



OCEAN EUROPE LTD.



Konami (Deutschland) GMBH, Hausanschrift,
Berner Straße 109, 60437 Frankfurt, Germany.

TM, © & © 1995 Paramount Pictures. All Rights Reserved.
The Addams Family is a registered trademark of Paramount Pictures.
Ocean is an authorized user.

PRINTED IN JAPAN

CREEPIER. KOOKIER. SPOOKIER. OOKIER.

SNSP-VY-NOE

Addams Family Values™



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



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



TM, ® & © 1995 Paramount Pictures.
All Rights Reserved. The Addams Family is a
registered trademark of Paramount Pictures.
Ocean is an authorized user.

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, 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.

THE ADDAMS FAMILY



Großmutter Frump - Wenngleich ihre Zunge scharf wie
ein Küchenmesser sein kann, ist Großmutter doch ein beliebtes
Familienmitglied. Eines ihrer liebsten Spiele ist "Hand-abhacken",
das sie mit dem Familienhaustier der Addams Family, Thing, spielt.



Morticia - Wie viele andere altmodische Ehefrauen und Mütter
auch erfreut sich Morticia an der Pflege ihres Garten und ist besonders
stolz auf ihre Bouquets aus frisch geköpften Rosen, die ihr Haus
schmücken.



Gomez - Seine größte Leidenschaft ist seine Gattin Morticia.
Er geht keinem Beruf nach, aber ist doch immer beschäftigt.
Er ist ein eifriger Schüler der Kampfsportarten, besonders Judo, und ein
eifriger Golfer sowie ein Meister des Mamushka.



Onkel Fester - Der älteste Bruder von Gomez ist ein Kenner in Sachen Chaos und Blutvergießen, und er mag nichts lieber als einen richtigen Schorlf.



Lurch - Der hochgeschätzte Diener der Familie. Der bis ins Mark ergebene Lurch ist auf die Kinder der Addams genauso stolz wie auf seine Arbeitgeber.



Thing - Thing ist mehr als ein Haustier, er ist ein wichtiger Teil der Addams Family. Nur wenige Familien besitzen einen so ergebenen Freund, der jederzeit hilft, wenn Not herrscht.



Wednesday - Wie die Mutter so die Tochter. Sie ist eine Expertin in den Mysterien und besonderen Kräften des Bermuda Dreiecks.



Pugsley - Der hyperaktive, verrückte, gemeine kleine Pugsley zeigt bereits im jungen Alter, daß er einmal eine öffentliche Plage wird, auf die seine Eltern stolz sein können.



Cousin IT - Das haarigste Mitglied der Familie. Wenngleich er nicht allzuviel zu sagen hat, ist Cousin IT doch von Natur aus ein großer Frauenheld und in dieser Beziehung sehr erfolgreich, wenn man den Erzählungen glauben darf.

DEINE AUFGABE

Der jüngste Zuwachs der Addams Familie, der kleine Pubert, wurde von seinem alten Kindermädchen, Debbie Jellinsky, entführt. Sie hat ein Erpresserschreiben zurückgelassen, in dem sie fordert, daß Gomez ihr die Hälfte des Familienvermögens der Addams Family übertragen soll, wenn sie Pubert noch einmal wiedersehen wollen. Am Ende des Schreibens erklärt sie, daß sie sich in ein paar Tagen wieder bei Gomez melden will, um die Unterzeichnung der Urkunden zu organisieren. Gomez und Fester haben mit etwas Detektivarbeit entdeckt, wo sie Pubert versteckt hält. Sie haben sie in einem alten Herrenhaus nur einige Kilometer außerhalb der Stadt aufgespürt.

Die ganze Familie hat sich auf die Suche nach Pubert begeben. Am Herrenhaus angekommen beschließen sie, sich zu trennen und einzeln nach Pubert zu suchen. Kilometerlange Gärten, Sümpfe, Berge, Flüsse, Wüsten und Höhlen umgeben das Herrenhaus. Debbie hat sich irgendwo im Inneren des Herrenhauses mit einigen Freunden (Unholden) versteckt, und Fester muß sein ganzes Können aufbieten, um den Fallen auszuweichen, die Rätsel zu lösen und die Bösewichter zu vernichten.

Die anderen Familienmitglieder, die ebenfalls auf dem Gelände nach Pubert suchen, helfen Fester. Sie werden während des Spiels an verschiedenen Punkten auftauchen und, je nachdem, was Fester bisher unternommen hat, entweder Ratschläge oder Gegenstände anbieten. Fester wird außerdem feststellen, daß sich nicht alle von Debbie's Unholden loyal zu ihr verhalten und bereit sind, Fester zu helfen - doch hat dies seinen Preis.

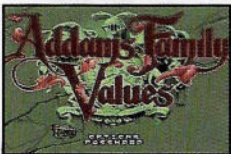
VOR DEM SPIELSTART

Überzeuge Dich davon, daß Dein Super Nintendo Entertainment System™ ausgeschaltet ist.

Lege das Game Pak ein, und schalte dann das System ein.

Wenn Du das Spiel erstmals spielst, drücke einfach den START-Knopf.

TITELBILDSCHIRM



Es werden vier Optionen angeboten: **START**, **OPTIONEN**, **PASSWORT** und **WEITER**. Durch Betätigen der **OBEN** oder **UNTEN**-Knöpfe des Steuerfeldes kannst Du Dich zwischen den Optionen hin- und herbewegen und durch Drücken von **START** eine Option wählen.

START

Wähle diese Option, wenn Du bereit bist, das Spiel zu beginnen.

OPTIONEN

Auf dem Optionsbildschirm werden Dir die folgenden Wahlmöglichkeiten angeboten:

Ton - Benutze Dein Steuerfeld, um zwischen **MONO-**, **STEREO-** und **UMGEBUNGS-**Ton zu wählen, und bestätige Deine Wahl mit Knopf **A**. Der Stereo- und Umgebungston funktionieren nur, wenn Du Dein Super Nintendo Entertainment System TM an ein geeignetes Fernseh- oder HiFi-Gerät angeschlossen hast.

Sprache - Benutze diese Option, um zwischen Englisch, Französisch bzw. Deutsch zu wählen.

Ende - Nach Wahl dieser Option kehrst Du wieder auf den Titelsbildschirm zurück.

PASSWORT

Paßworte werden im Verlaufe des gesamten Spiels vergeben, wann immer der Spieler Cousin IT findet. Dadurch kann der Spieler das Spiel von diesem Punkt an erneut beginnen.

Um Dein Paßwort einzugeben, mußt Du die Richtungstasten auf dem Steuerfeld benutzen. Drücke Knopf **A**, um einen Buchstaben auf der Paßwortzeile einzugeben. Wenn Du das korrekte Paßwort eingegeben hast, drücke den **START**-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

Wenn Du während der Eingabe einen falschen Buchstaben eingibst, drücke einfach Knopf **B**, um einen Buchstaben zurückzugehen.

Wenn ein falsches Paßwort eingegeben wurde, wird dieses gelöscht und der Spieler kann ein neues eingeben.

Durch Drücken von **START** ohne Eingabe eines Paßwortes gelangt der Spieler wieder auf den Titelsbildschirm zurück.

WEITER

Hiermit kann der Spieler das Spiel vom letzten 'Weiter'-Punkt des Spieles starten.

SPIELBILDSCHIRM



Dies ist der Bildschirm, auf dem die Action stattfindet.

- 1. Statusanzeige des Krankheitszustandes** - Wird durch eine Reihe kleiner Totenschädel dargestellt. Hier wird angezeigt, wieviel Fester einstecken kann, bevor er aus dem Spiel ist. Jedes Mal, wenn er ein zusätzliches Krankheitssegment sammelt, vergrößert sich die Reihe der Schädel. Zu Beginn des Spiels hat Fester drei Schädel.
- 2. Box der verfügbaren Gegenstände** - Hier wird der Gegenstand angezeigt, den Fester gewählt hat.

INVENTAR-BILDSCHIRM

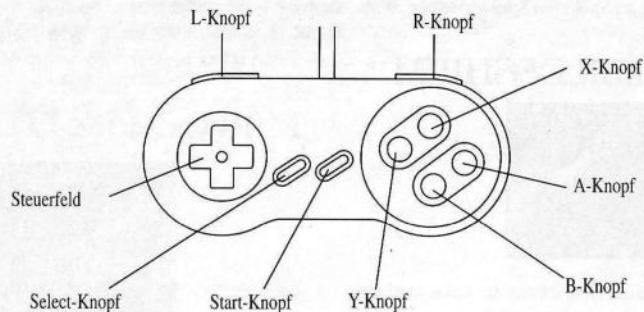
Hier werden die Gegenstände angezeigt, die Du mit Dir führst und die benutzt werden können.

