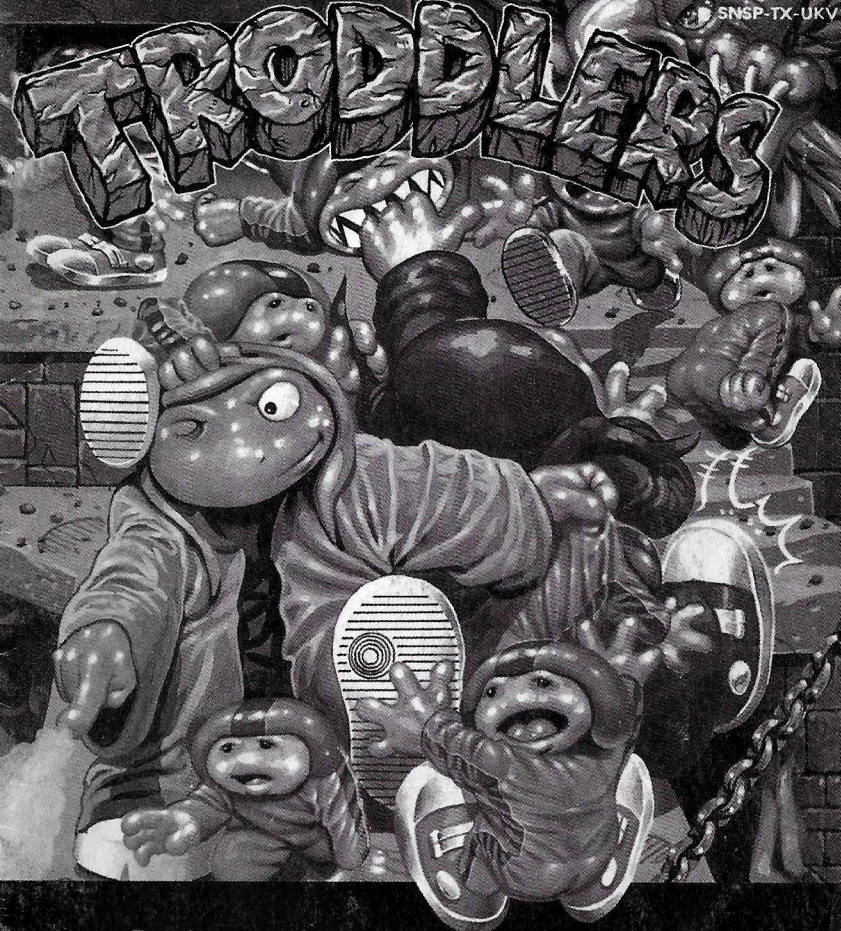
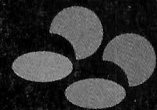


SNSP-TX-UKV



MINDSCAPE INTERNATIONAL  
SOFTWAREVERTRIEB GMBH  
DAIMLERSTRASSE 11  
41564 KAARST  
DEUTSCHLAND

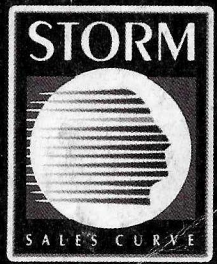
/MU260131



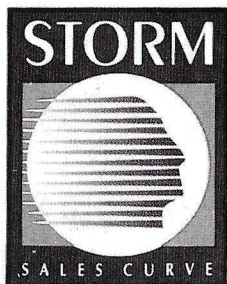
**INSTRUCTION BOOKLET**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**PAL VERSION**



**WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.**



GRAPHICS AND GAME DESIGN: ATOD

PROGRAMMING: JOHN CROUDY

ADDITIONAL GRAPHICS: ROB WHITTAKER

COPYRIGHT © 1993, THE SALES CURVE LTD.  
ALL RIGHTS RESERVED.

LICENSED BY NINTENDO TO THE SALES CURVE LTD.



