EmuMovies

"THE ADDAMS FAMILY THEME" by Vic Mizzy
Published by Orion Music Publishing, Inc.
Administered by Next Decade Entertainment, Inc.
OCEAN SOFTWARE LIMITED authorised user.

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited

The Addams Family



ocean

AMIGA
ATARI ST

The Addams Family

CREEPY, KOOKY, OOKY, SPOOKY.

Morticia Has Been Kidnapped!

Uncle Fester has lost his memory and has fallen under the spell of Abigail Craven, a conniving character who is anxious to lay her greedy hands on the Addams' hidden fortune.

Having recruited a misled Fester, and assisted by her cohorts, Tully and The Judge, she manages to capture and imprison the other members of the Addams Family within the huge Addams' Mansion!

Only Gomez can save the day by freeing his son Pugsley, his daughter Wednesday, and Granny; and by restoring Fester's memory. Accomplishing these tasks is daunting enough – but then Gomez must seek out Morticia in the underground vaults of the Addams' mansion and confront the evil Judge in a kooky and spooky climax!

LOADING

ATARI ST

THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE

Switch on the power to the computer, then insert game disk into the drive. The program will then load automatically. Follow the on-screen instructions.

CBM AMIGA

Insert game disk into the drive and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only.

Press Fire to start game. Push the joystick up or down to move the cursor and press Fire to select the password.

The password is entered by moving the joystick in the appropriate direction.

FIRE BUTTON: Confirms menu options.

SPACE BAR: Pause, unpause game.

F1, F2, F3: To select language option. (PAL only)
F1 – ENGLISH
F2 – FRENCH
F3 – GERMAN

JOYSTICK LEFT: Moves Gomez left.

JOYSTICK RIGHT: Moves Gomez right.

JOYSTICK UP: Makes Gomez enter a door/opening. Makes Gomez climb up a rope/vine.

JOYSTICK DOWN: Makes Gomez duck. Makes Gomez climb down a rope/vine. Also enables Gomez to access an entry below him (pipes etc.).

FIRE BUTTON: Makes Gomez jump; the longer the button is pressed, the higher he will jump. Also can be used with Joystick left or right to control/change the direction of the jump.

When underwater, repeated pressing of the fire button will help Gomez swim; similarly, when Gomez has the 'Fezi-copter', this action helps him fly.

STATUS PANEL

Energy

You begin the game with just two heart units, which means that Gomez can sustain two hits before losing a life. These units can be replenished along the way, but there are opportunities to collect an extra THREE energy units by defeating some of the large guardians (bringing your heart quota up to a potential FIVE, allowing you to now sustain five 'hits'!). The top left of the screen displays your energy information; the number of hearts shows how many energy units you have in total – the 'solid' ones show how many hits you have left before losing a life.

Money

Along the way, Gomez can collect money, shown as $. For every 25 $ you will have a heart replenished (if necessary). On collecting 100 $, you will get a 1-UP. The $ collected are displayed on the bottom left of the screen.

Lives

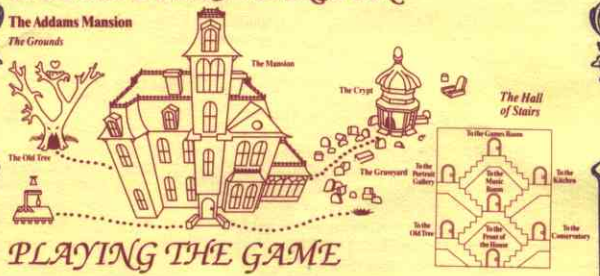
Gomez has an infinite number of lives, due to the continue option (see CONTINUE). However, he only has so many 'lives' per attempt, before he is put back to the start. These lives are displayed next to the $ on the bottom left of the screen.

Additional 1-UPs can be collected along the way, and earned (see MONEY). You begin the game with 5 lives.

Score

Points are scored each time you collect an object, or stomp a nasty. If you manage to stomp a number of nasties consecutively (that is, bounce from one to the next), the points scored for each one will double. You will be awarded a 1-UP for each 50,000 points. The score is displayed at the top of the screen.

THE ADDAMS MANSION



PLAYING THE GAME

Gomez must fully explore the Addams Mansion and rescue Pugsley, Wednesday, Granny, Uncle Fester, and finally, Morticia. The Mansion is enormous, and his journey will take him inside, outside, above and below. Walking, flying and swimming. Gomez must keep his wits about him at all times, as danger lurks within every scenario. If anything, the Mansion is even weirder than the Family, and nothing is quite as it seems, but careful exploration of walls and other features may prove very rewarding.

The only information Gomez has is a cryptic note handed to him by Thing:

> The Big Bird, The Sinister Centipedes and The Shape-Shifting Snowman are Guardians of the Heart. The Wacky Scientist babysits Pugsley, while The Grinning Goblin nurses Wednesday. Granny looks for the Funky Fire-Dragon and Uncle Fester walks hypnotized by the Wicked Witch. Liberate them all to give Lurch the Tune that opens The way to The Ultimate Treasure.

More information will be given by Thing along the way, as he is your only ally.

