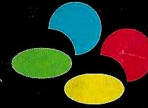


SPIELANLEITUNG



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

# Eine Mitteilung von NATSUME

Danke, daß du Spanky's Quest für das Super Nintendo Entertainment System gekauft hast. Wir sind stolz darauf, daß Du unseren Titel als Bereicherung Deiner Sammlung gewählt hast. Bitte lies Dir diese Anleitung sorgfältig durch, damit Du viel Freude an Deinem neuen Spiel hast. Wir wünschen Dir zahlreiche Stunden voller Spaß und Spannung mit diesen Action/Fantasy Spiel.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

NATSUME CO., LTD.  
Hagi Building 2 Fl.  
39 Kikuicho, Shinjuku-ku  
Tokyo 162 JAPAN  
phone: 03-3232-5251  
fax: 03-3232-5252

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM™,  
THE NINTENDO PRODUCT  
SEALS AND OTHER MARKS  
DESIGNATED AS "TM" ARE  
TRADEMARKS OF NINTENDO.



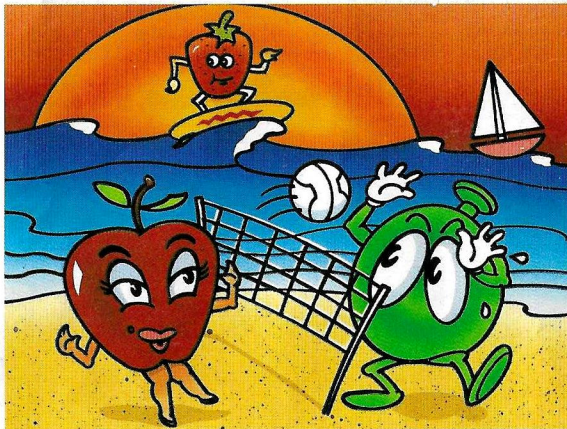
DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE  
DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT  
HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESEM  
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR  
KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES  
EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

# Inhaltsverzeichnis

Eine Mitteilung von NATSUME .....	2
Zur Beachtung .....	4
Der Hintergrund .....	5
Spielkontrollen .....	6
Magischer Ball .....	7
Angriffsball .....	8
Gegenstände .....	9—10
Fallen .....	11
Blöcke .....	12
Stufen Aufbau .....	13
Figuren .....	14—16

Damit Du viel Freude an Deinem Spiel hast, nimm Dir bitte die Zeit, um diese Anleitung durchzulesen. Folgendes ist wichtig zur Pflege Deines Spiels.

1. Die Spielkassette sollte keinen extremen Temperaturen ausgesetzt werden.
2. Berühre niemals die Kontakte. Bewahre die Kassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
3. Verwende keine Verdüner, Lösungsmittel, Alkohol, Benzin oder andere starke Reinigungsmittel, um Deine Spielkassette zu reinigen.
4. Zerlege die Kassette nicht.



Spanky der Affe wollte zum Picknick gehen. Als er fröhlich in den Wald von Mopoland marschierte, fielen plötzlich Ziegelsteine vom Himmel und bauten eine Mauer, die bis zu den Wolken hinauf reichte. Gleichzeitig fielen in allen Städten, in den Bergen und Wäldern Ziegelsteine herunter und bildeten riesige Türme. Spanky war in einem der dunklen Türme gefangen. Er war völlig verblüfft, als er plötzlich eine seltsame Stimme von oben hörte. "Ha ha, ha, was hältst Du von meinem schönen Zuhause?" In diesem Moment wurde es hell und der Besitzer der seltsamen Stimme tauchte auf. Spanky sah nach oben und erblickte eine Hexe in einem schwarzen Gewand, die auf einem Besen ritt. Eine böse aussehende Krähe saß auf ihrer Schulter.

"Ich bin Morticia aus der Welt der Finsternis, ich komme, um Eure Welt in die Dunkelheit zu stürzen."

"Laß mich hier raus," schrie Spanky.

"Keine Chance! Warum sollte ich mein neues Spielzeug gehen lassen? Du kannst mit meiner Krähe spielen. Ich habe sechs Türme gebaut. Wenn Du den Wächter oben auf dem Turm besiegst, öffnet sich die Tür zum nächsten Turm. Wenn Du es bis zum letzten Turm schaffst, ohne daß Dich meine Krähe einfängt, werde ich Dich vielleicht freilassen."

"Wirst Du mich wirklich freilassen?"

"Ha, ha, ha, das kannst Du nur dann herausfinden, aber zuerst gebe ich Dir noch einige Spielkameraden mit auf den Weg... hier!"

Aus dem Finger der Hexe schoß ein Fluch auf Spanky's Rucksack. Alle Früchte darin rollten heraus, schüttelten sich ein bißchen und begannen Arme und Beine zu bekommen.