LICENSED BY



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

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

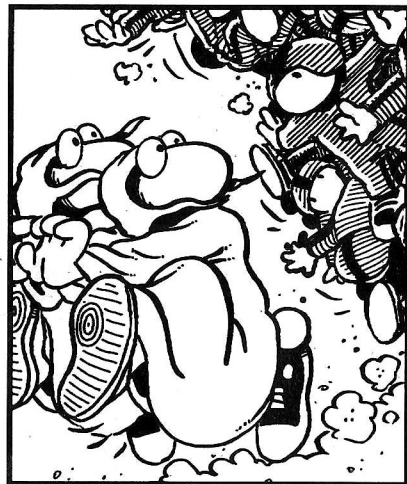
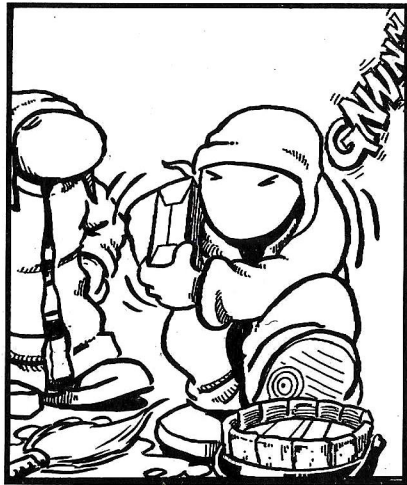


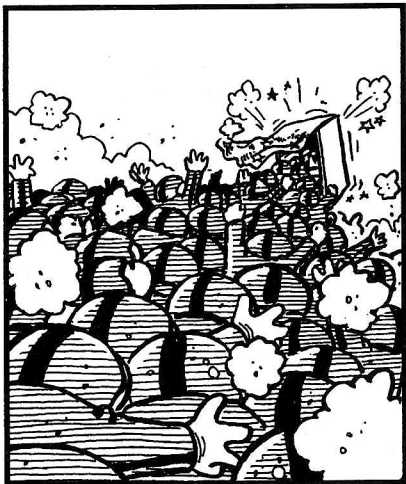
In einer staubigen Ecke einer entfernten Dimension lebt der große Zauberer Divinius, ein Meister der Zauberei und Logik, der größte Hexenmeister usw.



Eines Tages bittet Divinius seine beiden Gehilfen Hokus und Pokus, den Lagerraum zu putzen, aber sie dürfen auf keinen Fall ... ETWAS ANFASSEN!





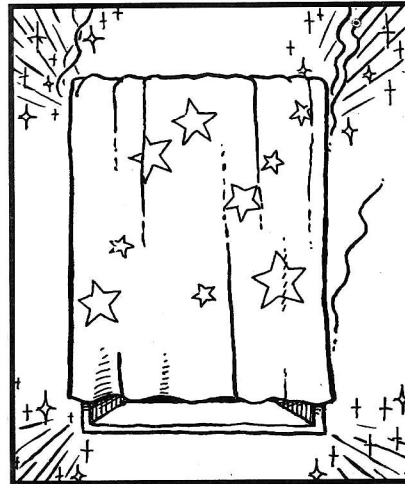
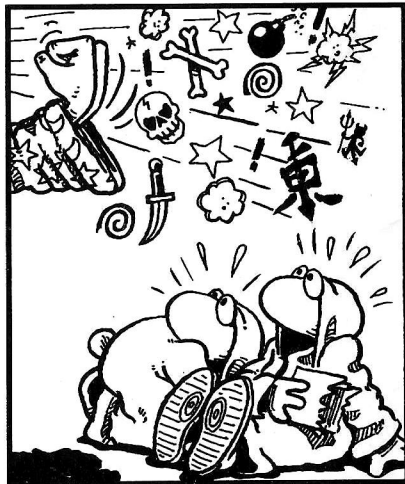
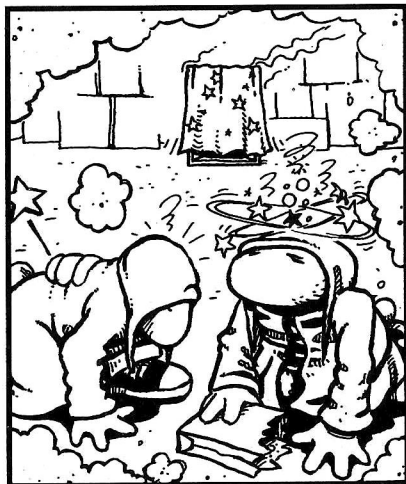


INSTANT MAGICAL  
**TRODDERS**

NUR WASSER

△ **HINZUFÜGEN**

VORSICHT KÖNNTE SICH ZU  
ZOMBIEÄHNLICHER ART  
ENTWICKELN, WENN  
TELEPORT ERLAUBT WIRD  
NICHT BERÜHREN!



