

SNSP-AF-FAH

# The Addams Family™



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING

**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



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

**ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO® OU LES CARTOUCHES.**

**WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEME OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.**



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.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



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

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



## **Table des Matières**

L'histoire : Fantômes, Folies, Frissons .....

Pour commencer .....

Les commandes .....

Ecran de situation .....

Le manoir Addams .....

Le principe du jeu .....

Les objets .....

Conseils pratiques .....

# Fantômes, Folies, Frissons

## *Morticia a été kidnappée !*

Oncle Fester a perdu la mémoire et est sous le sort d'Abigail Craven, un personnage espiègle qui n'a qu'un but : celui de s'emparer du trésor caché de la famille Addams. Après avoir dupé Oncle Fester pour qu'il se rallie à elle, et aidée de ses compères Tully et Juge, elle réussit à capturer et emprisonner les autres membres de la famille Addams à l'intérieur de leur immense manoir !



Seul Gomez peut sauver la partie en libérant son fils Pugsley, sa fille Wednesday et Granny... et en rendant à l'Oncle Fester sa mémoire. Comme si cette tâche n'était pas assez décourageante, Gomez doit en plus chercher Morticia dans les caves souterraines du manoir Addams et affronter le Juge démoniaque dans un périple dingue à vous donner le frisson !