"Es sieht so aus, als ob Dich diese Früchte sehr gerne haben! Sie sagen mir, daß sie Dich so sehr mögen, daß sie Dich am liebsten aufessen würden. Ha, ha, ha," mit diesen Worten flogen die Hexe und die Krähe davon, aber was ist das? Ein seltsam aussehender Ball war der Hexe aus der Tasche gefallen. Spanky hob ihn auf und der Ball sprach zu ihm. "Ich bin aus den Klauen der bösen Morticia entwischt, schlucke mich und ich kann Dir helfen, sie zu besiegen."

# Spielkontrollen

Nach links und rechts, bewegt den Spieler.

Nach oben, bei einem Exit (Ausgang) ermöglicht die Verwendung von Schlüsseln

Nach unten

**A** - Sprung

**B** - Angriff

Einmal — der Ball wird nach oben geworfen

Zweimal — der Ball wird zum Angriffsball

Den magischen Ball mit dem Kopf zu treffen, vergrößert den Ball. Je größer der Ball, desto stärker der Angriff.

**X, Y** Knopf haben keine Verwendung in diesem Spiel.

**L, R** Knopf haben keine Verwendung in diesem Spiel.

**START** — beginnt das Spiel, eine Pause einlegen.

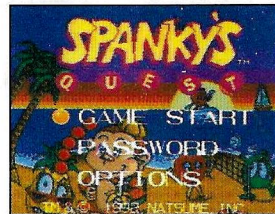
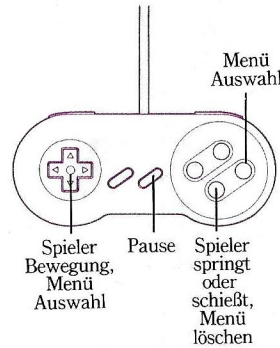
**SELECT** — Titelschirm, bewegt den Cursor.

## AUSWAHL MENU

\* Game Start — beginnt das Spiel.

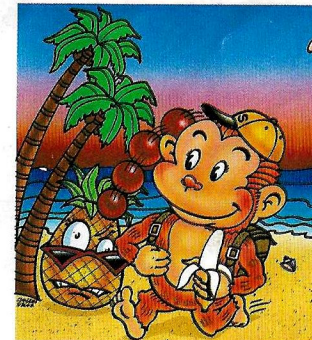
\* Password — sobald Du einen Turm geschafft hast, bekommst Du ein Paßwort-Verwende es, um weiterzuspielen.

\* Options — Du kannst voreinstellen, was auf dem Bildschirm erscheint, oder Du kannst die Funktionen von Knopf A und B wechseln. Die Einstellung wird solange gespeichert, bis der Strom ausgeschaltet wird.



# Magischer Ball

1. Wenn Du den Ball triffst, gehe mit Hilfe des Steuerkreuzes unter den Ball und triff ihn mit dem Kopf.
2. Wenn Du einen Feind mit dem magischen Ball triffst, wird er bewußtlos.
3. Wenn Du köpfst, wird der Ball größer. Die Größe des Balls beeinflusst die Stärke Deines Angriffs.
4. **Gegenstände aufsammeln:**  
Gegenstände im Spiel können mit dem magischen Ball eingesammelt werden. Das ist sehr praktisch für Gebiete, die Spanky nicht erreichen kann. Wenn Du einen Gegenstand einsammelst, bekommt der Ball seine maximale Größe. Um einen Gegenstand zu verwenden, verwandle den Ball in einen Angriffsball und laß ihn los. Die Kraft des Angriffs wird etwas schwächer, aber Du kannst dann den Gegenstand aufheben. Wenn der Gegenstand ein Schlüssel ist, mußt Du ihn nicht aufheben. Der magische Ball kann immer nur einen Gegenstand aufsammeln.



Wenn der magische Ball zum Angriffsball wird, hast Du die Power, um Feinde zu zerstören. Du kannst einen Angriffsball nicht köpfen.

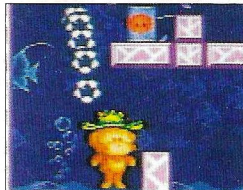
## 1) Der Kleinste - blauer Ball.

Wenn er in einem Angriff verwendet wird, wird er zum Baseball. Fähigkeiten - zerstört den Feind. Verschwindet, nachdem er einen Feind zerstört hast.



## 2) Der Zweite - grüner Ball.

Wenn er in einem Angriff verwendet wird, wird er zum Fußball. Zerstört alle Feinde in seinem Weg.



## 3) Der Dritte - gelber Ball.

Wird zum Volleyball. Wenn er in einem Angriff verwendet wird, explodiert er und richtet großen Schaden unter den Feinden auf dem Bildschirm an.



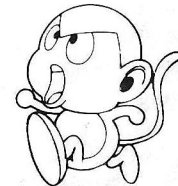
## 4) Der Größte - roter Ball.