## Die Geschichte

Es war einmal ein Zauberer, der Divinius hieß und mit seinen beiden Gehilfen Hokus und Pokus in einem weit entlegenen Schloß in einem Fabelland lebte. Hokus und Pokus waren aber zwei kleine Tunichtgute, die zum Ärger von Divinius oft Dummheiten anstellten. Wenn er glaubte, daß sie dabei wären, ihre Zaubersprüche zu lernen, dann waren sie im Obstgarten, um alle Kirschen zu essen, die für Obstkuchen für Divinius bestimmt waren. Oder wenn sie Kräuter für die Zaubertränke sammeln sollten, dann fand er sie im Bett, nachdem sie einen Tag damit verbracht hatten, über Gräben zu springen, wobei sie ihre Zauberstäbe als Hochsprungstangen benutzten.

Eines Tages, als Divinius am Ende seiner Geduld war (Hokus und Pokus hatten die Deckel im Abstellraum vertauscht und der arme Zauberer hatte Nutella auf seine Schuhe gestrichen anstatt Schuhcreme!) befahl er ihnen den Lagerraum zu putzen. Niemand hatte da seit einigen hundert Jahren aufgeräumt - da Divinius in Wirklichkeit sehr faul war - und er hoffte, daß diese Aufgabe Hokus und Pokus für einige Tage beschäftigen würde, so daß sie nicht dazu kämen, etwas anzustellen. Während er sie die Treppe hinunterschickte, donnerte er: "Und faßt ja nichts an!"

Natürlich wußte Divinius nicht, daß seine beiden Helfer Comic-Sammlungen unter ihren Gewändern versteckt hatten und sich darauf freuten, ungestört zu lesen, ohne daß Divinius ständig nörgelte, dies oder das zu tun. Die Zeit verging, und plötzlich stellten Hokus und Pokus mit Schrecken fest, daß es fast Zeit zum Abendessen war und sie hatten noch keinen Schlag Arbeit getan. Divinius würde unglaublich wütend sein. Sie dachten: Am besten schieben wir einige der Kisten herum, damit es so aussieht, als ob wir gearbeitet haben.

Sie waren gerade beim zweiten Stapel von Kisten, als sie plötzlich außer Reichweite und mit Spinnweben überdeckt eine Kiste mit der Aufschrift VORSICHT! in großen roten Buchstaben sahen. Eifrig wie Ameisen räumten sie schnell alles weg und zogen die Kiste vorsichtig heraus, um sie besser zu sehen. Auf der Kiste stand in säuberlicher Schrift:

**VORSICHT! INSTANT MAGICAL TRODDLERS -**

**\*KEIN WASSER HINZUFÜGEN\*!** -Können sich zu zombieähnlicher Art entwickeln, wenn Teleport erlaubt wird. NICHT BERÜHREN!

Dies hörte sich für die beiden Schlingel äußerst interessant an, und sie entschlossen sich sofort, weiteres herauszufinden.

Ohne daß die beiden dies wußten, plante Divinius alles mögliche in ihrer Abwesenheit. Er hatte ihre Streiche - z.B. wenn sie mit seinen Zauberzutaten Bonbons machten anstatt sie zur Zauberei zu gebrauchen- so satt, daß er sich entschieden hatte zu versuchen, einige Troddlers herzustellen und sie aufzuziehen, damit sie eines Tages Hokus und Pokus ersetzen könnten. Dann würde er sich endlich mal wieder mit wirklicher Zauberei beschäftigen können.