You begin at the front door to the Addams Mansion. At this point, you can explore around outside, or enter the front door by pushing Joystick UP. Note that this action is used each time you wish to enter a doorway or opening.

On entering The Mansion, Gomez has a choice of doors to enter, each accessing a different (and very large) area of the house. These can be played in any order, but some are better (and easier) to complete than others.

Within each area are a number of strange creatures who will do their utmost to hinder Gomez. The only way to eliminate these guys is to jump onto them – but watch out; if any of them has a pointed or spiked head, you must avoid hitting them!

Each door from the Hall of Stairs will lead, ultimately to one of the Big Bad Guys, and therefore a major reward – either a captured member of the Addams Family, or an extra Heart.

Also, there are items scattered around the mansion that can assist Gomez in his task (see PICK-UPS). Many of these are in plain view along the way, but nothing is as straightforward as it seems! The Addams Family, and everything associated with them is WEIRD... especially their home! Secret doors exist everywhere; of course, these doorways are usually invisible to the human (and INhuman) eye, so exploration of walls and floors is highly recommended. Look out especially for inconsistencies in appearance. It is all very deceptive, but highly rewarding if discovered!

Each time you rescue a member of your family, they will make their way immediately to the Music Room. Here, Lurch sits at his organ and plays a tune. Each member of the family gives Lurch a portion of music to play. This tune will build up gradually, as Pugsley, Granny, Wednesday and Fester have been rescued. Once they are ALL congregated in the Music Room, Lurch will have the entire tune to play which will open up the secret passage leading to the underground chambers, and eventually...Morticia!

Switches

At strategic places within the Mansion are Switch-Blocks, sometimes marked ON or OFF, and sometimes just shown as a patterned block. Jump up to hit and switch these blocks. The result can be

discovered further down your path (or maybe back the way you came!). These usually make platforms appear or provide access to otherwise inaccessible places.

YOU must figure out whether they should be switched off -experiment!

END-OF-LEVEL BAD GUY

At the end of each major area of the Mansion, you will confront a LARGE Bad Guy! To defeat it, you must stomp on its head a number of times, while avoiding it and any projectiles it may launch. An ENERGY METER will appear on the right side of the screen to display how many hits you need to defeat the Bad Guy. Accomplish this, and the reward makes it all worthwhile!

CONTINUE

When you lose all of your lives, you are allowed to CONTINUE the game, if desired. When this option is selected, you will restart from the Hall of Stairs in the Mansion. However, you will retain however many HEART units you had when you last played, and whichever members of your family you had rescued.

PASSWORD

When you score a major achievement, such as gaining an extra HEART, or rescuing a member of the Family, you will be given a password – MAKE A CAREFUL NOTE OF THIS! Next time you play the game, you can input your password to enable you to start with the same number of Hearts, and Family rescued, as you had last time you played. You will, however, restart the game in the Hall of Stairs.

THING

By some of the doors, you will see a box labeled A. These are Thing's boxes, and if you jump up under them, Thing will spring out and reveal a clue for the section you are playing.

These can be REALLY useful!

PICKUPS

There are many items scattered throughout the Mansion (and beyond) which will aid Gomez in his quest.

Small Hearts: Replenish one of your Heart energy-units, if applicable – these will NOT add to your overall Heart Quota.

Dollars $: See MONEY.

1-UP: Increases your lives by 1.

Shield: Makes Gomez indestructible for a limited time. The shield effect is portrayed as a 'star trail'. A noise will sound just before your shield expires.

Running Shoes: Makes Gomez move faster and jump farther. You can lose these when hit by a baddy but you won't lose any energy.

Fez: If Gomez jumps into this floating hat, it becomes a 'Fezi-copter' and allows him to fly about for a limited time by repeated pressing of the JUMP Button. The 'Fezi-copter' will be operative until you enter through a door. At that time, it will flash to signify the remaining few seconds it is operative.

Points: As well as gaining points by collecting items and stomping enemies, there are 'invisible' points scattered throughout the Mansion. You cannot see these, but if you touch them, an indication will appear on screen (in units of 1000).

PLAYING TIPS

- Trees are a good place to begin, then find somewhere cold. The Big Bad Guys at the end of these sections may be dangerous, but they are not Heartless.
- Going back through the same door does not always lead you back to the same place.
- There is always a 'safe spot' when confronted by a Big Bad Guy. Find this and you should defeat him easily.
- Use the creatures as 'springboards' to jump on in order to reach an otherwise inaccessible spot.
- Map your progress – remember, the Mansion is HUGE and you don't want to forget where you're going (or have been!).
- Platforms may materialize in mid-air as you walk across – be brave!

THE ADDAMS FAMILY™

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses.

Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

CREDITS

The Addams Family™ & ©1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved. The Addams Family logo is a trademark of Paramount Pictures. Ocean Software Limited authorized user.

Programmed by James Higgins

Graphics and Design by Warren Lancashire

Graphics by Simon Butler

Music and Sound effects by Jonathan Dunn

Amiga Technical Support by Mick West

Tested by Tim, Gareth, Lee & Greg

Produced by Jon Woods

© 1992 Ocean Software Limited.

The Addams Family™

DEUTSCH

CREEPY, KOOKY, OOKY und SPOOKY

Morticia ist entführt worden!