Wird zu 5 Basketbällen. Wenn er in einem Angriff verwendet wird, explodiert er und richtet großen Schaden unter den Feinden auf dem Bildschirm an.



**Gegenstände** - Sie befinden sich entweder irgendwo auf dem Bildschirm, oder sie sind im Besitz der Feinde. Indem Du einen Feind zerstörst, kannst Du den Gegenstand bekommen.

**Hüte** - Wenn Du einen Hut trägst, kannst Du einige nette Dinge machen. Springe auf den Hut, um ihn zu tragen. Wenn Spanky verletzt wird, fällt der Hut herunter. Wenn ein Feind auf den Hut tritt, trägt ihn der Feind, der Effekt bleibt derselbe.



1) **STROHHUT** - Damit wird Spanky langsamer, wenn er fällt. Drücke nach unten und Spanky's Geschwindigkeit wird wieder normal.



2) **WIKINGERHELM** - Damit kann Spanky dreimal verletzt werden, ohne Schaden zu nehmen. Wenn er das vierte Mal verletzt wird, verschwindet der Hut.



3) **FEDERHUT** - Damit wird Spanky schneller und er rutscht auf den schlüpfrigen Blöcken nicht aus.



4) **ZYLINDER** - Damit bekommt der Ball seine maximale Größe, wenn er nur einmal geköpft wird.



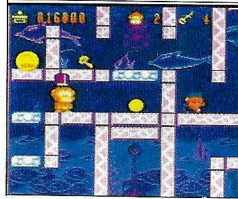
5) **BASEBALL KAPPE** - Der Ball kommt zu Spanky, damit er nicht unter ihn gehen muß, um zu köpfen.



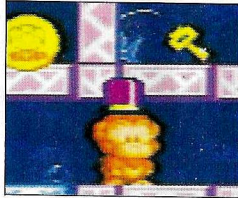
1. **MEDAILLE** - Jede Medaille gibt Dir Bonuspunkte. 100 für die erste, 200 für die zweite usw. - bis zu einem Maximum von 1000 Punkten. Wenn Du aber von einem Feind berührt wirst, geht der Wert der Medaille wieder zurück auf 100 Punkte.



2. **1-UP GEGENSTÄNDE** - Damit bekommt Spanky ein Extraleben. Diese Gegenstände erscheinen überall. Ein Extraleben kannst Du auch bekommen, wenn Du 100.000 Punkte erreichst und für alle weiteren 100.000 Punkte.



3. **SCHLÜSSEL** - Sammle diese, um die momentane Stufe zu verlassen. Überschüssige Schlüssel können in die nächste Stufe mitgenommen werden.



Fallen - Sie werden vom Feind kontrolliert. Zerstöre den Feind und Du kannst die Falle bedienen, um sie als Waffe gegen Deine Feinde zu verwenden, ohne Spanky zu verletzen.

*Folgende Fallen können bedient werden:*

1) **Wandstatue eines Gorillas**. Sie schießt Flammen aus ihrem Mund.



2) **Fallende Fallen**. Große Metallfallen, die heruntersausen und Spanky zerquetschen wollen.



3) **Eierkanone** - Diese Kanone sieht aus wie ein Ei und ein Feuervogel wird daraus abgeschossen. Zerstört alles, was ihm in den Weg kommt. Verfolgt den Feind eine Weile...



*Fallen, die nicht bedient werden können:*

1) **Wolke** - Große flauschige Wolken, auf denen Spanky gehen kann.



2) **Feuerwerk** - Wenn Spanky drauftritt, explodiert das Feuerwerk und Spanky fliegt.



3) **Menschliche Kanone** - Was auch immer sie berührt, wird in einem Winkel von 45° weggeschleudert.



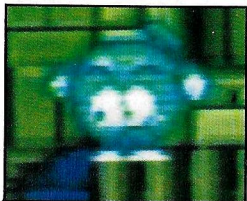
- 1) **NORMAL** (*grau/grün/gelb/usw.*) Spanky kann darauf hinaufgehen, aber nicht hinunter. Er kann auch darüber gehen.
- 2) **GRENZE** (*braun/lila*) - Spanky kann durch diese Blöcke gehen.
- 3) **EIS BLÖCKE** (*hellblau*) - Haben die gleiche Funktion, wie die normalen Blöcke, sie sind aber sehr rutschig.
- 4) **VERSCHWINDENDE BLÖCKE** - Sehen gleich aus, aber verschwinden, wenn sie von einem magischen Ball berührt werden. Diese Blöcke verstecken Eingänge zu Bonusstufen oder geheime Durchgänge.
- 5) **FÖRDERBAND** - Wenn Spanky auf ein Förderband gerät, bewegt er sich in die Richtung des Bandes.