Wie erwartet, war der erste Gedanke von Hokus und Pokus nicht "Divinius hat uns befohlen, nichts anzufassen", sondern "Könnten wir vielleicht einige dieser Troddlers dazu bringen, für uns zu arbeiten, während wir ein kleines Nickerchen halten!" Sie waren beide so eifrig, als erster an die Troddlers heranzukommen, daß sie den Karton einrissen und das Troddlerpulver in ihren sauberen Eimer schütteten. Nun entstanden Blasen und Geplätscher, dann Spritzer und ein Wasserstrahl, während sich das Pulver zu Troddlern verwandelte, die dann aus dem Eimer über den Fußboden quollen. Es waren Hunderte. Es dauerte nicht lange, bis sich ein unheimlicher Zufluchtsinstinkt unter den Troddlern verbreitete, und wie hypnotisiert begannen sie, in Richtung einer sonderbaren kleinen Tür am anderen Ende des Lagerraumes zu marschieren. Hokus und Pokus wußten nicht, was sie tun sollten. Für jeden Troddler, den sie einfingen, entkamen zwei weitere. Letztendlich fielen sie vollkommen erschöpft auf den Boden.

Gerade als der letzte Troddler durch den Teleporter schlüpfte, platzte Divinius herein. Selbst er konnte nicht glauben, was sie dieses Mal angestellt hatten. Sein Gesicht sah aus wie ein Gewitter, und der Raum fing an zu wackeln, während er vor Wut herumstapfte und mit seiner Faust drohte. Hokus und Pokus hatten ihn noch nie so wütend gesehen, und sie wußten, daß er rasend vor Wut war. Sein Gesicht wurde weiß, dann violett, dann grün, dann rot, und gerade als er gelb wurde, konnte er sich genügend unter Kontrolle bringen, um die Worte hervorzubringen: "Geht sofort hinter den Troddlern her und fangt so viele ein, wie ihr könnt!!" Sie brauchten nicht erst gebeten zu werden -hauptsächlich weil Divinius jedem von ihnen einen Tritt ins Hinterteil verpaßt hatte und sie sich daher bereits mit äußerst hoher Geschwindigkeit in Richtung des Teleportes bewegten. Als sie gerade durch die Tür schossen, hörten sie Divinius kreischen: "Und bringt bloß keine blöden Zombies zurück!!"

## Der Auftrag

Es ist Dein Auftrag, als Hokus und/oder Pokus die armen unschuldigen Troddlers zu retten, die unverschuldet durch die Teleporter-Tür gingen. Du mußt sie aus den Levels holen und durch den Ausgang/die Ausgänge und zurück zum Lagerraum des Zauberers bringen, bevor ihnen etwas Scheußliches passiert. Jedoch dürfen die Troddlers, die durch ihre Teleportierung zu Zombies wurden, auf keinen Fall zum Ausgang gelangen!

Die verschiedenen Levels können auch andere Aufgaben wie z.B. das Sammeln von Diamanten oder das Abmurksen von Zombies erfordern. Am Anfang jedes Levels wird Dir Dein Auftrag mitgeteilt. Du mußt also die Auftragshinweise sorgfältig lesen.

## Die Spieler

### HOKUS UND POKUS:

Du spielst die Rolle von Hokus und/oder Pokus. Diese/r Spieler haben/ hat die nicht gerade beneidenswerte Aufgabe, trotz der Störrigkeit der Troddlers, des zerstörerischen Verhaltens der Zombies und aller anderen Hindernisse, die Du gleich kennenlernen wirst, alle Aufträge vollständig zu erfüllen.

### DIE TRODDLERS:

Das sind die kleinen Kerle, die aus den Ausgängen purzeln. Du hast sie herausgelassen und bist jetzt dafür verantwortlich, sie zurückzubringen! Du hast Glück, daß sie freundlich sind. Sie können niemand wehtun, brauchen aber viel Schutz, da sie sehr zerbrechlich und verletzbar sind. Fehler können sie das Leben kosten, und na ja, sie sind vielleicht nicht schlau, aber sie sind ganz süß, und sie wollen nur nach Hause zurück.

### DIE ZOMBIES:

Das sind die Typen, die sich während des Teleportierens verwandelten. Sie benehmen sich genau wie die normalen Troddlers, zerstören durch Kontakt sich selbst, und was noch wichtiger ist, auch Deine Schützlinge. Obwohl die Zombies die Troddlers immer umbringen, sind nur einige für den Spieler tödlich.

