

ACTIVISION

YENO®

YENO Elektronik GmbH
Robert Koch Strasse 12
6108 Weiterstadt
Germany

PRINTED IN JAPAN

ACTIVISION

SNSP-SX-NOE



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

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

Vielen Dank für den Erwerb des Spindizzy Worlds - SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™! Um wirklich Spaß zu haben, lesen Sie bitte aufmerksam diese Spielanleitung, durch ehe Sie zu spielen beginnen. Um jederzeit nachsehen zu können, sollten Sie die Broschüre stets zur Hand haben.

Bitte lies dieses Anleitungsheft sorgfältig, um die richtige Handhabung Deines neuen Spieles zu garantieren. Bitte hebe dieses Heft zum späteren Nachschlagen auf.

Einführung.....	Seite 2
Die Bedienungselemente	Seite 3
Starten des Spiels	Seite 4
Der Spielbildschirm.....	Seite 7
Spielablauf.....	Seite 8
Spielelemente	Seite 11
Spielstufen	Seite 14
Tips.....	Seite 17
Meldungen während des Spiels.....	Seite 18

Spindizzy Worlds © Activision 1992 under licence from Paul Shirely Program
© 1992 ASCII Corporation

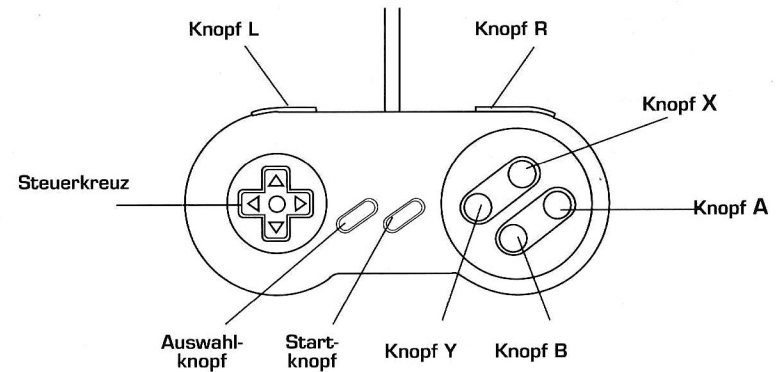


NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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

Irgendwann, irgendwo... Die Spindizzy World ist plötzlich in unserem Sonnensystem aufgetaucht... Während die Menschen diese seltsame neue Welt mit großem Interesse beobachten, kommt es auf der Erde zu Erdbeben und merkwürdigen atmosphärischen Erscheinungen, die wahrscheinlich durch die Spindizzy World ausgelöst werden. Die fremden Planeten sind ziemlich seltsam: Sie sehen wie Irrgärten aus, die von Juwelen im Weltraum umkreist werden. Diese Planeten explodieren anscheinend, wenn sie eine bestimmte Menge von Juwelen absorbiert haben.

GERALD soll die fremden Planeten erkunden. Dieser Roboter wird regelmäßig für Erkundungen benutzt und sollte mobil genug sein, diese seltsamen Planeten zu erforschen... Gerald wurde mit einem System ausgestattet, das Juwelen in Energie umformen kann.



Gerals Bewegungen: Durch Drücken nach oben wird Gerald auf dem Bildschirm nach oben rechts bewegt.

A- und Y-Knopf: Beschleuniger. Wird mit dem Steuerkreuz benutzt, um höhere Geschwindigkeit oder den Aufstieg an steilen Abhängen zu ermöglichen. Der A-Knopf wird außerdem bei allen Auswahlen benutzt.

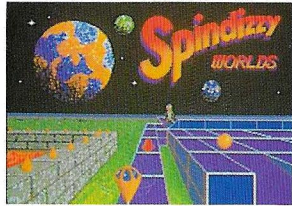
B- und X-Knopf: Bremsen.

L- und R-Knopf: Dreht die Ansicht um 90 Grad (nach links oder rechts). Bei einigen Spielstufen ist dies nicht möglich.