- 1) **Efeu Stufe** - Das ist eine leichte Stufe, doch gehe nicht zu schnell hindurch, sonst übersiehst Du die Bonusstufen. Der Boß ist Mac der Apfel.
- 2) **Brücken Stufe** - Autos und Zeitungsartikel sind der Hintergrund dieser Stufe. In dieser Stufe tauchen Fallen auf. Leicht. Der Boß ist Sluggo die Ananas.
- 3) **Strand Stufe** - Ein neon-beleuchteter Strand ist die elegante Szenerie für diese Stufe. Hier gibt es vertikales und horizontales Scrolling. Diese Stufe ist ziemlich schwierig. Der Boß ist Fatso die Wassermelone.
- 4) **Unterwasserturm-Stufe** - Dieser Turm befindet sich tief unter Wasser. Fische schwimmen darin herum, wie in einem großen Aquarium. Der Boß ist Pippi Pfirsich.
- 5) **Schalterpalast Stufe** - Paläste und Regenbogen aus Schaltern sind der Hintergrund für diese Stufe. Der Boß ist Vito Mascutone, die Muskatweintraupe.
- 6) **Der Turm der Hexe** - Hexen und Bosse bilden in dieser Stufe Konstellationen am Himmel. Alle Bosse, die Spanky bisher besiegt hat, erscheinen wieder und wollen Rache. Um Mopoland und sich selbst zu befreien, muß Spanky sie alle besiegen und sich dann der bösen Hexe Morticia zum Endkampf stellen.



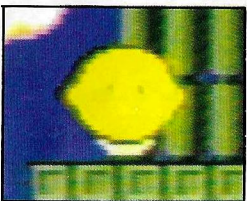
## ORANGEY

Diese Orange, die Spanky's Mittagessen sein sollte, wird zum Monster. Zeigt keine Gefühle, ist aber in Wirklichkeit ein Feigling. Mag keine großen Höhen.



## MELUN

Liebt es auf kindische Weise herumzuhüpfen.



## LEMAN

Süßes Baby. Wenn er nicht hingehen kann, wo er will, wird er unangenehm.



## CHESTNUTTY

Sieht apathisch aus, aber er ist es nicht. Wenn er verärgert wird, springt er völlig außer Kontrolle herum.



## STRAWBEE

Hübsch und eitel. Sie ist sehr mit ihrer Frisur beschäftigt. Doch sie ist auch sehr jähzornig.



## APPLEE

Dieser Apfel träumt davon, ein Star zu werden. Arbeitet sehr hart an Ballettübungen. Sie hat einen tollen Drehsprung drauf.



## KIWIWI

Wenn er gehen will, geht er einfach los. Wenn er frustriert ist, hackt er mit seinem Schnabel auf den Boden.



## MORTY DIE KRÄHE

*(Erscheint nach Ablauf der Zeit)*

Er stirbt nicht. Er erscheint, wenn Spankys Zeit vorüber ist. Er ist der Hexe treu ergeben, das heißt, er ist gemein und hinterhältig. Die Krähe verfolgt Spanky unentwegt.



## MAC DER APFEL

Mac ist der Boß im ersten Turm. Er ist schlau und versucht Spanky eine Falle zu stellen.

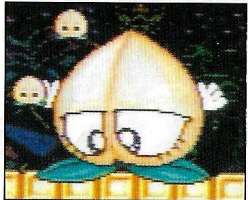


## SLUGGO DIE ANANAS

Der Boß im zweiten Turm. Er ist bössartig. Er mag es, anderen Schaden zuzufügen. Er mag gar nichts... speziell sein nettes Gesicht.



**FATSO DIE WASSERMELONE**  
Der Boß im dritten Turm. Ruhig und gesammelt. Er ist ein würdiger Bursche. Sehr kurzsichtig, daher sieht er Spanky manchmal nicht.



**PIPPI PFIRSICH**  
Der Boß des vierten Turms. Pippi ist nett, aber etwas dämlich. Sie ist aber doch zuversichtlich und sehr verspielt.



**VITO MASCUTONE**  
Vito ist der Boß des fünften Turms. Er ist der Vater vieler Kinder, damit sie sich nicht langweilen, marschiert er überall herum. Er wirft seine Kinder in die Luft, um zu spielen. Er ist ein sehr beschäftigter Vater.



**MORTICIA**  
Beherrscherin aller Monster. Sie verwendet ihren magischen Besen, um Spanky zu besiegen.



**MORTY CROW**  
Wenn Morticia besiegt ist, erscheint ihr wirkliches Selbst. Sie ist nur so groß wie Spanky. Wenn Du sie in dieser Stufe nicht besiegst, wird sie zu einer riesigen Krähe, die Spanky andauernd angreift. Also, besiege sie lieber, wenn sie klein ist.

1. 732

2. 354

3. 116

4. 988