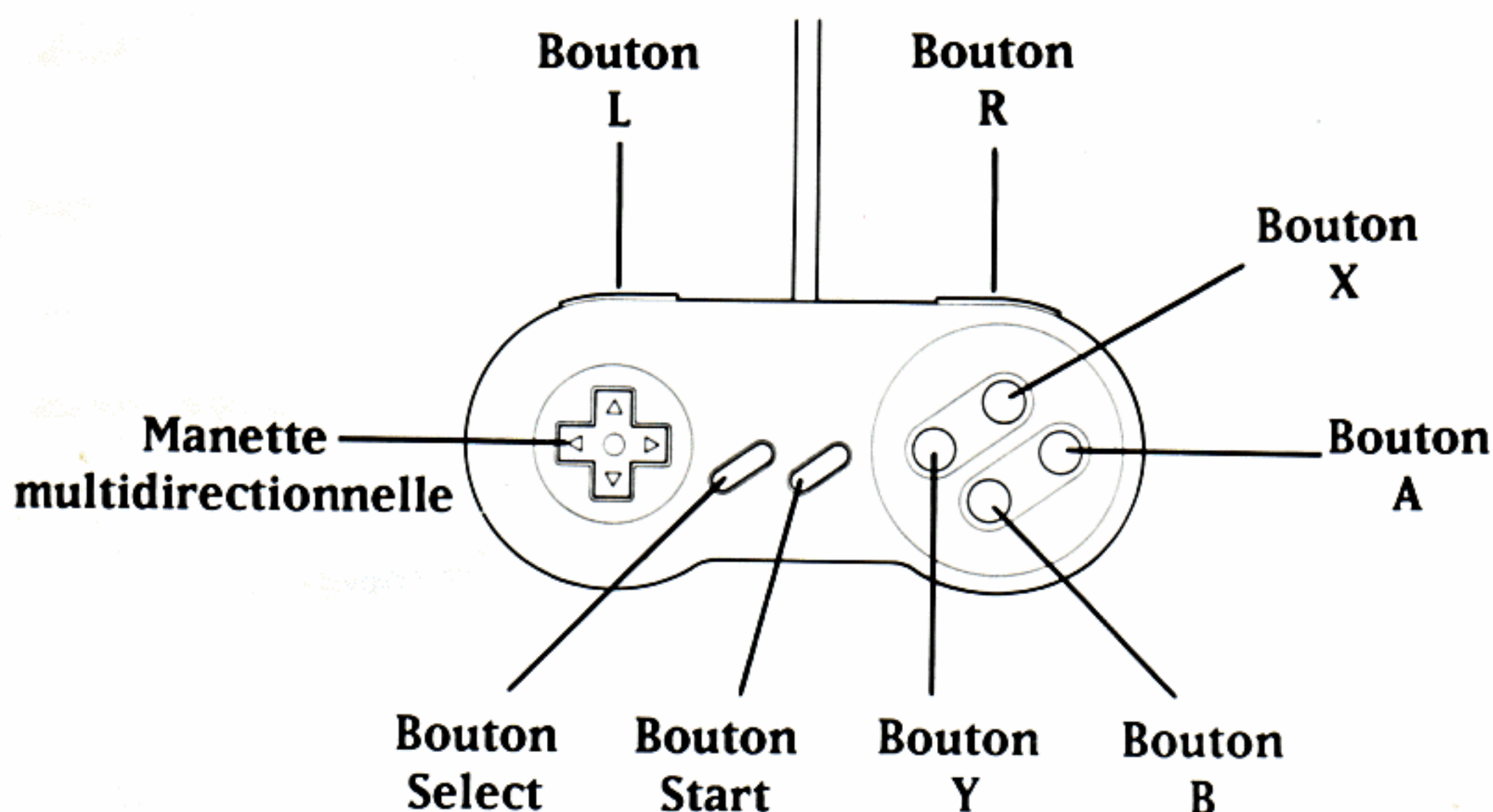
## Pour commencer

Introduisez la cartouche de jeu dans la Super Nintendo Entertainment System et mettez l'interrupteur sur ON. Après affichage de l'écran Titre, choisissez START pour commencer ou PASSWORD pour reprendre une partie précédente. Si vous jouez pour la première fois, appuyez simplement sur le bouton START pour commencer. Si vous ne faites rien, le mode de démonstration se met alors en route. Appuyez sur n'importe quel bouton pour sortir de ce mode.



Si vous avez déjà joué et avez un mot de passe, choisissez PASSWORD (mot de passe). Un "clavier" s'affiche alors à l'écran. Saisissez votre mot de passe en utilisant la manette multidirectionnelle, et le bouton B ou le bouton A pour entrer le caractère en surbrillance. Appuyez sur le bouton X ou le bouton Y pour effacer un caractère en surbrillance.

# Les commandes



**FLECHE GAUCHE** : Gomez se déplace vers la gauche.

**FLECHE DROITE** : Gomez se déplace vers la droite.

**FLECHE HAUT** : Permet à Gomez de franchir une porte/passage. Gomez monte à une corde/plante grimpante. Cette flèche permet aussi de lancer des coups d'épée vers le haut (Bouton X ou Y).

**FLECHE BAS** : Gomez esquive. Il descend le long de la corde/plante grimpante. Permet aussi à Gomez d'accéder à un passage souterrain (par des canalisations...).

**BOUTON A** : Gomez saute ; plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus Gomez saute haut. Ce bouton peut aussi être utilisé en même temps que la manette multidirectionnelle pour contrôler/changer la direction du saut. Si Gomez est sous l'eau,

vous pouvez l'aider à nager en appuyant sur ce bouton à plusieurs reprises. De la même façon, vous pouvez aider Gomez à piloter son "Fezi- coptère".