## Spieler Modi

### TRAINING:

Um die Grundsätze des Spiels kennenzulernen, lohnt es sich, durch diese kurzen Levels zu spielen, die Dir die Grundmanöver, die Du zum Spiel benötigst, beibringen.

### SOLO:

Dein Partner läßt Dich in der Patsche sitzen und ruft: "Es war Deine Schuld, Du kannst das regeln!" Du mußt also alleine 100 Aufträge ausführen und viele Hunderte von Troddlers retten.

### TEAM:

Hokus und Pokus haben erkannt, daß Zusammenarbeit die einzige Art und Weise ist, um die 60 Aufträge zu bewältigen. Nicht vergessen, Zombies können beide Spielern verletzen.

### KRIEG:

Dein Partner hat sich im Teleporter verfangen und ist nun auf der Seite der Zombies! Nun kannst Du in 15 einstellbaren Levels kämpfen, um den Auftrag zu erfüllen oder Deinen Gegner und seine Helfer fertigzumachen. Tödliche Zombies sind für Spieler Eins gefährlich, während tödliche Troddlers für Spieler Zwei gefährlich sind.

### ÜBEN:

9 Levels für Anfänger



## Das Steuerpult

### AUFTRAGSZEIT

Zeigt die Minuten und Sekunden an, die Dir verbleiben, um den Auftrag zu erfüllen.

### AUFTRAGSZIEL-ANZEIGER

### GESUNDHEITS-ANZEIGER

Der Anzeiger gibt den gegenwärtigen Energiestatus des Spielers an. Er fällt, wenn der Spieler verletzt wird. Wenn er das untere Ende erreicht, bist Du verloren.

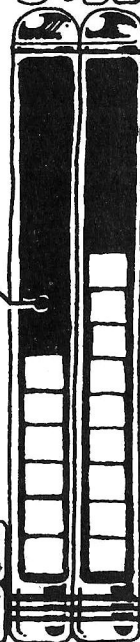
### BAUSTEINROHR

Hier kann der Spieler bis zu 15 Bausteine sammeln. Aufgehobene Bausteine werden oben gestapelt, und die Bausteine, die Du auf den Bildschirm setzt, werden vom unteren Ende des Stapels genommen.

### DIAMANTEN, DIE NOCH GESAMMELT WERDEN MÜSSEN

Die Ziffern zeigen, wieviel Diamanten dieser Farbe noch eingesammelt werden müssen. Null bedeutet, daß keine weiteren Diamanten gesammelt werden müssen, um den Auftrag zu vervollständigen.

9:50



## Spielersteuerung

### 1 ODER 2 SPIELER MIT STEUERPULT:

Mit dem Richtungsknopf steuerst Du ohne Betätigung der anderen Knöpfe die Richtung in die sich Hokus oder Pokus bewegt.

### BAUSTEINE PLAZIEREN:

Knopf "Y" oder "B" drücken und die Richtungstaste betätigen. Es erscheint ein Fadenkreuz dort, wo die Richtungstaste hinbewegt wird. Wenn ein Fadenkreuz an der Stelle ist, wo Du einen Baustein hinsetzen möchtest, mußt Du den Knopf loslassen, und der Baustein erscheint an dieser Stelle. Wenn das Fadenkreuz rot ist, kannst Du an dieser Stelle keinen Baustein absetzen. Du kannst nur so viele Bausteine auf dem Bildschirm absetzen, wie in dem Bausteinrohr zur Verfügung stehen (befindet sich rechts auf dem Bildschirm), und nur bis zu zwei Bausteinen vom Spieler entfernt.

### BAUSTEINE AUFHEBEN:

Um einen Baustein auf dem Bildschirm aufzuheben, Knopf "Y" oder "B" drücken, so daß ein Fadenkreuz erscheint, das dann über den Baustein plziert wird. Wenn Du den Knopf losläßt, verschwindet der Baustein, und er erscheint dann im Bausteinrohr zur späteren Verwendung. Du kannst nur so viele Bausteine aufheben, wie in Dein Bausteinrohr passen.

### ZERSTÖRENDE ZOMBIES:

Mit der Bauen-und-Wegnehmen-Methode kannst Du die Zombies unter den Bausteinen zerquetschen.

### SPRINGEN UND AUFHEBEN DES BAUSTEINS, AUF DEM DU STEHST

Knopf "X" betätigen, und ein Fadenkreuz erscheint unter Deinen Füßen. Knopf loslassen, und der Spieler, den Du steuerst, springt in die Luft, gleichzeitig wird der Baustein, auf dem er stand, aufgehoben, und er verschwindet in Deinem Bausteinrohr. Mit dem Richtungsknopf kannst Du Deinen Spieler dorthin steuern, wo er landen soll.

### SPRINGEN

Zum Springen Knopf "A" betätigen. Dann mit dem Richtungsknopf Hokus oder Pokus dorthin führen, wo er landen soll.

### UNTERBRECHEN UND WEITERSPIELEN

"START" drücken, um eine Pause im Spiel einzulegen. Abermals "START" drücken, um weiterzuspielen.

### SPIEL ABBRECHEN

Wenn das Spiel unterbrochen wurde, "SELECT" drücken und den Knopf für eine Sekunde festhalten, und Du brichst das Spiel ab und kehrst zum Optionsbildschirm zurück. Hier kannst Du wählen, den gleichen Level nochmal zu spielen oder zum Hauptmenü zurückzukehren.

### 1 ODER 2 SPIELER MIT MAUSSTEUERUNG:

(\* separater Vertrieb Modell-Nr. SNS-016E)

Mit der Maussteuerung befindet sich ständig ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm. Du kannst dies an eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm mittels der Maus bewegen.

### BAUSTEINE PLAZIEREN

Den RECHTEN Knopf drücken und festhalten. Dann das Fadenkreuz an die Stelle bewegen, wo Du einen Baustein bauen möchtest. Wenn das Fadenkreuz sich an der richtigen Stelle befindet, Knopf loslassen, und der Baustein erscheint an dieser Stelle. Wenn das Fadenkreuz rot ist, kannst Du an dieser Stelle keinen Baustein ablegen. Du kannst nur bis zu zwei Bausteinen entfernt vom Spieler Bausteine bauen. Du kannst nur so viele Bausteine auf dem Bildschirm absetzen, wie in dem Bausteinrohr zur Verfügung stehen (befindet sich rechts auf dem Bildschirm).

### BAUSTEINE AUFHEBEN:

Um einen Baustein auf dem Bildschirm aufzuheben, den RECHTEN Knopf drücken und festhalten. Dann das Fadenkreuz über den Baustein setzen, den Du aufheben möchtest. Knopf loslassen und der Baustein verschwindet und erscheint im Bausteinrohr. Du kannst nur so viele Bausteine aufheben, wie in Dein Bausteinrohr passen.

### ZOMBIES ZERSTÖREN:

Mit der Bauen-und-Wegnehmen-Methode kannst Du die Zombies unter den Bausteinen zerquetschen.

### SPIELER BEWEGEN

Um den Spieler auf dem Bildschirm zu bewegen, den LINKEN Knopf drücken und das Fadenkreuz an die Stelle bewegen, wo Du den Spieler haben möchtest, und dann den Knopf loslassen. Hokus und Pokus sind leider nicht sehr schlau. Sie werden versuchen, die Stelle zu erreichen, an die Du sie schickst. Aber dies ist nicht immer möglich, und in diesen Fällen werden sie die Stelle nicht erreichen (wenn man dich fragen würde, etwas vollkommen Unmögliches zu tun, dann würdest Du es auch nicht tun, oder?). Versuch also, Geduld mit ihnen zu haben!

### SPRINGEN UND AUFHEBEN DES BAUSTEINS, AUF DEM DU STEHST

Beide Knöpfe gleichzeitig drücken und festhalten. Schieb das Fadenkreuz an die Stelle, wo Du den Spieler haben möchtest. Beide Knöpfe gleichzeitig loslassen, und der Spieler hebt den Baustein, auf dem er steht auf (wenn möglich) und geht wie normal zu seinem Ziel.

### UNTERBRECHEN UND WEITERSPIELEN

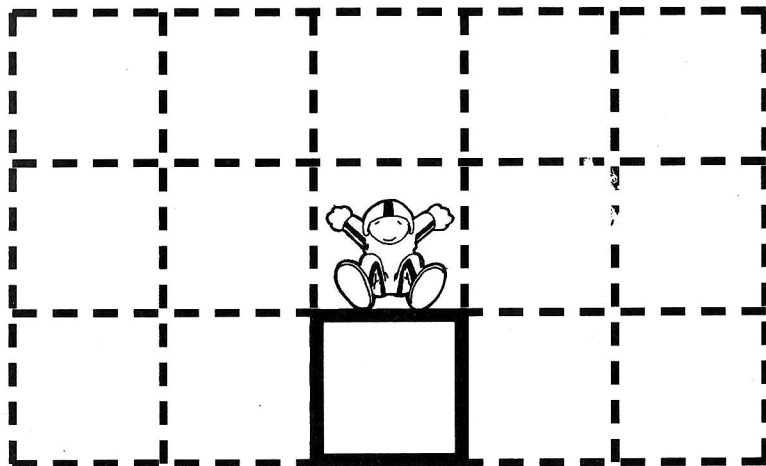
Das Fadenkreuz über den Spieler schieben und den LINKEN Knopf drücken. Wenn der Knopf losgelassen wird, wird das Spiel unterbrochen. Um weiterzuspielen, den LINKEN Knopf abermals drücken.

### SPIEL ABBRECHEN

Nachdem das Spiel unterbrochen wurde, den RECHTEN Knopf drücken und für eine Sekunde festhalten. Das Spiel wird abgebrochen und Du kehrst zum Optionsbildschirm zurück. Hier kannst Du wählen, den gleichen Level nochmal zu spielen oder zum Hauptmenü zurückzukehren.

### PLAZIERUNG UND AUFHEBEN VON BAUSTEINEN

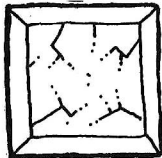
Der Spieler kann nur die folgenden Bausteine in den Feldern um ihn herum plazieren und aufheben :



## Abbildungen auf dem Bildschirm

### BLÖCKE

Jeder Level besteht aus verschiedenen Arten von Bausteinen, und die Durchführung der Aufträge wird hauptsächlich durch unterschiedliche Manipulierung dieser Bausteine erreicht.



### TRODDLER-EINGANG

Die Troddlers kommen durch diesen Eingang auf den Bildschirm. Sie sind sich aber vollkommen unbewußt, was für ein Terror sie erwartet. Ihre Richtung wird durch einen gelben Pfeil markiert. Nichts kann einen Eingang zerstören, und nichts kann vor ihn geschoben und er kann auch nicht aufgehoben werden.



### ZOMBIE-EINGANG

Die bössartigen Mutan-Zombie-Troddlers treten hier ein. Davon abgesehen ist es ein ganz normaler Eingang.



### AUSGANG

Das ist die Endstation für die Troddlers. Wenn sie diese Stelle erreichen, dann sind sie sicher. Du solltest sicher sein, daß Du sie im entsprechenden Winkel zum Ausgang führst (d.h. sie müssen aus der entsprechenden Richtung auf den Ausgang zugehen) sonst beachten sie ihn nicht.



### STARRE BLÖCKE

Normale, nicht manipulierbare Bausteine. Nichts kann einen starren Baustein ändern.



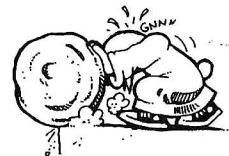
### BAUSTEINE

Der am häufigsten vorkommende, aufsammelbare und aufbaubare Block. Ein Standardblock, auf den man sich sicher stellen kann.



### FELSBROCKEN

Können von Hokus oder Pokus herumgeschoben werden, um alle "lebenden" Dinge zu blockieren oder zu töten.



### KANONE

Zerstört Troddlers, Blöcke, Felsbrocken, Diamanten - also die meisten Dinge, abgesehen von soliden Blöcken, Eingängen und Ausgängen.



### MINEN

Explodieren bei Kontakt mit Troddlers und Zombies und lassen diese und in der Nähe liegende Blöcke verschwinden.



### FLIPPER

Flippt Troddler von einer Seite zur andern in die Richtung, in die der Pfeil zeigt, aber Vorsicht, den Troddler nicht gegen etwas Festes schleudern.



**EISBLÖCKE**

Vollkommen unbesteigbarer Block, von dem Troddlers schlitternd abrutscht.

**HÜPFKISSEN**

Rettet Troddlers vor dem Zerschmettern, wenn sie aus großer Höhe fallen, und hat auch noch andere wertvolle Anwendungen.

**BREMSER**

Bremst die Troddlers auf eine Geschwindigkeit, bei der sie sich leichter steuern lassen.

**MÜHLE**

Die scharfe und rotierende Kante dieser Maschine macht (wirklich!) die Troddler zu Spaghettisoße.

**EINTRITT VERBOTEN**

Dieser Mechanismus läßt nur Troddlers vorbei. Für Troddlers ist er wie Luft, für Spieler ist er eine undurchdringbare Wand.

**DIAMANTEN**

Oft werden diese wertvollen Steine benötigt, um einen Level zu vervollständigen. Es gibt sie in drei Farben: Rot, Grün und Blau. Manchmal befinden sie sich schon auf dem Bildschirm, und manchmal muß der Spieler sie herstellen.

**OBST**

Verbessert zum Teil die Gesundheit des Spielers.

**HERZ**

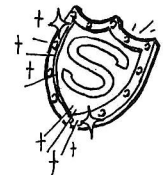
Macht den Spieler wieder vollkommen gesund.

**UHR**

Der Spieler erhält eine zusätzlich Minute zur Vervollständigung des Auftrags.

**SCHILD**

Hierdurch wird der Spieler für circa eine Minute unverwundbar.



TGHTTM

**BOMBE**

Zerstört alle feindlichen Troddlers auf dem Bildschirm.

Q R T  
C M T R N  
R D G M S



**FÜNFBLÖCK**

Du erhältst einen Bonus von 5 zusätzlichen Bausteinen in Deinem Bausteinrohr.

C R S S O | P L L R S  
S K P R N D | B Z Z Z Z Z  
P C K P P | F U R N S



**Außerirdische Feindliche Wesen**

Dies sind äußerst bedrohliche Objekte, die Du in einigen der Levels finden wirst. Bei Kontakt verletzen sie alle Spieler, verwandeln sich jedoch zu blauen Diamanten, wenn sie von Felsblöcken getroffen werden. Zu diesen feindlichen außerirdischen Wesen gehören die folgenden:

**DER VOGEL**

Ein pickender Vogel, der großen Appetit auf die Blöcke hat, die Du baust. Er fliegt unberechenbar herum und hackt mit großem Eifer durch die Blöcke. Er ist zwar keine direkte Gefahr für die Troddlers, kann Deine Pläne aber ernsthaft untergraben.



**DER WIRBLER**

Ein rollendes Objekt, das die Troddlers kopfüber umwirft. Es rast auf der Suche nach Troddlers herum.



**DAS FEUER**

Eine bewegliche Flamme, die Troddlers verbrennt und Eisblöcke schmilzt. Sie bewegt sich von links nach rechts bis zum unteren Ende des Bildschirms.



**Spielhinweise**

- Zum wiederholten Spielen der Levels mußt Du Dir das Level-Paßwort einprägen.
- Unterbrechung des Spiels zu Beginn des Levels ermöglicht dir, Deine Angriffsmethode zu planen, bevor Du versuchst, den Level durchzuspielen.
- Wenn Du neue Objekte triffst, mußt Du abschätzen, ob sie entweder dir oder den Troddlern Schaden zufügen können.
- Einige Objekte können aufgehoben werden - andere wiederum nicht. Es lohnt sich, das auszuprobieren.

BRCKTS	RXGMS	NSWL
SPRKL S	THAND	CLRT
DBLP S	THCH	SPHNK
LVGFMP	SPLTNG	ORIT
RGHTWY	RSHT	CMTRN
THRLMNS	HXP	RDGMS
GDRGHT	DVTNCL	CRSSD
JSIDT	THMCHV	SKPRND
ZHBG	THWRK	PCKPP