Select-Knopf: Stoppt das Spiel.

Start-Knopf: Pause. Während einer Pause kannst Du den gesamten Bildschirm mit dem Steuerkreuz prüfen.

STARTEN DES SPIELS



Schalte die Konsole aus, lege die Spielkassette ein und schalte den Strom ein. Du siehst die Eröffnungs-Demo, dann den Titelbildschirm. Mit dem Start-Knopf kannst Du den Titelbildschirm überspringen.

Während der Titelanzeige kannst Du mit dem A-Knopf das Spielmenü aufrufen.

Spielmenü:

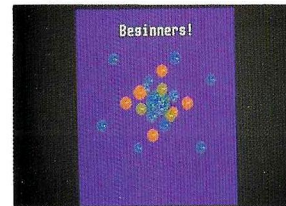
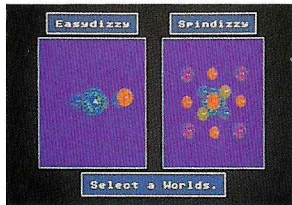


a) Continue this game (Weiter mit diesem Spiel)

Mit diesem Menüpunkt spielst Du auf der zuletzt gespielten Stufe weiter. Wenn Du zum ersten Mal spielst, hat dies die gleiche Wirkung wie der Menüpunkt "Start new game" (Neues Spiel starten).

b) Start new game (Neues Spiel starten)

Nach dieser Auswahl kannst Du zwischen den Spielstufen Easydizzy und Spindizzy wählen. Drücke das Steuerkreuz in die Richtungen < > und drücke den A-Knopf. In Easydizzy sind weniger Planeten zu erforschen. Wähle diese Welt, wenn Du zum ersten Mal spielst. Nachdem Du eine Welt gewählt hast, kannst Du die Schwierigkeitsstufe bestimmen, Easy oder Normal (Leicht oder Normal). Im Easy-Modus erleidest Du weniger Schäden.



Als nächstes siehst Du den Bildschirm zur Planetenauswahl. Drehe die Planeten mit dem Steuerkreuz. Bringe den gewünschten Planeten nach vorn und drücke dann den A-Knopf, um das Spiel zu starten.

HINWEIS: Um Planete zu wählen, mußt Du all die kleinen Planeten einfangen, die um die Hauptplaneten zu sehen sind.

c) Check performance (Leistung prüfen)

Mit diesem Menüpunkt kannst Du prüfen, wieviel Zeit zum Einfangen der Planeten gebraucht wurde. Wenn Du das Spiel mit einem Paßwort neu startest, wird Deine Leistung als "Unknown" (Unbekannt) bezeichnet.

d) Wind back world (Zurück zur vorigen Welt)

Du kannst auf den zuletzt zerstörten Planeten zurückkehren. Wenn Du das Spiel mit einem Paßwort gestartet hast, ist dies jedoch nicht möglich. Wenn Du zum ersten Mal spielst, hat dies die gleiche Wirkung wie der Menüpunkt "Start new game" (Neues Spiel starten).

e) Input password (Paßwort eingeben)

Wenn Du alle Planeten gefangen hast, wird ein Paßwort mit 8 Buchstaben angezeigt. Schreibe dieses Paßwort auf. Du kannst damit das Spiel wieder an dieser Stelle starten, sogar wenn die Konsole ausgeschaltet wurde.