**BOUTON X :** Gomez pointe son épée ou lance une balle de golf (efface aussi le message de "pause").

**BOUTON Y :** Voir Bouton X.

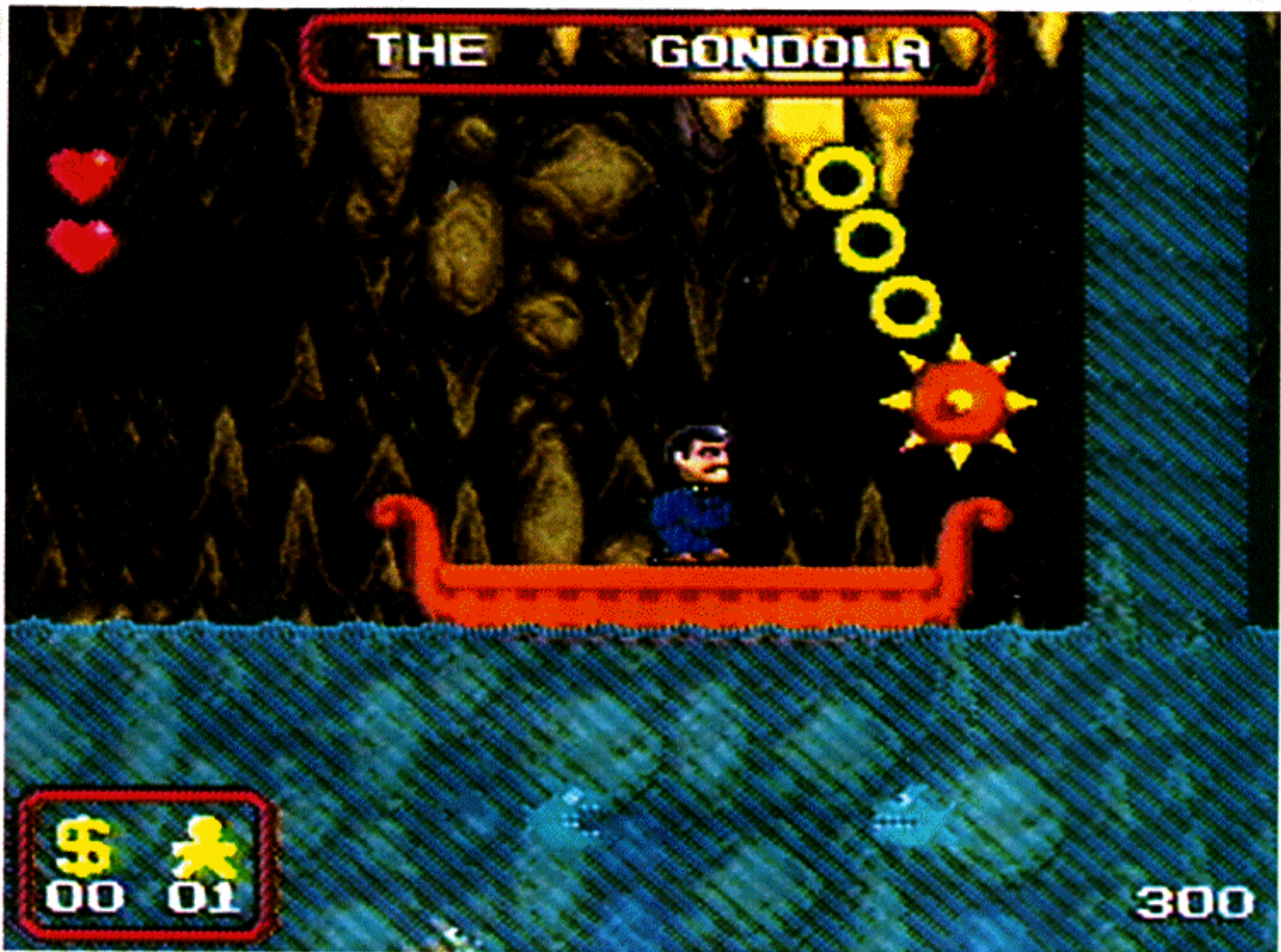
**BOUTON L :** Dirige Gomez légèrement vers la gauche.

**BOUTON R :** Dirige Gomez légèrement vers la droite.

**BOUTON START :** Suspend le jeu. Confirme les options au menu.

**BOUTON SELECT :** Sélectionne les options du menu. Appuyez simultanément sur le bouton START pour sortir de la partie en cours.

## Ecran de situation



### *Energie*

Vous démarrez le jeu avec seulement deux coeurs ; Gomez peut donc endurer deux coups avant de perdre une vie. Ces vies peuvent être rendues en chemin, mais vous avez la possibilité de recueillir TROIS vies en mettant en déroute une partie des gros gardiens (augmentant du même coup votre quota de coeurs au nombre de CINQ, vous permettant ainsi de pouvoir endurer cinq "coups"! ). Le coin en haut à gauche de l'écran affiche les données d'énergie ; le nombre de coeurs représente le nombre total d'unités d'énergie - les "solides" représentent le nombre de "coups" que vous pouvez endurer avant de perdre une vie.



## **Capital**

En chemin, Gomez peut amasser un capital représenté par le signe \$. Chaque multiple de 25\$ recharge un coeur (le cas échéant). Lorsque vous aurez amassé 100\$, vous aurez droit à un bonus. Les \$ amassés sont affichés en bas à gauche de l'écran.