Drücke **START**, um den Bildschirm aufzurufen, wenn Du einen Gegenstand wechseln oder Deinen Status prüfen willst. Benutze das Steuerfeld, um die Hand auf dem Bildschirm zu bewegen, und drücke Knopf **A** oder **B**, um einen Gegenstand auszuwählen.

Wenn Du den Inventarbildschirm aufrufst, wird die Handlung des Spiels auf dem Spielbildschirm angehalten. Drücke **START**, um wieder zum Spiel zurückzukehren.

- 1. Schlüssel** - Zeigt alle Schlüssel an, die Fester gesammelt hat.
- 2. Waffen** - Zeigt alle Waffen an, die Fester gesammelt hat.
- 3. Plätzchendose** - Hier werden alle Plätzchen aufbewahrt, die Fester von Großmutter bekommt.
- 4. Verschiedenes** - Zeigt alle Gegenstände an, die nicht in eine der oben genannten Kategorien fallen.

DAS STEUERSYSTEM



Steuerfeld - Spielerbewegung

Hiermit steuert man Fester auf dem Spielbildschirm.

Start-Knopf - Inventarbildschirm

Schaltet vom Spielbildschirm zum Inventarbildschirm. Der Inventarbildschirm zeigt alle Gegenstände an, die Fester mit sich führt, und sagt, welcher Gegenstand zur Zeit benutzt wird.

X-Knopf - Action

Erlaubt es Fester, Schilder zu lesen, Knöpfe zu drücken, Schalter zu betätigen, Gegenstände zu untersuchen und mit Leuten zu sprechen.

B-Knopf - ZZap-Angriff

Führt Festers elektrischen ZZap-Angriff aus - seine Hauptwaffe gegen angreifende Bösewichter.

Y-Knopf - Das Journal

Wenn es gefunden wird, hilft es Fester, sich in dem Gelände um das Herrenhaus zurechtzufinden.

A-Knopf - Ausrüstungsbox

Führt die Handlung des sich in der Ausrüstungsbox befindlichen Gegenstandes aus.

TREFFEN UND SPRECHEN MIT PERSONEN

Um bei seiner Suche Erfolg zu haben, muß Fester im Verlaufe seines Abenteuers mit verschiedenen Personen sprechen, von ihnen Informationen einholen, Gegenstände erhalten usw. Um mit jemandem (oder einer Sache) zu sprechen, tritt ihm (ihr) dicht gegenüber und drücke den X-Knopf. Während eines Gesprächs, das aus mehr Text besteht, als auf den Bildschirm paßt, erscheint eine **ZUSÄTZLICH** oder **WEITER** Mitteilung, woraufhin zur Fortsetzung des Gesprächs der A-Knopf gedrückt werden muß.

Wenn während des Gesprächs mit einer Person Fester die Wahl zwischen einer **JA** oder **NEIN** Antwort hat, kann der Spieler das Steuerfeld benutzen, um eine der Antworten auszuwählen, und diese mit dem A-Knopf ausführen. Wenn Du eine Äußerung mehrfach gewählt hast, kann durch Drücken des **START**-Knopfes die Anzeige abgebrochen werden ("quick exit").

FESTERS BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fester und Elektrizität arbeiten Hand in Hand, und in diesem Spiel benutzt er seine besondere Fähigkeit, um angreifende Bösewichter zu zzzappen.

Festers ZZap hat verschiedene Intensitätsstufen. Wenn Fester seinen vollen aktuellen Krankheitszustand besitzt (es werden keine roten Schädel oder Punkte angezeigt), verfügt sein Zap über die volle Energie, während bei halbem aktuellem Krankheitszustand oder darüber sein Zap die halbe Energie besitzt, und bei einem Krankheitszustand von weniger als der Hälfte verfügt der Zap über das geringste Energielevel.

Neben seinem ZZap kann Fester noch weitere gefundene Gegenstände als Waffen zur Abwehr von Bösewichtern einsetzen. Dabei handelt es sich um:



Magische Samen - Wirf diesen auf den Boden, um die Bösewichter in Deiner Nähe anzugreifen.



Kleine Felsen - Wirf mit ihnen nach Bösewichtern.



Marmorsteine - Diesen lähmen einige Bösewichter vorübergehend.



Grüner Schleim - Wenngleich diese raffinierte Mixtur nur einige der Bösewichter in diesem Spiel beeinträchtigt, ist die Wirkung doch durchschlagend.



Bowlingkugel - Eine recht wirkungsvolle Waffe gegen Bösewichter.

FESTERS KRANKHEITZUSTAND

Wenn Du das Spiel beginnst, verfügt Fester über drei Schädel für seinen Krankheitszustand. Wenn er getroffen wird, sinkt sein Krankheitszustand. Wenn sein Zustand nicht mehr existiert, wird der Spielende-Bildschirm eingeblendet. Einige Bösewichter werden nach ihrem Ableben zu kleinen Schädeln und erhöhen Festers Zustand bis zu seinem aktuellen Höchstwert, wenn sie eingesammelt werden. Mit Festers Vorankommen im Spiel finden sich Mittel und Wege, um diesen Höchstwert zu steigern, wodurch Fester mehr einstecken kann.

DAS JOURNAL

Wenn Fester das Journal findet, kann er es benutzen, um sich auf dem Gelände zurechtzufinden. Aber Fester sollte darauf achten, daß einige Orte nicht in dem Journal verzeichnet sind (in einem derartigen Fall erscheint eine leere Seite).

ANMERKUNG: Wenn Fester sich in einem Gebiet befindet, daß explodiert/dazu zwingt, in einen anderen Bereich zu rollen, dann erscheint dieses Gebiet nur als ein Rechteck im Journal.

GEGENSTÄNDE ZUM SAMMELN

Im Verlaufe des Abenteuers sollte Fester nach besonderen Addams Family Gegenständen zum Sammeln Ausschau halten. Diese bestehen aus runden blauen Bällen, mit einen einzelnen A im Inneren. Diese Gegenstände können eine Vielzahl von Dingen bewirken ...

1. Festers Krankheitszustand um eine Stufe erhöhen.
2. Den gesamten Energievorrat von Fester wieder auffüllen.
3. Fester zeitweise unverwundbar machen.
4. Alle aktuellen Waffen von Fester neu laden.
5. **MEGAGESUNDHEIT!**

Zahlreiche der nachstehend aufgeführten Gegenstände sind für ein erfolgreiches Auffinden von klein Pubert äußerst wichtig. Nimm diese von hilfsbereiten Menschen entgegen, oder finde sie im Herrenhaus und seiner Umgebung.

Nachstehend befindet sich eine Liste mit einer Auswahl dieser Gegenstände.



Leuchtkäfer - Wenn er benutzt wird, leuchtet er die dunklen Verliese aus, die Fester erkundet.



Explosionswelle - Diese kann nur eingesetzt werden, wenn Festers Krankheitszustand auf Maximum steht. Wenn sie eingesetzt wird, verursacht sie ungeheuren Schaden bei allen Böseweichtern auf dem Bildschirm - aber nicht umsonst!



Magnet - Kann benutzt werden, um einen Gegenstand zu angeln, der sich außerhalb Festers Reichweite befindet.



Schwarzer Würfel - Dieser seltsame Gegenstand soll magische Fähigkeiten besitzen und erlaubt es dem Besitzer, alle magischen Kraftfelder, die jemanden (oder etwas) festhalten, aufzulösen.

KRANKHEITZUSTANDSSEGMENTE



Durch Aufheben eines kleinen Schädels verbessert sich Dein Krankheitszustand um ein Stück.

JOURNAL



Das Handbuch hilft Dir, den Weg im Gelände zu finden.

KOCHBUCHER



Drei von ihnen sind im Spiel versteckt. Mit ihrer Hilfe kann Großmutter drei verschiedene Sorten Plätzchen backen, die Dir bei Deiner Suche helfen.

KNOCHENLOFFEL



Damit kann Großmutter knusprige Plätzchen backen.

HINWEISE UND TIPS

- Finde Cousin IT so schnell Du kannst; er versetzt Fester in die Lage, seine aktuelle Position zu **SPEICHERN**.
- Irgendwo in den Sümpfen befindet sich ein Teleporter-System; wenn Fester dieses benutzt, kann er sich schneller im Gelände fortbewegen.
- Bevor Du Dich in ein Verlies begibst, nimm einen Vorrat von Großmutters Plätzchen mit; Du wirst sie benötigen.
- Wenn Du Schwierigkeiten hast, Großmutter zu finden, versuche es an einem der folgenden Orte: in den Sümpfen östlich der Gärten, außerhalb des Gewächshauses oder in der Nähe des Eingangs zu den Steingärten.
- Versuche, Lurchs Bowlingkugel so schnell wie möglich einzusammeln, da sie eine außerordentlich wertvolle Waffe ist, insbesondere dann, wenn Festers Zzap sich auf der niedrigsten Stufe befindet.
- Wenn Fester zum ersten Mal an einem neuen Ort auf ein Mitglied der Addams Family trifft, sollte er immer mit diesem sprechen, da es wertvolle Informationen für ihn haben könnte.

- Die Schichten unter dem Erdboden enthalten zahlreiche versteckte Überraschungen, erkunde sie also so umfassend wie möglich.
- Bevor Du Großmutter um neue Plätzchen bittest, solltest Du die alten aufgebraucht haben.

Zwar sind Geier nicht die freundlichsten Lebewesen, doch sie haben den nördlichen Teil der Felsen zu ihrem Heim gemacht. Fester sollte nach einen speziellen Nest ganz oben Ausschau halten, das von Schädeln und Knochen umgeben ist; in der Nähe befindet sich eine Mailbox, die wertvolle Informationen enthält.

Gerüchte

Nachfolgend findest Du die neuesten Gerüchte, die in den Gärten und Stümpfen kursieren. Glaube sie oder nicht, Du hast die Wahl.

- Ein seltsam leuchtendes Objekt wurde dabei beobachtet, wie es bei Nacht über die Felsen flog. Vielleicht ein UFO?
- Achte auf Grindle, den Dieb. Er sucht Felsen, die er in Edelsteine & Diamanten verwandelt. Alles, was er Dir für Deine Felsen anbietet, ist wahrscheinlich wertlos.
- Der verrückte Flieger Magnifigo ist vor kurzem mit seiner seltsamen Flugmaschine auf dem Flug nach Norden in den Felsen abgestürzt. Er wird in Kürze zusammen mit seinen wertvollsten Karten und Journalen beerdigt werden.
- Ein großer Steinbaum mit Namen Romit wohnt in den Steingärten. Halte Dich von ihm fern, denn er ist nicht leicht aus dem Weg zu räumen!
- Die steinernen Wasserspeier in den Gärten sind keine Statuen, sondern schlafen nur. Man muß den Schlüssel finden, um sie aufzuwecken, oder sollten sie geweckt werden, damit man den Schlüssel findet? Wer weiß es?
- Strobias, früher die mächtige Hüterin des Friedhofes, schlummert jetzt friedlich. Sie wird sicher diejenigen segnen, die den Mut besitzen, sie wieder aufzuwecken.
- Trotz aller gegenteiligen Gerüchte IST Ivel zu besiegen! Konzentriere Dich auf seinen Angriff, und Du wirst ihn schlagen - vielleicht.
- Eine riesige Spinne namens Morobe wandert im Leichenschauhaus umher. Sie ist freundlich und bietet ihre Hilfe gegen Debbie an.
- Im Herrenhaus befinden sich angeblich riesige Bibliotheken voller Wissen. Es wäre klug, alle Bücher nach einem Hinweis zu durchsuchen.

CREDITS

Game Design	-	DON McDERMOTT
Programming	-	ROBERT WALKER PHILLIP TRELFOED JOHN MAY
Graphics	-	DON McDERMOTT JOHN HACKLETON
Music and Sfx	-	KEITH TINMAN
Script	-	DON McDERMOTT NIGEL KERSHAW
Additional Programming	-	BOBBY EARL DAVID CHILES
Producer	-	IAN TURNBULL
Technical Support	-	ROB ARNOLD TIM MARRETT TIM WELCH
Manual	-	DON McDERMOTT JOHN MAY
OCEAN Q.A.	-	MIKE CARROLL, STUART POOLE, ANTHONY McGARRY, SIMON CRAWFORD, ANTHONY BURNS, LEE CLARE, JOE DUFFY, GEORGE DRUMER, MARIA DRUMER, SIMON LONGWORTH, PAUL JOHNSON, DANNY BOURNE, RICHARD BROOKS, ANDREW BURGESS, JOHN HOLDEN, PAUL FLANAGAN, JONATHAN DALE, C. WADSWORTH.

TM, ® & © 1995 Paramount Pictures. All Rights Reserved.
The Addams Family is a registered trademark of Paramount Pictures.
Ocean is an authorized user.

Bumpf

PASSWORT

1) Reihe

2) Reihe

G F K Z M N X 7 J 3 C / L 7 K T 7 G R Q B 2 9

| |

| |

| |

| |

| |

| |

| |

| |

| |