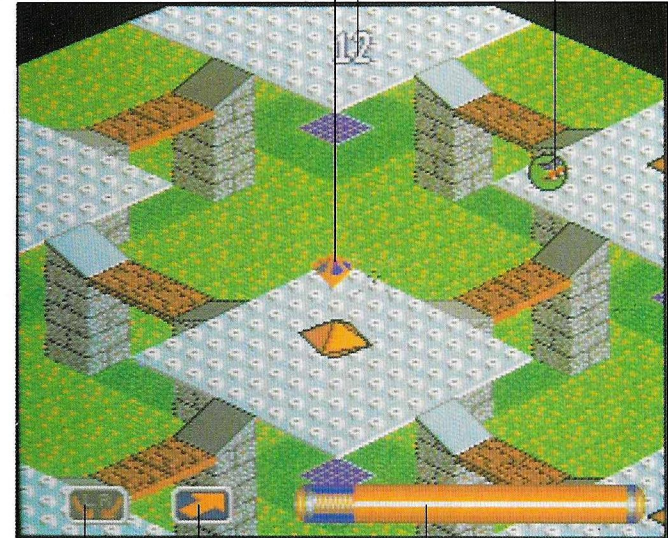
- Durch Bewegen des Steuerkreuzes nach oben, unten, rechts oder links wählst Du Buchstaben.
- Durch Drücken des A-Knopfs gibst Du einen Buchstaben ein.
- Durch Drücken des B-Knopfs springst Du zurück zum vorigen Buchstaben.
- Durch Drücken des Start-Knopfs wird das Spiel neu gestartet.
- Durch Drücken des Select-Knopfs gehst Du zurück zum Titelschirm.

Wenn das eingegebene Paßwort falsch ist, wird die Meldung "It's wrong!" (Es ist falsch) angezeigt und Du kehrst zurück zum Eingabebildschirm.

* **Gerald** (In Spindizzy World steuerst Du diesen Roboter.)

* **Restzeit** (Finde den Ausgang, bevor die Zeit abläuft.)

* **Außerirdische** (Sie ziehen Deine Energie ab, wenn Du sie berührst.)



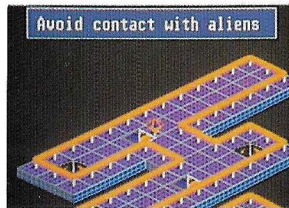
* **Energievorrat** (Wenn Du keine Energie mehr hast, ist das Spiel vorbei.)

* **Blickrichtungssymbol** (Daran kannst Du die momentane Blickrichtung erkennen.)

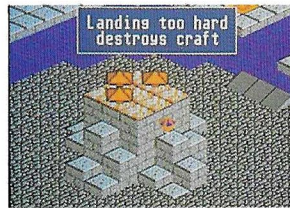
* **Drehsymbol** (Wenn dieses Symbol blinkt, kannst Du Deine Blickrichtung mit dem L- und dem R-Knopf drehen.)

Steuere Gerald und sammle Juwelen als Energiequelle. Deine Aufgabe ist es, alle Planeten zu erforschen, zu erbeuten und das Spindizzy-Geheimnis zu lesen.

Gerald braucht Energie. Die Außerirdischen ziehen diese Energie ab, wenn sie Gerald berühren. Gerald verliert auch Energie und wird beschädigt, wenn er aus einer Höhe von mehr als drei Stufen fällt.



Berühre keine Außerirdischen



Falle nicht aus einer Höhe von mehr als drei Stufen

Wenn Gerald beschädigt wird, verringert sich der Energievorrat. Wenn der Energievorrat aufgebraucht ist, kann Gerald sich nicht mehr bewegen und das Spiel ist vorbei.

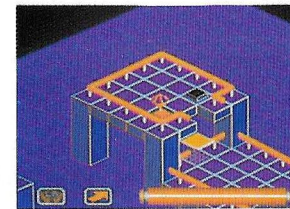


Leider keine Energie mehr...

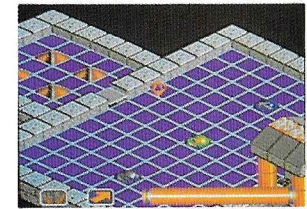
Sammle Juwelen, um sie in Energie umzuwandeln

Manchmal ist der Ausgang schon bei Beginn einer Spielstufe zu sehen. Meistens mußt Du aber zuerst alle Juwelen einsammeln.