## **Vies**

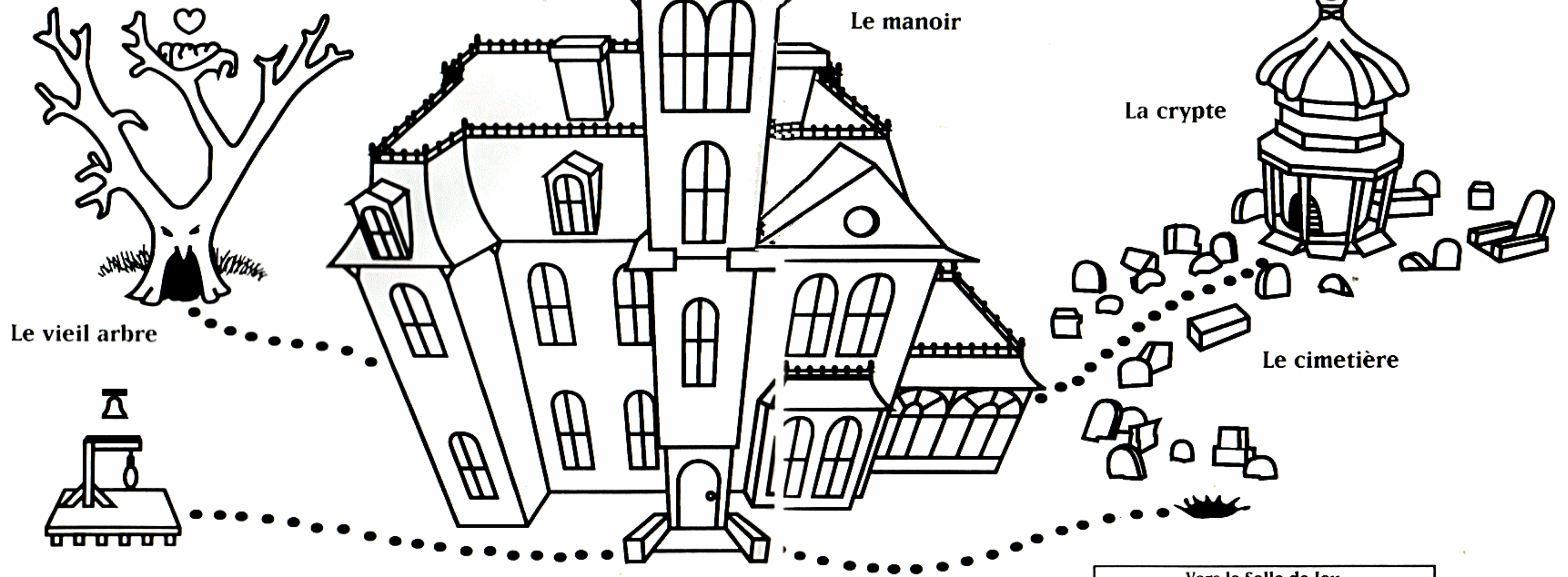
Gomez a un nombre infini de vies grâce à la possibilité de continuer le jeu (voir Option CONTINUE). Toutefois, il dispose d'un nombre limité de "vies" par tentative, avant d'être renvoyé au point de départ. Ces vies sont affichées à côté du signe \$ en bas à gauche de l'écran. Des bonus additionnels peuvent être récoltés en chemin et capitalisés (voir MONEY). Vous commencez le jeu avec 5 vies.

