



© LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

**SPIELANLEITUNG**



**SUPER NINTENDO**™  
 ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

Distributed by  
**Allan Deutschland GmbH**  
 Rosenstraße 7 8000 München 2

PRINTED IN JAPAN

© 1992 HUDSON SOFT  
 MUSIC © 1992 YUZO KOSHIRO

# SUPER ADVENTURE ISLAND™

## HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH !

Du hast mit diesem Hudson Soft Produkt eine gute Wahl getroffen.

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf von "Super Adventure ISLAND™". Um dieses Spiel voll zu genießen, solltest Du die Anleitung sorgfältig durchlesen und folgendes befolgen.

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

LICENSED BY

**Nintendo®**

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

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. Super Adventure Island™ is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.  
©1992 Hudson Soft Co., Ltd. All Rights Reserved.



DIESES QUALITÄTS-SIEGEL 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.



## INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung .....	1
Vorsichtsmaßnahmen .....	3
Spielgeschichte .....	4
Vorbereitung .....	5
So wird gespielt .....	7
Die Feinde .....	11
Die Boss-Feinde .....	13





# VORSICHTSMASSREGELN

Um dieses Spiel richtig auszunutzen, lies bitte diese Anleitung gründlich durch. Die folgenden Punkte müssen zur richtigen Behandlung des Spielsystems beachtet werden.

1. Schütze das Game Pak vor starken Temperaturschwankungen und Stößen.
2. Berühre nicht die Anschlußbuchsen. Am besten das Spiel immer im Schutzgehäuse aufbewahren.
3. Das Spielgerät nicht mit Lösungsmitteln, Terpentin, Alkohol, Benzol und anderen Chemikalien reinigen. Diese können das Game Pak beschädigen.
4. Das Game Pak niemals auseinandernehmen.



# SPIELGESCHICHTE

Die Abenteuer-Insel ist ein mysteriöser und wunderschöner Ort, der aber auch viele versteckte Gefahren birgt. Der Held der Insel, Meister Higgins, schützt die Einwohner vor den vielen tödlichen Kreaturen, die manchmal auftauchen. Er hat schon unzählige Male den Frieden auf dieser noch weitgehend unerforschten Insel wieder hergestellt.

Aber jetzt ist etwas Schreckliches geschehen. Während Meister Higgins und Jeannie Dschungel in die Sterne blickten, verwandelte eine böse Macht, die nur unter dem Namen Dark Cloak bekannt ist, Jeannie in einen Stein. Meister Higgins muß jetzt zur Burg von Dark Cloak reisen, die am Fuße des Eis-Bergs gelegen ist, um Jeannie zu retten !

Er kann zwischen zwei mächtigen Waffen wählen : einer Axt und einem Boomerang. Diese Waffen lassen sich überall auf der Insel finden. Wenn er genug Waffen sammeln kann, kann Meister Higgins diese wie Feuer von sich werfen !

Außerdem ist er ein toller Skateboarder, und er kann Super-Sprünge machen. Such Dir ein Skateboard, und springe als Meister Higgins durch ein wirklich wildes Gelände !





# VORBEREITUNG

Die Super Adventure Island™ Spielkassette in das Super Nintendo Entertainment System® einstecken. Dann den Ein/Aus-Schalter auf ON drücken. Du spielst das Spiel mit dem ersten Steuerpult. Drücke die Start-Taste, um anzufangen.

## DAS STEUERPULT

### Richtungstasten :

**Links :** Bewegt Meister Higgins nach links.

**Rechts :** Bewegt Meister Higgins nach rechts.



**Oben :** Läßt Meister Higgins höher springen.



**Unten :** Läßt Meister Higgins einen Super-Sprung machen. Außerdem kannst Du mit den Richtungstasten die Richtung des Bumerangs steuern.



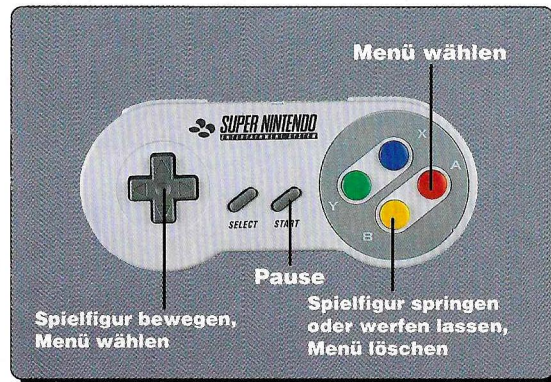
**Taste A oder Y :** Die Waffe werfen.



**Taste B oder X :** Springen oder Schwimmen.



**Starttaste :** Starten, Fortsetzen oder eine Pause einlegen. Die Tasten **L**, **R** und **SELECT** werden nicht verwendet.





# SO WIRD GESPIELT

Als Meister Higgins mußt Du durch die Abenteuer-Insel reisen und sechs gigantische Monster besiegen, um Jeannie Dschungel zu finden. Außerdem mußt Du mit vielen feindlichen Kreaturen fertig werden, die sich Dir in den Weg stellen.

## Leben :

Du beginnst das Spiel mit drei Leben. Du erhältst einen zusätzlichen Meister Higgins für jede 50.000 Punkte, die Du sammelst. Du kannst maximal sechs (6) Meister-Higgins-Figuren haben. Du verlierst einen Meister Higgins, wenn :

- 1) Du einen Feind oder ein Hindernis berührst.
- 2) Du in eine Schlucht oder ins Wasser fällst.
- 3) Deine Energie verbraucht ist.

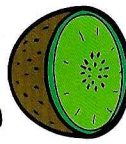
Unten links im Bildschirm wird mit kleinen Meister- Higgins-Gesichtern angezeigt, wie viele Meister Higgins Du jeweils hast.



Meister Higgins

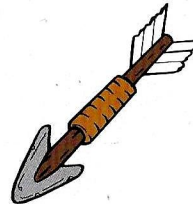
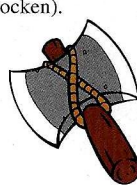
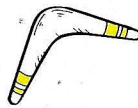
## Energie :

Beim Beginn jedes Spielabschnitts hast Du einen vollen Energiebalken. Er wird oben links im Bildschirm gezeigt. Während des Spiels schrumpft der Energiebalken ständig. Um immer volle Energie zu haben, mußt Du Früchte essen oder Milch trinken. Früchte tauchen regelmäßig in fast jedem Spielabschnitt auf. Du erhältst Punkte am Ende jedes Spielabschnitts, je nachdem wieviel Energie Du übrig hast.



## Waffen :

Es gibt zwei Waffen, die Meister Higgins finden und werfen kann, nämlich Axt und Bumerang. Du kannst jeweils bis zu vier Äxte oder Bumerangs sammeln, aber nicht beide Waffen. Wenn Du eine Waffe aufhebst, während Du bereits eine der anderen Sorte hast, tauscht Meister Higgins automatisch die Waffen. Wenn Du den vierten Bumerang oder die vierte Axt (nacheinander) aufsammelst, verwandeln sie sich in "Schnellfeuerwaffen". Schnellfeuerwaffen sind doppelt so stark wie normale Äxte oder Bumerangs, und sie können Steine zerstören (allerdings nicht rollende Felsbrocken).



## Spielfortsetzung :

Wenn Du den letzten Meister Higgins verloren hast, ist das Spiel vorbei. Wenn Du willst, kannst Du aber vom Anfang des letzten Gebietes, in das Du eingedrungen bist, weitermachen. Wenn das Spiel zu Ende ist, erscheint das Wort "Continue" (Fortsetzung) im Bildschirm. Zum Fortsetzen einfach innerhalb von 7 Sekunden die Starttaste drücken.

Du beginnst jedes Spiel mit 2 Guthabenspunkten zur Fortsetzung. Das heißt, daß Du das Spiel zweimal fortsetzen kannst. Danach erscheint die Meldung "Game Over" (Spiel zu Ende) im Bildschirm, wenn Du den letzten Meister Higgins verloren hast.