Onkel Fester hat sein Gedächtnis verloren und ist unter den Fluch von Abigail Craven gefallen, eine hinterhältige Gestalt, die den versteckten Schatz der Addams in ihre gierigen Hände bekommen will.

Nachdem sie den irregeführten Fester für sich gewonnen hat, ist es ihr zusammen mit ihren Gehilfen Tully und The Judge gelungen, die anderen Mitglieder der Addams Family gefangenzunehmen und in der riesigen Villa der Addams einzusperren!

Gomez ist die einzige Rettung, falls es ihm gelingt, seinen Sohn Pugsley, seine Tochter Wednesday und Granny zu befreien und Fester sein Gedächtnis wiederzugeben. Diese Aufgaben sind schon schwierig genug - aber dann muß Gomez noch Morticia in den unterirdischen Gewölben der Addams Villa finden und sich dem gemeinen Judge in einem verrückten und gespenstischen Finale stellen!

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

FÜR DIESES SPIEL WIRD EIN FÜR DISKETTEN DOPPELTER DICHTE AUSGELEGTES LAUFWERK BENÖTIGT

Computer einschalten, dann die Spieldiskette in das Laufwerk einlegen. Das Programm wird dann automatisch geladen. Bildschirmanweisungen befolgen.

CBM AMIGA

Spieldiskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen und beginnt zu laufen.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für einen Spieler, und es wird nur über Joystick gesteuert.

Drücke den Feuer-Knopf, um das Spiel zu starten. Bewege den Joystick nach oben oder unten, um den Cursor zu bewegen, und drücke den Feuer-Knopf, um das Paßwort zu wählen.

Das Paßwort wird eingegeben, indem der Joystick in die entsprechende Richtung bewegt wird.

FEUERKNOPF: Bestätigt die Menüeingaben.

LEERTASTE: Spielpause Ein/Aus

F1, F2, F3: Zur Auswahl der Sprache. (Nur PAL).
F1 - ENGLISCH
F2 - FRANZÖSISCH
F3 - DEUTSCH

JOYSTICK LINKS: Bewegt Gomez nach links.

JOYSTICK RECHTS: Bewegt Gomez nach rechts.

JOYSTICK HOCH: Läßt Gomez in eine Tür/Öffnung treten. Läßt Gomez an einem Seil/einer Rebe nach oben klettern.

JOYSTICK ABWÄRTS: Läßt Gomez sich ducken. Läßt Gomez an einem Seil/einer Rebe herunterklettern. Ermöglicht es Gomez außerdem, sich in eine unter ihm befindliche Öffnung (Rohre usw.) zu begeben.

FEUERKNOPF: Läßt Gomez springen; je länger der Knopf gedrückt wird, desto höher springt er. Zusammen mit der Bewegung des Joysticks nach links oder rechts kann außerdem die Richtung des Sprungs gesteuert/geändert werden.

Unter Wasser läßt wiederholtes Drücken des Feuerknopfes Gomez schwimmen; ähnlich ist es, wenn Gomez den 'Fesi-kopter' benutzt, er kann dann fliegen.

STATUSANZEIGE

Energie

Du beginnst das Spiel mit lediglich zwei Herz-Einheiten. Das bedeutet, daß Gomez nur zwei Treffer hinnehmen kann, bevor er sein Leben verliert. Diese Einheiten können auf dem Weg aufgeladen werden. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, DREI zusätzliche Energieeinheiten zu sammeln, indem einige der stärksten Wächter besiegt werden (so daß deine Zahl von Herzen

maximal FÜNF betragen kann, was bedeutet, daß du jetzt fünf Treffer überlebst!). In der oberen linken Ecke des Bildschirms befindet sich deine Energieanzeige; die Zahl der Herzen zeigt dir, wieviele Energieeinheiten du insgesamt besitzt - die 'massiven' Herzen zeigen dir an, wieviele Treffer du noch hinnehmen kannst, bevor du dein Leben verlierst.

Geld

Gomez kann auf dem Weg Geld sammeln, das durch $ angezeigt wird. Für jeweils 25 $ wird ein Herz aufgeladen (falls notwendig). Wenn du 100 $ gesammelt hast, erhältst du einen 1-UP. Die gesammelten $ werden unten links auf dem Bildschirm angezeigt.

Leben

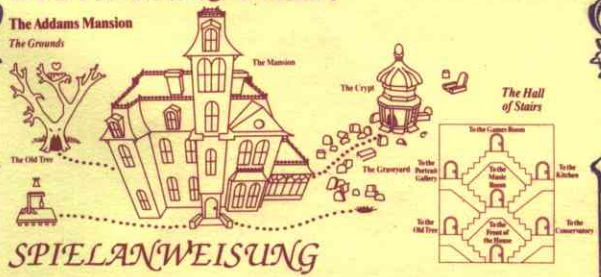
Gomez hat dank der Fortsetzungsoption (siehe FORTSETZUNG) eine unbegrenzte Anzahl Leben. Er besitzt jedoch nur eine bestimmte Anzahl Leben pro Versuch, bevor er wieder an am Start beginnen muß. Diese Leben werden neben den $ am unteren linken Bildschirmrand angezeigt.

Zusätzliche 1-UPs können auf dem Weg gesammelt und verdient werden (siehe GELD). Du beginnst das Spiel mit fünf Leben.

Punktestand

Du erhältst jedesmal Punkte, wenn du einen Gegenstand aufnimmst oder wenn du einen Bösewicht schlägst. Wenn du mehrere Bösewichte hintereinander schlägst (d. h. von einem zum nächsten springst), verdoppeln sich die Punkte jeweils. Pro 50.000 Punkte erhältst du einen 1-UP. Die Punkte werden am oberen Bildschirmrand angezeigt.

DIE ADDAMS VILLA



SPIELANWEISUNG

Gomez muß die gesamte Addams Villa erkunden und Pugsley, Wednesday, Granny, Onkel Fester und schließlich Morticia retten. Die Villa ist riesig groß, und seine Erkundungen werden ihn ins Innere, nach außen, nach oben und nach unten führen. Dabei wird er gehen, fliegen und schwimmen. Gomez muß die ganze Zeit auf der Hut sein, denn überall lauern Gefahren. Wenn es überhaupt noch möglich ist, dann ist die Villa noch unheimlicher als die Familie selbst und nichts ist tatsächlich das, wofür man es hält, aber eine vorsichtige Erkundung der Wände und anderer Dinge kann sich als sehr lohnenswert erweisen.

Die einzige Information, die Gomez besitzt, ist eine verschlüsselte Nachricht von Thing:

The Big Bird, The Sinister Centipedes and The Shape-Shifting Snowman are Guardians of the Heart. The Wacky Scientist babysits Pugsley, while The Grinning Goblin nurses Wednesday. Granny cooks for the Funky Fire-Dragon and Uncle Fester walks hypnotized by the Wicked Witch. Liberate them all to give Lurch the Tune that opens The way to The Ultimate Treasure.

Auf dem Weg wird Thing weitere Informationen preisgeben, denn er ist dein einziger Verbündeter.

Du beginnst an der Vordertür der Addams Villa. Hier kannst du zunächst den gesamten Außenbereich erkunden oder die Villa durch die Vordertür betreten, indem du den Joystick nach OBEN bewegst. Mit dieser Bewegung kannst du immer durch eine Tür oder Öffnung gehen.

Nachdem Gomez die Villa betreten hat, kann er wählen, durch welche der zahlreichen Türen, die alle in einen anderen (und sehr großen) Teil des Hauses führen, er gehen will. Man kann in beliebiger Reihenfolge durch die Türen treten und spielen, jedoch sind einige besser (und leichter) zu bewältigen als andere.

In jedem Teil befindet sich eine Anzahl fremdartiger Wesen, die alles in ihren Kräften Stehende unternehmen werden, um Gomez aufzuhalten. Die einzige Möglichkeit, diese Typen auszuschalten besteht darin, auf diese zu springen - aber Vorsicht! Wenn einer einen spitzen oder stachligen Kopf hat, darfst du nicht darauf treffen!

Jede vom Treppenhaus abgehende Tür führt schließlich zu einem großen Fiesling und damit zu einer großen Belohnung - entweder einem gefangenen Mitglied der Addams Family oder zu einem zusätzlichen Herzen.

Außerdem befinden sich in der Villa viele Gegenstände, die Gomez bei seiner Aufgabe helfen können (siehe AUFHEBEN). Viele von ihnen liegen während der Erkundung offen herum, aber nichts ist wirklich das, wofür man es hält! Die Addams Family und alles, was mit ihr zu tun hat, ist SELTSAM ... vor allem ihr Heim! Überall gibt es Geheimtüren; natürlich sind diese Türen normalerweise für das menschliche (und UNmenschliche) Auge unsichtbar, deshalb wird eine genaue Untersuchung der Wände und Fußböden sehr empfohlen. Halte vor allem nach äußeren Ungereimtheiten Ausschau. Es ist alles gut getarnt, aber Entdeckungen werden reich belohnt!

Jedesmal wenn du ein Mitglied der Familie gerettet hast, begibt sich dieses unverzüglich in das Musikzimmer. Hier sitzt Lurch und spielt eine Melodie auf der Orgel. Jedes Mitglied der Familie gibt Lurch einen Musikteil zum Spielen. Die Melodie wird um so vollständiger, je mehr Mitglieder - Pugsley, Wednesday, Granny und Fester - gerettet werden. Wenn sie ALLE in dem Musikzimmer versammelt sind, kann Lurch die vollständige Melodie spielen, durch die ein Geheimgang geöffnet wird, der in die unterirdischen Gewölbe und schließlich zu ... Morticia führt!

Schalter

An strategischen Punkten in der Villa befinden sich Schalter, manchmal steht AN oder AUS auf ihnen, manchmal werden sie nur schematisch dargestellt. Spring hoch, um diese Schalter zu treffen und zu bewegen. Das Ergebnis wirst du entweder später auf deinem Weg sehen (oder vielleicht auf dem Weg, den du gekommen bist). Dadurch erscheinen normalerweise Plattformen, oder die Schalter ermöglichen Zugang zu anderenfalls unzugänglichen Orten.

DU mußt herausfinden, ob sie ausgeschaltet werden sollten - probier es aus!

GROSSER FIESLING AM ENDE DER EBENE

Am Ende jedes großen Teils des Hauses wirst auf einen GROSSEN Fiesling treffen! Um ihn zu besiegen, mußt du ihn mehrere Male auf den Kopf schlagen und gleichzeitig ihm und Geschossen, die er abschießt, ausweichen. Ein ENERGIEMESSER wird auf der rechten Seite des Bildschirms erscheinen und dir zeigen, wieviele Treffer du landen mußt, um den Fiesling zu besiegen. Besiege ihn, und du wirst reichlich belohnt!

FORTSETZUNG

Wenn du alle Leben verloren hast, kannst du das Spiel FORTSETZEN, wenn du willst. Wenn diese Option gewählt wurde, beginnst du wieder im Treppenhaus der Villa. Du behältst jedoch die Anzahl der Herzen, die du zuletzt besessen hast und auch alle Familienmitglieder, die bereits gerettet waren.

PASSWORT

Wenn du einen wichtigen Erfolg erzielt hast, etwa ein zusätzliches HERZ erhalten oder ein Mitglied der Familie gerettet hast, wird dir ein Paßwort genannt - DIES MUSST DU DIR SORGFÄLTIG MERKEN! Wenn du das nächste Mal spielen willst, kannst du das Paßwort eingeben und das Spiel mit derselben Zahl an Herzen und geretteten Familienmitgliedern weiterspielen, die du das letzte Mal hattest. Allerdings beginnst du das Spiel wieder im Treppenhaus.

THING

An einigen Türen wirst du einen Kasten sehen, auf dem ein A steht. Diese Kästen gehören Thing, und wenn du unter ihnen nach oben springst, so wird Thing aus ihnen herausspringen und dir einen Tip für den Bereich geben, in dem du gerade spielst. Diese Tips können WIRKLICH nützlich sein!

AUFHEBEN

In der gesamten Villa (und um diese herum) liegen zahlreiche Gegenstände, die Gomez bei seiner Suche helfen.

Kleine Herzen: Dies laden eine deiner Herzeinheiten auf, falls dies notwendig ist - es sind KEINE zusätzlichen Herzen.

Dollars $: Siehe GELD.

1-UP: Erhöht die Zahl deiner Leben um eins.

Schild: Macht Gomez für eine begrenzte Zeit unbesiegbar. Wenn der Schild aktiviert ist, wird dies als 'Sternenschweif' dargestellt. Ein Ton wird kurz vor dem Erlöschen hörbar.

Laufschuhe: Mit ihnen kann Gomez schneller laufen und weiter springen. Wenn du von einem Bösewicht getroffen wirst, verlierst du sie, jedoch keine Energie.

Fes: Wenn Gomez in seinen schwimmenden Hut springt, verwandelt sich dieser in einen 'Fesi-kopter' und ermöglicht es ihm, für eine begrenzte Zeit zu fliegen, indem der SPRING-Knopf wiederholt gedrückt wird. Der Fesi-kopter funktioniert solange, bis du durch eine Tür trittst. Dann leuchtet er auf, um auf die verbleibenden Sekunden bis zum Ende des Betriebs aufmerksam zu machen.

Punkte: Außer den Punkten, die du erhältst, indem du Gegenstände aufsammelst oder Feinde schlägst, befinden sich verstreut in der Villa auch 'unsichtbare' Punkte. Du kannst sie nicht sehen, aber wenn du sie berührst, erscheint eine Anzeige auf dem Bildschirm (in Einheiten zu 1000).

SPIELTIPS

- Bäume sind ein guter Anfangspunkt, danach solltest du etwas Kaltes finden. Die großen Fieslinge am Ende der Ebene mögen gefährlich sein, aber sie sind nicht herzlos.
- Zurückgehen durch eine Tür führt dich nicht immer an denselben Ort zurück.
- Es gibt immer eine 'sichere Stelle', wenn du einem großen Fiesling gegenüberstehst. Wenn du diese gefunden hast, solltest du ihn leicht besiegen können.
- Benutze die Wesen als 'Sprungbretter, um weiterzuspringen und dadurch einen ansonsten unzugänglichen Punkt zu erreichen.
- Lege dir eine Karte von deinen Fortschritten an - denk' daran, die Villa ist RIESIG, und du willst sicherlich wissen, wohin du gehst (oder wo du schon gewesen bist!).
- Plattformen können mitten in der Luft erscheinen, wenn du hindurchgehst - sei tapfer!

THE ADDAMS FAMILY™

Dieses Programm ist urheberrechtliches Eigentum von Ocean Software Limited und darf, in welcher Form auch immer, nicht ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited reproduziert, gespeichert, vermietet oder gesendet werden. Sämtliche Rechte weltweit vorbehalten.

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT. BITTE SORGFÄLTIG DIE LADEANWEISUNGEN LESEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren untersucht und geprüft.

Bitte keine Disketten-Dienstprogramme für Ocean Produkte verwenden, da dies die Daten verstümmeln und die Diskette unbrauchbar machen könnte.

VERZEICHNIS

The Addams Family™ & ©1991 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Das Addams Family Logo ist ein Warenzeichen der Paramount Pictures. Ocean Software Limited ist zugelassener Nutzer.

Programm geschrieben von James Higgins
Graphik und Design von Warren Lancashire
Graphik von Simon Butler
Musik und Toneffekte von Jonathan Dunn
Technische Amiga-Unterstützung von Mick West
Getestet von Tim, Gareth, Lee & Greg
Produziert von Jon Woods

©1992 Ocean Software Limited

The Addams Family™

FRANCAIS

CREEPY, KOOKY, OOKY et SPOOKY

Morticia a été kidnappée !

Oncle Fester a perdu sa mémoire; il est tombé sous le charme d'Abigail Craven, personnage perfide voulant à tout prix étendre ses doigts crochus sur la fortune cachée de la famille Addams.

Ayant récupéré un Fester égaré, elle réussit, avec l'aide de ses cohortes, de Tully et du Juge, à capturer et à emprisonner dans leur grande Demeure, les autres membres de la famille Addams !

Seul, Gomez peut récupérer la situation, s'il arrive à libérer son fils Pugsley, sa fille Wednesday, et Granny; et s'il fait recouvrir sa mémoire à Fester. Déjà l'exécution de ces tâches est audessus de tout - mais de plus, Gomez doit chercher Morticia sous les voûtes souterraines de la résidence Addams, et affronter le Juge diabolique dans un combat sans crainte et sans merci!

CHARGEMENT

ATARI ST

CE JEU REQUIERT UN LECTEUR DE DISQUE DOUBLE FACE.

Mettez votre ordinateur, placez ensuite la disquette du jeu dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

CBM AMIGA

Placez la disquette du jeu dans le lecteur et mettez l'ordinateur sous tension; le programme se chargera alors automatiquement.

CONTROLES

A joueur unique, ce jeu est animé uniquement par joystick.

Faites FEU pour entamer le jeu. Déplacez le joystick vers le haut ou le bas pour bouger le curseur, et faites FEU pour sélectionner le mot de passe. Vous pouvez entrer le mot de passe en déplaçant le joystick dans la direction appropriée.

LE BOUTON FEU : Confirme les options du menu.

LA BARRE D'ESPACEMENT : Pause, et réactive le jeu.

F1, F2, F3 : Choix de la langue. (PAL seulement)

F1 - ANGLAIS
F2 - FRANCAIS
F3 - ALLEMAND

JOYSTICK A GAUCHE : Déplace Gomez vers la gauche.

JOYSTICK A DROITE : Déplace Gomez vers la droite.

JOYSTICK EN HAUT : Fait passer à Gomez une porte ou une ouverture. Fait grimper Gomez à une corde ou une liane.

JOYSTICK EN BAS : Permet à Gomez de se baisser. Fait descendre Gomez à une corde ou une liane. Cela lui permet aussi d'accéder à une entrée située à un niveau inférieur (des tuyaux, etc.).

LE BOUTON FEU : Gomez saute en l'air; plus longtemps vous appuyez, plus haut sautera-t-il. Vous pouvez aussi utiliser cette manoeuvre en bougeant le Joystick de droite à gauche pour contrôler ou changer la direction du saut.

Lorsque vous êtes sous l'eau, appuyer sur le bouton feu, d'une façon répétitive, aidera Gomez à nager. De même, lorsque Gomez dispose du "Fezicoptère", cette intervention lui facilitera le vol.

PANNEAU DE STATUTS

Energie

Vous démarrez dans le jeu avec deux unités de coeur seulement; ce qui signifie que Gomez peut recevoir deux chocs avant de perdre la vie. Ces unités peuvent être réapprovisionnées en cours de route; mais ils existent aussi des possibilités pour récupérer TROIS unités supplémentaires, en éliminant quelques uns des terribles gardiens (ce qui porte votre quota cardiaque au potentiel de CINQ, vous permettant ainsi de supporter cinq "chocs" !). Dans le coin supérieur gauche de l'écran s'affiche votre information énergie; le nombre de coeurs indique le nombre d'unités énergétiques dont vous disposez au total - les coeurs pleins donnent le nombre de coups que vous pouvez encaisser avant de perdre une vie.

Argent

En cours de route, Gomez peut toucher de l'argent, symbolisé par le signe $ (dollars). Pour 25 $ vous aurez un coeur rechargé (si nécessaire). En ramassant 100 $, vous obtiendrez un coeur bonus. Les $ amassés s'affichent dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Vies

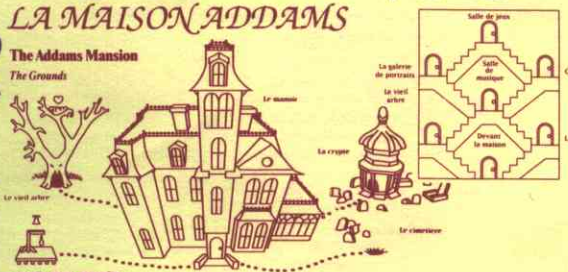
Gomez dispose d'un nombre infini de vies, grâce à l'option continue (voir CONTINUER). Cependant par tentative, il n'a à sa disposition qu'un certain nombre de 'vies' , avant d'être renvoyé au point de départ. Ces vies s'affichent à côté des signes $ dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Vous pouvez ramasser et gagner (voir ARGENT) des BONUS supplémentaires en cours de route. Vous disposez de cinq (5) vie en début de jeu.

Score

Les points se cumulent à chaque fois que vous ramassez un objet ou que vous écrasez un méchant. Si vous réussissez à écraser consécutivement un certain nombre de Méchants (c'estàdire, en sautant de l'un sur l'autre), les points marqués, pour chacun d'entre eux, se verront doublés. Vous recevrez un BONUS pour tous les 50 000 points marqués. Le score s'affiche en haut de l'écran.

LA MAISON ADDAMS



JOUER

Gomez doit complètement explorer la Résidence Addams, secourir Pugsley, Wednesday, Granny, Oncle Fester, et enfin Morticia. La Maison est gigantesque, et Gomez devra suivre un itinéraire qui l'emmènera par rapport à celleci dedans, dehors, dessus dessous; le tout en marchant, en volant et en nageant. Gomez doit avoir une vigilance de tous les instants, car le danger le guette dans tous les scénarios. La Demeure est peutêtre encore plus bizarre que la Famille, rien n'est ce qu'il parait être, et une exploration méticuleuse des murs et autres réduits devrait porter ses fruits.

Gomez ne dispose pour toute information que du message énigmatique transmis par La 'Thing':

> The Big Bird, The Sinister Centipedes and The Shape-Shifting Snowman are Guardians of the Heart. The Wacky Scientist babysits Pugsley, while The Grinning Goblin nurses Wednesday. Granny looks for the Funky Fire-Dragon and Uncle Fester walks hypnotized by the Wicked Witch. Liberate them all to give Lurch the Tune that opens The way to The Ultimate Treasure.

En cours de route, La 'Thing' vous communiquera de plus amples informations; puisqu'elle est votre seule alliée.

Vous commencez à la porte principale de la Maison Addams. A ce stade, vous pouvez explorer le pourtour, ou choisir d'entrer par la porte principale en poussant le Joystick vers le HAUT. Il est à noter que vous effectuerez cette opération à chaque fois que vous souhaiterez franchir une porte ou une ouverture.

Entrant dans la Maison, Gomez trouve plusieurs portes par lesquelles il peut passer, chacune menant à une partie distincte (et immense) de la Maison. Ces parties peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, mais certaines sont plus intéressantes (et plus faciles) que d'autres.

Dans chaque partie un certain nombre de créatures bizarres feront de leur mieux pour entraver Gomez dans sa recherche. La seule

manière d'éliminer ces fâcheux est de leur sauter dessus - mais gare à vous : quelquesuns d'entre eux possèdent une tête aiguë ou pointue, il vaut donc mieux éviter de vous embrocher dessus!

Chaque porte du Hall des Escaliers conduit toujours à un des Gros Méchants, donc à une récompense majeure - soit à un des membres captifs de la Famille Addams, soit à un Coeur supplémentaire.

En outre, plein d'objets sont disséminés autour de la Maison et peuvent aider Gomez dans sa tâche (voir RAMASSAGES). Bon nombre d'entre eux sont très visibles sur le parcours, mais rien n'est jamais aussi simple qu'il n'y parait! La Famille Addams, et tout qui la concerne, est BIZARRE... et particulièrement sa demeure! Des passages secrets existent partout; bien entendu, leurs entrées sont invisibles aux yeux humains (et nonhumains), donc une inspection soigneuse des murs et des planchers s'impose. Méfiezvous, les apparences sont parfois trompeuses. Tout est illusoire, mais l'enjeu en vaut la chandelle!

A chaque fois que vous sauvez un membre de la famille, immédiatement celuici, dirige ses pas vers la Salle de Musique. Là, Lurch s'assied à l'orgue et entame une mélodie. Chaque membre de la famille fournit à Lurch sa propre partie de l'air à interpréter. Cette partition s'élaborera petit à petit, au fur et à mesure que Pugsley, Granny, Wednesday et Fester seront secourus. Lorsqu'ils seront TOUS rassemblés dans la Salle de Musique, Lurch disposera de la partition complète; celle-ci permet l'ouverture du passage secret menant aux espaces souterrains, et enfin... à Morticia !

Interrupteurs

A l'intérieur, et placés à des endroits stratégiques de la Maison, se trouvent des PanneauxInterrupteurs, positionnés tantôt sur ON, tantôt sur OFF; quelquefois ils ne sont que de simples motifs.

Sautez en l'air pour faire basculer ces interrupteurs. Le résultat se révélera de lui-même sur votre parcours (et de même si vous revenez sur vos traces!). Généralement ces interrupteurs font apparaitre des platesformes, ou donnent accès à des endroits habituellement inaccessibles. VOUS devez décider s'il faut les utiliser ou non - essayez, vous verrez!

LE MECHANT DE FIN DE NIVEAU

A la fin de chacune des parties principales de la Demeure, vous serez confronté à un GROS Méchant! Pour le battre, vous devrez lui sauter à plusieurs reprises sur la tête et ce, en évitant ses coups, ainsi que tous les projectiles qu'il pourrait vous envoyer. A la droite de l'écran s'affiche un ENERGIEMETRE; il vous signalant le nombre de coups à assener au Méchant nécessaire à son élimination. Allezy, la récompense en vaut bien la peine!

CONTINUER

Lorsque vous perdez toutes vos vies, vous êtes autorisé à CONTINUER le jeu, si vous le désirez. Lorsque vous sélectionnez cette option, vous recommencerez dans le Hall des Escaliers de la Maison. Cependant, la quantité d'unités cardiaques disponibles sera identique à celle de votre dernier parcours; le nombre de membres de la Famille, déjà secourus, restera inchangé.

MOT DE PASSE

Lorsque vous marquez un résultat important, tel que le gain d'un extra-COEUR, ou tel que le sauvetage d'un des membres de la Famille, il vous sera donné un mot de passe - NOTEZLE SOIGNEUSEMENT! La prochaine fois que vous jouerez, vous pourrez entrer ce mot de passe, et ainsi redémarrer avec un nombre de

COEURS similaire, et un nombre identiques de membres familiaux secourus lors de votre dernière partie. Malgré tout, vous repartirez de la Salle des Escaliers.

La 'THING'

Derrière certaines portes, vous rencontrerez une boite étiquetée A. Ces boites appartiennent à La 'Thing'. Si vous sautez en dessous de celles-ci, La 'Thing' surgira et communiquera un indice important pour la section où vous vous déplacez. Ces indices peuvent s'avérer TRES utiles !

RAMASSAGES

Il y a, un petit peu partout, bon nombre d'objets éparpillés dans la Maison (et au delà) qui peuvent aider Gomez dans sa quête.

Petits Coeurs : Ils redonnent une unité d'énergie à l'un de vos Coeurs, si possible - ceux-ci NE S'AJOUTERONT PAS à votre quota Cardiaque Global.

Dollars $: Voir ARGENT.

1UP : Augmente vos vies de 1.

Bouclier : Il permet à Gomez d'être indestructible pour un temps limité. L'effet de bouclier est symbolisé par une "queue de comète". Vous entendrez un son, juste avant que votre bouclier n'expire.

Chaussures de Courses : Elles fournissent à Gomez le moyen de se déplacer plus vite et de sauter plus loin. Vous pouvez les perdre lorsqu'un Méchant vous touche, mais vous n'aurez pas de perte d'énergie.

Fez : Si Gomez saute dans ce chapeau flottant, ce dernier devient un "Fezicoptère" permettant de voler à peu près partout, pendant un temps limité, et ce, en appuyant régulièrement sur le bouton SAUT.

Le "Fezicoptère" est actif jusqu'au passage d'une porte. A cet instant précis, il lance un éclair pour signaler les dernières secondes restantes de fonctionnement.

Points : De même qu'il est possible d'accumuler des points par la récupération des objets parsemés, et par l'écrasement de l'ennemi, ils existent des points "invisibles" disséminés un petit peu partout dans la Résidence. Vous ne pouvez pas les voir, mais si vous les frôlez un signal apparaîtra à l'écran (en unités de 1000).

TUYAUX POUR JOUER

- Les arbres sont des bons points de départ, par la suite cherchez des endroits frais. Au bout de ces sections, les Gros Méchants être dangereux, mais ils ne sont pas Sans-Coeur.
- Le fait de repasser la même porte, ne vous ramène pas obligatoirement au même endroit.
- Il y a toujours un "endroit sûr" lorsque vous confronté un Gros Méchant. Trouvez cet endroit et vous ne devriez pas avoir trop de problème à le battre.
- Servez-vous des créatures comme "tremplins" afin d'atteindre des endroits qui, d'ordinaire, sont inaccessibles .
- Marquez à la trace votre parcours - Rappelez-vous, la Maison est IMMENSE et vous ne voulez pas oublier votre destination (et où vous vous êtes déjà rendu!).
- Des Plateformes peuvent matérialiser en plein ciel au cours de votre chemin - soyez courageux !

THE ADDAMS FAMILY™

Ce programme, les représentations graphiques et les illustrations sont propriétés de Ocean Software Ltd et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelques formes que ce soient, sans la permission écrites de Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

CE LOGICIEL PRODUIT-PROGRAMME A ETE SOIGNEUSEMENT DEVELOPPE ET PRODUIT AUX PLUS HAUTS STANDARDS DE QUALITE. VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT.

Ce jeu a été testé et contrôlé au niveau des virus.

N'utilisez aucune forme d'utilitaire disques avec un produit OCEAN car il pourrait être altéré et rendre le disque inutilisable.

GENERIQUE

The Addams Family™ & ©1991 Paramount Pictures. Tous droits réservés. Le logo "Addams Family" est une marque déposée de Paramount Pictures. Ocean Software Ltd. utilisateur agréé.

Programmation assurée par James Higgins
Graphiques et Conception par Warren Lancashire
Graphiques par Simon Butler
Musique et Effets Sonores par Jonathan Dunn
Support Technique Amiga par Mick West
Testé par Tim, Gareth, Lee & Greg
Produit par Jon Woods

©1992 Ocean Software Limited