## **Points**

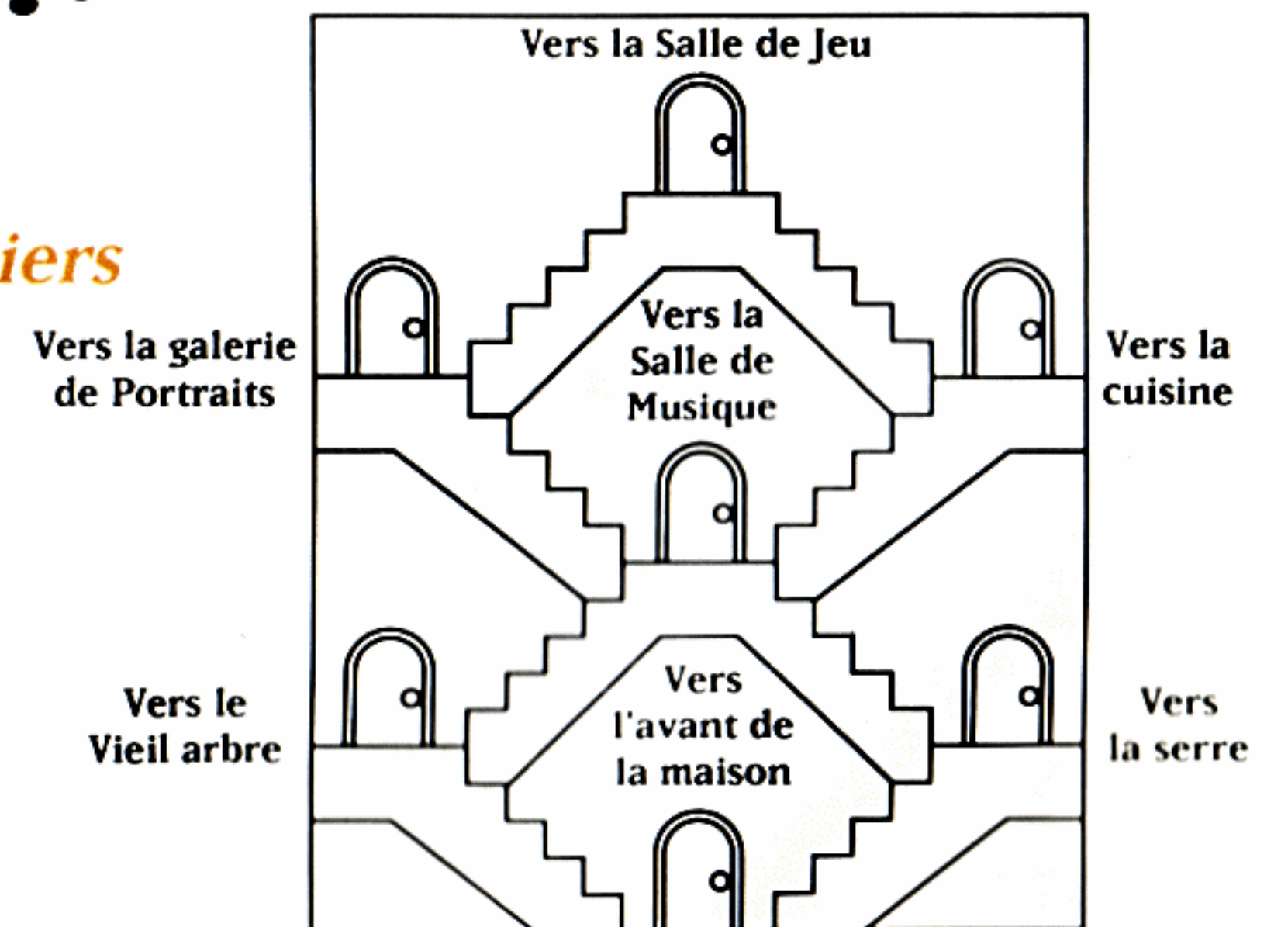
Vous marquez des points à chaque fois que vous ramassez un objet ou piétinez un méchant. Si vous réussissez à immobiliser plusieurs méchants à la suite (c'est à dire en bondissant de l'un à l'autre) les points marqués pour chacun doubleront. Vous recevrez un bonus pour chaque 50 000 points supplémentaires. Le score s'affiche en bas à droite de l'écran.

# Le Manoir Addams

## Le Domaine



## Le hall d'escaliers



## Le principe du jeu

Gomez doit explorer le manoir Addams de fond en comble afin de sauver Pugsley, Wednesday, Granny, Oncle Fester et enfin Morticia. Le manoir est immense et son périple l'entraînera à l'intérieur, à l'extérieur, dans les airs et sous terre. A pied, en hélicoptère et à la nage, Gomez doit rester sur le qui vive en tout temps alors que le danger le guette de toute part. Le manoir est encore plus étrange que la famille qui l'occupe et rien n'est tel que vous l'imaginez ; mais l'exploration détaillée des murs et autres particularités pourrait se révéler salutaire.