## Gebiete und Spielabschnitte :

Es gibt fünf Gebiete in Adventure Island, und vier Spielabschnitte in jedem Gebiet. Um einen Spielabschnitt erfolgreich abzuschließen, mußt Du die Sternkugel am Ende jeder Spielstufe aufheben. Und dann gibt es noch den Boss-Feind am Ende jedes Gebiets. Um das Gebiet erfolgreich zu verlassen, mußt Du den Boss-Feind besiegen. Dark Cloak ist der Boss im Gebiet 5...



## Versteckte Bonusrunden :

In jedem Gebiet gibt es eine geheime Stern-Bonusrunde. Versuche, sie zu finden, indem Du die Axt oder den Bumerang wirfst. Wenn Du ein "Pling"-Geräusch hörst, gehe zu der Stelle und springe hoch. Wenn Du springst, sollte ein Stern über dem Kopf von Meister Higgins erscheinen. Springe hoch, um den Stern zu greifen, und Du landest in der Sternen-Bonusrunde! Um die Stern-Bonusrunde abzuschließen, mußt Du von einer Feder zur anderen springen und Bonusartikel aufsammeln, ohne zu fallen. Wenn Du fällst, findest Du die Stern-Bonusrunde während des ganzen restlichen Spiels nicht mehr. Wenn Du es über alle Federn schaffst, erscheint der Kommentar "Perfect" (Perfekt) und "1-up item" (Geschenk) am Bildschirm. Versuche, das Geschenk zu greifen, während Du zur normalen Spielstufe zurückfällst.





# DIE FEINDE



## Shelly

Sie sieht wie ein Stein aus, aber aufgepaßt!



## Bavian

Er wirft mit Speeren nach Dir.



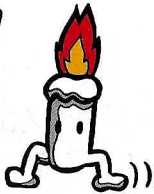
## Biezer

Ein Stich von ihm ist tödlich.



## Schorstein Sammy

Flammen schießen aus seinem Kopf, wenn Du versuchst, über ihn hinweg zu springen.



## Die Blobs

Zähe kleine Geschöpfe, die die Neigung haben, genau in Deine Richtung zu springen



## Skizzer

Ein fliegender Hund, der Dir überall folgt. Er greift nicht an, aber er kommt manchmal arg in die Nähe!



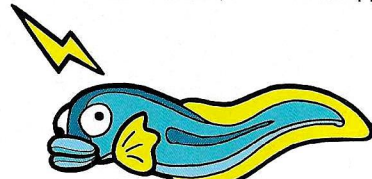
## Blaues Reptil

Es schwebt mit einem Ballon durch die Gegend, und versucht mit Feuer nach Dir zu spucken.



## Schädelfuß

Paß auf seine kleinen Tricks auf -- Du mußt ihn zweimal abschießen, um ihn zu stoppen.



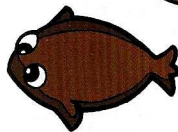
## Lectron

Dieser elektrische Aal schwimmt vielleicht nur vorbei, vielleicht aber dreht er sich auch um, und... ZAP!



## Wally

Er schwebt nur herum, kann aber manchmal ganz schön im Weg sein.



## Flunder

Ein wirbelnder fliegender Fisch!



## Pappy

Der flügel-schlagende Pinguin.





# DIE BOSS-FEINDE

# MEMO

## Bamboozal

Dieser Götze wirft Feuerbälle gegen alle, die in seine Nähe kommen.



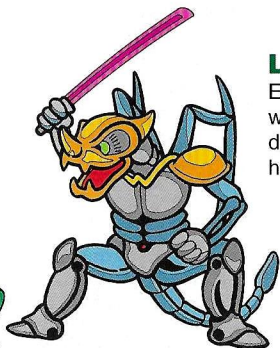
## Krake

Tentakel und Tintenfische.



## Lavakriecher

Ein Drache, der im Vulkan wohnt. Unter ihm fließt Lava, darum solltest Du lieber nicht herunterfallen.



## Reptilienkönig

Er wohnt in einer Höhle am See, und er schlägt mit einem Laserschwert um sich.



## Dark Cloak

Er sieht eigentlich gar nicht so groß aus, aber paß lieber auf...