Die Lifte bewegen sich oder halten an, wenn Du alle Juwelen gesammelt hast oder wenn Du auf bestimmte Schalter drückst. Die Spielstufen haben jeweils ihre eigenen Regeln und sind alle unterschiedlich. Mit den Schaltern werden Elemente, Lifte und Türen bedient.



Drück hier drauf, und der Lift bewegt sich!



Wenn Du sie alle einschaltest...

Fast jeder Planet hat eine Bonusphase mit vielen Juwelen. Sieh zu, daß Du so viele wie möglich bekommst! Die während der Bonusphase gesammelten Juwelen werden in Gerald's Notreserve aufbewahrt. Du kannst sie benutzen, wenn der Energievorrat auf Null fällt, so daß Du das Spielende noch etwas hinauszögern kannst.



Wow, ich habe eine Energiereserve!

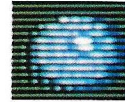
Mit der Auswahl "Retry this world" (Noch einmal diese Welt) kannst Du noch einmal von vorn mit dem gleichen Planeten anfangen.

Mit der Auswahl "Abandon this world" (Diese Welt verlassen) kehrst Du zum Titelschirm zurück.

Mit der Auswahl "Input password" (Paßwort eingeben) kannst Du das momentane Paßwort eingeben. Schreibe die Paßwörter auf, um wieder mit dem zuletzt gespielten Planeten starten zu können.



Gerald Abkürzung für "Geographic Environmental Reconnaissance And Land Mapping Device" (Roboter zur geographischen Umgebungserkennung und Kartenerstellung). Du steuerst Gerald.

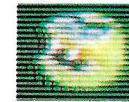


Juwelen Sie versorgen Gerald mit Energie. Sie haben verschiedene Formen und Stärken. Sammle so viele Juwelen wie möglich.

Flagge Ein sehr nützlicher Gegenstand. Dient manchmal der Energieversorgung wie Juwelen, schützt aber auch vor Außerirdischen, wenn sie eine bestimmte Zeit rot blinkt.



Tür Normalerweise geschlossen. Um sie zu öffnen, mußt Du alle Juwelen sammeln oder den richtigen Schalter finden.



Außerirdische



Deine

Hauptgegner in der Spindizzy World. Auch sie verwandeln Juwelen in Energie und ziehen Deine Energie ab, wenn Du sie berührst!



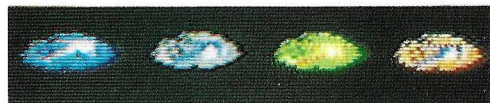
Druckschalter

Brauchst Du, um Planeten zu erbeuten, da sie Lifte bewegen oder Türen öffnen. Sie haben verschiedene Effekte und alle sind unterschiedlich. Probier sie alle aus!



Pfeilschalter

Ähnlich wie Druckschalter. Sie werden aber aktiviert, indem Gerald in Richtung des Pfeils bewegt wird. Bewege Gerald zum Ausschalten in die entgegengesetzte Richtung.



Gefährliche Gegenstände



Sie bewegen sich nicht, ziehen aber Gerald's Energie genauso ab wie die Außerirdischen, wenn Du sie berührst.



Komm ihnen nicht zu nahe!



Lifte Sehr nützlich, um bestimmte Stellen zu erreichen, aber Du darfst nicht herausspringen. Sie bewegen sich normalerweise nicht und werden durch Schalter aktiviert.

Trampoline

Du kannst über drei Stufen hoch springen, aber auch zurückfedern. Sehr nützlich bei überlegter Anwendung.



Eis







Kontrollierte Bewegungen sind auf Eis oder in kalter Umgebung nicht möglich. Gerald wird beschädigt, wenn er sich zu lange auf dem Eis aufhält. Wenn der Roboter auf dem Eis ins Rutschen kommt, ist es nicht mehr zu kontrollieren!

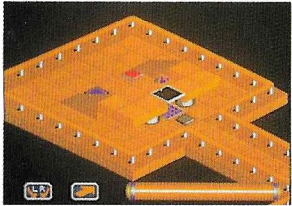
Hier ist eine Beschreibung einiger Spielstufen, zusammen mit ein paar Tips:

a) Gargoyle

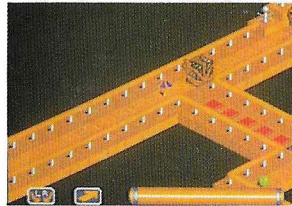


Sammele alle grauen Juwelen auf jeder Seite und drück auf , um die Tür zu öffnen.

Dann mußt Du ein bißchen nachdenken.  öffnet die Tür, aber sie schließt sich, wenn Du auf  drückst. Du mußt den Lift benutzen. Nimm vom linken Rand aus Geschwindigkeit auf (A-Knopf und Richtungstaste) und springe über , ohne darauf zu drücken. Die Tür ist immer noch offen!



Beschleunige vom Rand des Lifts und springe über den Schalter!



Die Tür ist jetzt offen!

b) Tutorial

Diese komplexe Stufe besteht aus vielen Teilen, die im Grunde genommen ähnlich und ziemlich einfach sind.



Drück auf  und dann auf  und schau zu, wie die Blocks sich bewegen! Du mußt in der richtigen Reihenfolge auf die Schalter drücken.



Drück auf den roten Schalter, um den roten Lift zu bewegen, und auf den grünen Schalter, um den grünen Lift zu bewegen.



Wenn Du alle Pfeilschalter eingeschaltet hast (3), bewegt sich der Lift! Du schaltest sie ein, indem Du Dich gegen den Pfeil bewegst. Wenn Du Dich in der Gegenrichtung bewegst, schaltest Du sie aus.



Wow, hier gibt es einen geheimen Eingang, aber den Weg mußt Du erstmal finden.

c) Buxton cat

Einer der einfachsten Spindizzy-Stufen, aber mit vielen verschiedenen Perspektiven!



Es sieht aus, als könntest Du nicht durchkommen. Mit genug Geschwindigkeit und einem guten Sprung solltest Du es aber schaffen. Versuche, auf festem Boden zu landen!

c) Sandy Island

Diese Stufe ist voller trickreicher Lifts. Deine Zeiteinteilung muß perfekt sein. Entspannen, und dann los!



Vor dem Sprung das Timing mit dem Lift prüfen!

a) Hochsprung

Manche Stellen kannst Du mit genug Geschwindigkeit und einem guten Sprung erreichen. Benutze diese Technik für Abkürzungen!



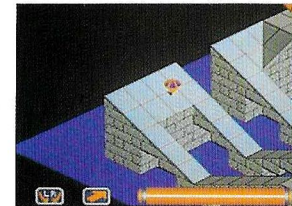
Da wird's schwierig!



Eine einfache Abkürzung

b) Bewegen auf Abhängen

Du stoppst die Bewegung in Richtung des Abhangs, indem Du das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung drückst. Mit dem Steuerkreuz kannst Du Dich dann auf dem Abhang nach links und rechts bewegen. Drück dabei aber nicht auf den Beschleunigungsknopf.



Einfache Bewegungen auf Abhängen

MELDUNGEN WÄHREND DES SPIELS

In der Spindizzy World werden alle Meldungen auf Englisch gezeigt. In diesem Spiel haben sie keine großen Auswirkungen. Dieses Spiel wurde ursprünglich in England entwickelt, und wir möchten die Originalatmosphäre erhalten. Aus diesem Grund haben wir die Meldungen unverändert in Englisch gelassen und hoffen auf Dein Verständnis.

Hier sind die Bedeutungen einiger Meldungen, falls es Dich interessiert:

Avoid contact with aliens (Vermeide Kontakt mit den Außerirdischen)

Landing too hard destroys craft (Zu harte Landung zerstört das Gerät)

Avoid these blocks (Vermeide diese Blöcke)

On ice for too long, self destructing (Zu lange auf dem Eis, Selbstzerstörung)

Und nun viel Spaß mit Spindizzy World und viel Glück.