Tous les indices dont dispose Gomez sont renfermés dans ce billet cryptique que Thing™ lui a donné :

**Le gros oiseau, les mille-pattes  
diaboliques et le bonhomme de  
neige qui change de forme sont les  
gardiens du coeur. Le savant fou  
garde Pugsley alors que le farfadet au  
sourire sournois soigne Wednesday.  
Granny prépare à manger pour le  
dragon cool et Oncle Fester  
déambule, hypnotisé par la méchante  
sorcière. Libérez-les tous pour  
donner à Lurch la mélodie qui vous  
conduira au plus fabuleux des trésors.**

Thing™ vous donnera d'autres indices tout au long du jeu puisqu'il est votre seul allié.

Vous démarrez de la porte d'entrée du manoir Addams. A ce stade, vous pouvez explorer l'extérieur ou pénétrer par la porte d'entrée en appuyant sur Haut de la manette multidirectionnelle. Rappelez-vous qu'il vous faudra faire cette manoeuvre à chaque fois que vous vous trouverez devant une porte ou à l'entrée d'un passage.



En entrant dans le manoir, Gomez peut choisir entre plusieurs portes, chacune d'entre elles donnant accès à une différente (et immense) partie de la maison. Vous pouvez entrer dans ces pièces dans l'ordre que vous désirez, mais certaines sont plus amusantes (et plus faciles) à terminer.



Chaque zone est occupée par plusieurs créatures étranges qui feront tout ce qui est en leur pouvoir pour arrêter Gomez. La seule façon d'éliminer ces êtres est de les assaillir... attention, vous devez éviter d'attaquer les créatures qui ont une tête pointue ou hérissée !



Chaque porte du hall d'escaliers conduit finalement à un des gros méchants et donc à une récompense considérable : soit un des membres captifs de la famille Addams, soit un coeur supplémentaire.

D'autre part, certains objets éparpillés dans le manoir peuvent aider Gomez dans sa mission (voir OBJETS). Nombre d'entre eux sont en évidence le long du trajet, mais rien n'est tel qu'il y paraît ! La famille Addams et tout ce qui les concerne est ETRANGE... et particulièrement leur maison ! Des portes secrètes se dissimulent de partout et sont bien sûr invisibles à l'oeil nu. Il est donc plus que conseillé d'explorer les murs et les planchers. Faites particulièrement attention aux illogismes. Tout cela est très trompeur... mais la découverte en vaut tellement la peine !

Chaque fois que vous sauvez un membre de la famille, il se dirige immédiatement vers la salle de musique. Là, Lurch est installé devant son orgue et joue une mélodie. Chaque membre de la famille donne à Lurch une partie de la musique qu'il faut jouer. Cette mélodie se complète progressivement alors que Pugsley, Granny, Wednesday et Oncle Fester sont libérés. Lorsqu'ils sont TOUS rassemblés dans la salle de musique, Lurch possède alors toute la partition à jouer qui ouvre un passage secret conduisant aux pièces souterraines et enfin à Morticia !



## *Interrupteurs*

Aux points stratégiques du manoir se trouvent des interrupteurs. Certains portent la mention ON (marche) ou OFF (arrêt) ou représentent simplement un motif. Bondissez pour le toucher et changer de motif. Vous en découvrirez le résultat en cours de trajet (ou peut-être sur le chemin du retour !). Ils font généralement apparaître des plates-formes ou donnent accès à des endroits autrement inaccessibles. A VOUS de deviner s'ils doivent être sélectionnés ou non....tentez votre chance !

## ***Méchant de fin de niveau***

En sortant de chaque pièce importante du manoir, vous devrez affronter un GROS méchant ! Pour le battre, vous devez piétiner sa tête à plusieurs reprises en évitant les projectiles qu'il pourrait vous lancer. Un COMPTEUR D'ENERGIE apparaît à droite de l'écran et affiche le nombre de coups que vous devez porter au méchant pour le battre. La récompense vaut largement l'effort !

## ***"Continue"***

Si vous le désirez, vous pouvez continuer le jeu après avoir perdu toutes vos vies. En sélectionnant cette option, vous recommencez la partie dans le hall d'escaliers, à l'intérieur du manoir. Toutefois, vous garderez les COEURS accumulés au cours de la partie précédente et les membres libérés de la famille.

## ***Mot de passe***

Réussir un exploit tel que le gain d'un autre COEUR ou la libération d'un membre de la famille vous donne droit à un mot de passe. PRENEZ-EN BIEN NOTE ! Au début de la partie suivante, saisissez votre mot de passe afin de pouvoir recommencer en conservant le même nombre de coeurs et de membres libérés que dans la partie précédente... mais vous repartirez du hall d'escaliers.

## ***Thing™***

Près de certaines portes se trouve une boîte marquée d'un A. Ce sont les boîtes de Thing™ et si vous sautez en - dessous, Thing™ en jaillit pour révéler un indice concernant le morceau de musique que vous devez jouer. Ces indices pourraient s'avérer TRES utiles !

# Objets

De nombreux articles éparpillés à l'intérieur (et à l'extérieur) du manoir aideront Gomez à travers sa recherche.

**PETITS COEURS** : Si nécessaire, ils rechargent vos unités d'énergie vitale mais ne seront PAS ajoutés à votre quota total de coeurs.

**DOLLARS \$** : Voir CAPITAL.

**BONUS** : Ajoutent 1 vie à votre total.

**BOUCLIER** : Rend Gomez indestructible pendant un laps de temps limité. L'effet du bouclier est représenté par une "queue de comète". Un signal retentit avant l'anéantissement de votre bouclier.

**EPEE** : Gomez peut éliminer ses ennemis en les frappant soit sur le côté, soit par derrière. Vous conservez cette arme jusqu'à ce qu'une créature vous assaille (vous perdrez alors votre arme mais pas votre énergie).

**BALLE DE GOLF** : Gomez peut lancer des balles de golf à ses ennemis afin de les détruire. Elles fonctionnent de la même manière que l'épée, mais ne peuvent pas être lancées vers le haut.

**CHAUSSURES DE SPORT** : Gomez peut courir plus vite et sauter plus loin. Vous pouvez les perdre de la même façon que l'EPEE.

**FEZ** : Si Gomez saute dans son chapeau flottant, il se transforme en "Fezi-coptère" et peut voler pendant un laps de temps limité en appuyant sur le bouton A. Le "Fezi-coptère" est opérationnel jusqu'à ce que vous franchissiez une porte. Il se mettra alors à clignoter, indiquant qu'il ne vous reste que quelques secondes.

**POINTS** : En plus des points que vous accumulez en ramassant les objets et en piétinant vos ennemis, un certain nombre de points "invisibles" sont éparpillés dans le manoir. Vous ne pouvez pas les voir mais si vous les touchez, un chiffre indicateur apparaît sur l'écran (multiple de 1 000).



## Conseils Pratiques

- ☞ Les arbres sont de bons points de départ ; il suffit ensuite de trouver un endroit froid. Les Grands Méchants qui vous attendent à la sortie sont peut-être dangereux mais ils ont au moins du Coeur.
- ☞ Revenir par la même porte ne vous conduit pas toujours au même endroit.
- ☞ Sauter et frapper de votre épée peut vous permettre de ramasser tout objet qui est généralement hors de votre portée.
- ☞ Vous trouverez toujours un "havre de paix" pour vous protéger d'un Grand Méchant. Trouvez-le et remportez une victoire facile.



- ☞ Utilisez les créatures comme des "tremplins" afin de sauter et d'atteindre un point auquel vous ne pourriez pas accéder d'une autre façon.
- ☞ Faites le plan de votre progression : n'oubliez pas que le manoir est IMMENSE et que vous ne devez pas oublier où vous allez (et où vous êtes déjà passé !).
- ☞ Les plates-formes peuvent apparaître en l'air alors que vous les traversez... bon courage !

## **FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

### **Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez le : 16 (1) 34.48.98.18.

0292 **BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT**  
**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)**

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.  
Attention: Nintendo S.A.V.  
Trade Mart, B.P. 271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.



OCEAN EUROPE LTD



DISTRIBUTED BY BANDAI.  
DISTRIBUE PAR BANDAI.

TM & © 1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved.  
THE ADDAMS FAMILY logo is a Trademark of Paramount Pictures.  
Ocean of America Authorized User.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON