



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE

Nintendo

GAME BOY™

DMG-AYLP-NFAH

TETRIS ATTACK™*

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits 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 Nintendo-systeem.



™ & © are Trademarks of Nintendo Co., LTD.
© 1996 NINTENDO Co., LTD.

© 1995 NINTENDO - © 1996 NINTENDO/Intelligent Systems.
Tetris Attack™ Licensed to Nintendo by the Tetris Company.
Tetris Attack™ inspired by the original Tetris™.

Merci d'avoir choisi le jeu Tetris Attack™* pour votre Game Boy™ de Nintendo®.

Nous vous conseillons de lire entièrement ce manuel d'instructions afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y reporter par la suite.

SOMMAIRE

La manette de jeu	4
Super Game Boy	5
Préparatifs	6
Comment utiliser le câble Game Link	7
Comment jouer	8
Modes de jeu pour 1 joueur	10
Réactions en Chaîne et Combinaisons	16
Se débarrasser des Blocs-Poubelle	18
Modes de jeu pour 2 joueurs	20
Garantie et service après-vente	22

LA MANETTE DE JEU

+ MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

Déplacer le curseur.
Choisir une option (sur
l'écran Sélection).

START

Commencer à jouer.
Faire une pause.



BOUTON A

Bouger les blocs mis en
surbrillance.
Annuler une option (sur
l'écran Sélection)

BOUTON B

Elever la pile de blocs.

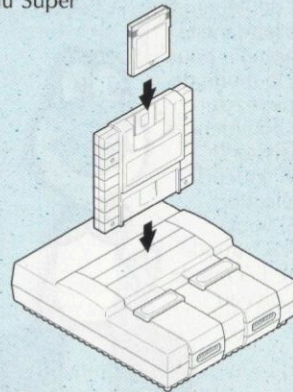
** Tout au long de la partie, des blocs
apparaissent automatiquement en bas de
l'écran. Si vous faites disparaître les blocs
sur l'écran, vous pouvez rajouter une ligne
de blocs manuellement avec le bouton B. Ce
principe est commun aux différents modes de
jeu Tetris Attack.*

SUPER GAME BOY®

COMMENT UTILISER LE SUPER GAME BOY

Vous pouvez jouer à Tetris Attack sur le Game Boy ou sur la
Super NES en vous servant de l'accessoire Super Game Boy.

Veuillez lire le manuel d'instructions du Super
Game Boy pour plus d'informations.



PRÉPARATIFS

Insérez correctement la cartouche de jeu Tetris Attack dans votre Game Boy et mettez l'interrupteur sur ON. Le logo Nintendo apparaîtra à l'écran suivi de l'écran titre. A l'écran titre, utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner le mode de jeu, puis appuyez sur START pour commencer. Si vous choisissez le mode "1P" (1 Joueur), l'écran de Sélection apparaîtra. Si vous choisissez "VS." (mode Compétition), l'écran de sélection du niveau apparaîtra.



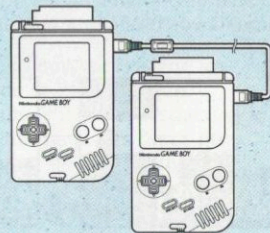
COMMENT UTILISER LE CÂBLE GAME LINK

Pour jouer en mode "VS.", vous devez avoir des éléments suivants :

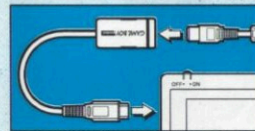
- Deux Game Boy
- Deux cartouches de jeu Tetris Attack
- Un câble Game Link

- 1 Connectez les deux Game Boy au moyen du câble Game Link et assurez-vous que les cartouches de jeu identiques ont été insérées correctement. Mettez les interrupteurs sur ON.
- 2 A l'apparition de l'écran titre sur les deux Game Boy, choisissez le mode "VS." sur l'un des Game Boy et appuyez sur START.

Note : Le jeu ne fonctionnera pas si l'étape n° 1 ci-dessus n'a pas été effectuée correctement, ou si le câble Game Link a été débranché et rebranché pendant le jeu. Dans ce cas, mettez les deux Game Boy hors tension et recommencez à l'étape n° 1.



Le Game Boy pocket

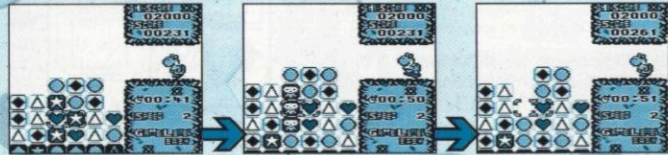


Si vous jouez au Game Boy pocket, utilisez uniquement l'adaptateur du câble Game Link pour le Game Boy pocket.

Pour plus d'informations, référez-vous au manuel d'instructions du Game Boy pocket.

COMMENT JOUER

Tetris Attack est un jeu de réflexion / stratégie dans lequel vous devez déplacer des blocs pour pouvoir les faire disparaître. Si vous alignez horizontalement ou verticalement au moins trois blocs identiques, ils disparaîtront. Des lignes de blocs arrivent continuellement en bas de l'écran, si jamais vos blocs touchent le haut de l'écran, vous avez perdu.



Par exemple, après avoir positionné votre curseur et appuyé sur le bouton B, les blocs entourés par le curseur vont changer de place. Lorsque trois blocs-étoile ★ sont alignés verticalement, cette ligne disparaîtra. Tous les blocs placés au-dessus de cette ligne se mettront alors à tomber...



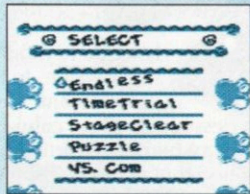
Lorsque la moitié du curseur désigne un espace vide, le bloc et l'espace vide permuteront. Ensuite, s'il y a un espace vide en dessous du bloc, celui-ci tombera. Les blocs ne peuvent permuter verticalement, ils ne le peuvent qu'horizontalement. Toutefois, en les déplaçant astucieusement, il est possible d'arriver au même résultat.



MODES DE JEU POUR 1 JOUEUR

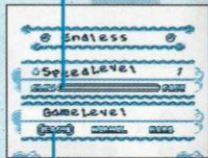
Lorsque vous choisissez "1P" sur l'écran menu, l'écran de sélection viendra s'afficher et vous pouvez choisir l'un des cinq modes différents.

En jouant aux modes ENDLESS (Sans Fin) TIME TRIAL (Contre la Montre) ou VS., vous devez tout d'abord régler certains paramètres (en mode VS. le niveau de difficulté est le seul à définir).



"SPEED LV."

Niveau de vitesse. Il détermine la vitesse d'apparition des nouveaux blocs.



"GAME LV."

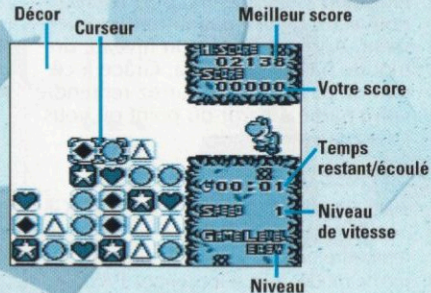
Niveau de difficulté. Il détermine la vitesse de disparition et de chute des blocs. En mode Sans Fin, il changera le nombre de blocs disponibles dès le départ.

"ENDLESS" (SANS FIN)

Dans ce mode, la partie ne finit que lorsque les blocs touchent le haut de l'écran. Au fur et à mesure que le temps s'écoule, la vitesse d'apparition de nouveaux blocs augmentera. Avant de commencer une partie, vous devez choisir une mascotte. La mascotte que vous sélectionnerez déterminera le décor et la musique de la partie.

"TIME TRIAL" (CONTRE LA MONTRE)

Dans ce mode, vous devez faire le plus de points en moins de 2 minutes. Vous pouvez choisir une mascotte, tout comme dans le mode ci-dessus.

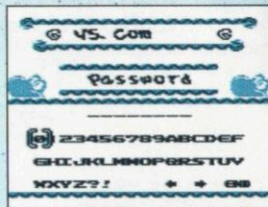
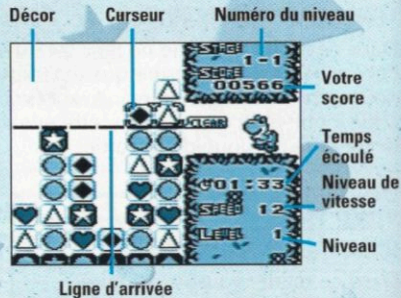


"STAGE CLEAR" (NIVEAUX À FINIR)

Dans ce mode, le but du jeu est d'effacer tous les blocs jusqu'à la ligne d'arrivée. Lorsque vous commencez la partie, vous ne pouvez pas voir la ligne, mais elle apparaîtra après la disparition des blocs. Plus vous terminerez de niveaux, plus les nouveaux blocs apparaîtront rapidement. Après avoir fini un niveau, un mot de passe apparaîtra. Grâce à ce mot de passe, vous pourrez reprendre votre partie à partir du point où vous l'avez laissée.

ENTRÉE D'UN MOT DE PASSE

Dans les modes PUZZLE, VS., ou STAGE CLEAR, un mot de passe de huit caractères apparaîtra. Pour reprendre une partie à cet endroit du jeu, choisissez le même mode, puis sélectionnez PASSWORD (mot de passe). Lorsque l'écran d'entrée du mot de passe apparaîtra, entrez votre mot de passe.



PUZZLE

Dans ce mode, vous devez effacer tous les blocs à l'écran en un nombre limité de coups. Un mot de passe apparaîtra après chaque niveau complété. En utilisant ce mot de passe plus tard, vous pourrez reprendre votre partie là où vous l'avez laissée.

Si vous appuyez sur Select, vous pouvez annuler votre dernier coup. En appuyant sur Start vous aurez les trois choix suivants :

"CONTINUE"

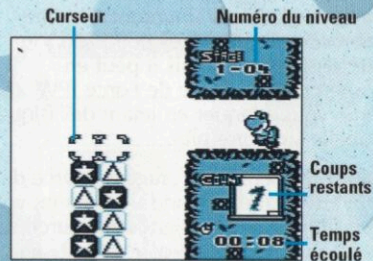
Continuer le puzzle en cours.

"RESTART"

Reprendre le puzzle en cours dès le début.

"CANCEL GAME"

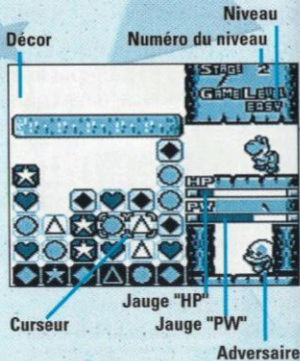
Quitter le mode Puzzle.



MODE "VS." (CONTRE L'ORDINATEUR)

Le mode VS. se joue contre un adversaire. Si vous y jouez en mode pour 1 joueur, vous affronterez l'ordinateur (CPU). Si vous réussissez des Réactions en Chaîne ou des Combinaisons, les points de Vie (HP) de votre adversaire diminueront. Si votre adversaire perd tous ses points de Vie, vous avez gagné ; mais il peut en récupérer sur sa jauge de Force (PW) ou même vous attaquer en jetant des Blocs-Poubelle sur votre pile.

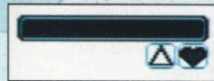
Gardez un oeil sur la jauge de Force de votre adversaire... quand il est plein, votre adversaire vous attaquera sans merci, sauf si un coeur apparaît à côté de l'image de votre mascotte.



Un mot de passe apparaîtra après chaque écran complété. En notant ce mot de passe et en l'utilisant plus tard, vous pourrez reprendre votre partie là où vous l'avez laissée.



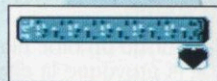
Voici un Bloc Choc



Bloc-Poubelle apparu après l'élimination des Blocs-Choc.



Bloc-Poubelle apparu après une triple (x3) Réaction en Chaîne.



Bloc-Poubelle apparu après une double (x2) Réaction en Chaîne.



Bloc-Poubelle apparu après une quadruple (x4) Réaction en Chaîne.

Vous pouvez attaquer votre adversaire de trois manières différentes : en éliminant une ligne de Blocs-Choc (à l'écran sous la forme de blocs ) , en faisant une Réaction en Chaîne ou une Combinaison. Pour plus de détails, voir la page suivante.

Réactions en Chaîne progressives créent des Blocs-Poubelles plus épais.

Lorsque votre score de Combinaisons atteint 8, cela équivaut un Bloc-Poubelle produit par une double Réaction en Chaîne.

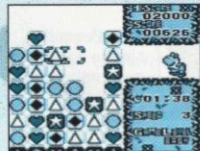
RÉACTIONS EN CHAÎNE ET COMBINAISONS

Il suffit juste que trois blocs identiques soient placés en ligne pour qu'ils disparaissent. Cependant, si quatre blocs ou plus sont rassemblés, ou si la disparition d'une ligne entraîne celle d'une autre, de grands avantages s'ouvriront à vous.

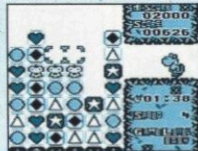
RÉACTION EN CHAÎNE

Celle-ci se produit lorsqu'un bloc placé au-dessus d'une ligne en train de disparaître, tombe et provoque la disparition d'une seconde ligne.

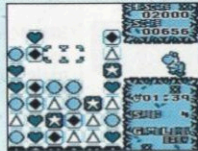
Exemple d'une Réaction en Chaîne x 3 :



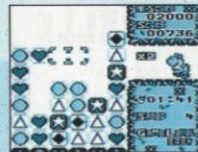
1 Laissez tomber le ▲ sur la pile du dessous...



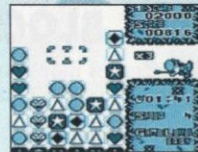
2 et le ▲ disparaît.



3 Puis le ◆ tombe et disparaît.



4 Lorsque le ♥ tombe...

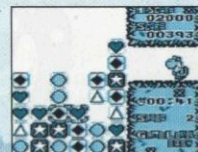


5 il disparaît aussi.

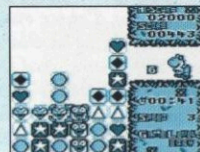
COMBINAISONS

Une Combinaison se produit lorsque vous éliminez simultanément quatre blocs ou plus. Les lignes éliminées peuvent être composées de blocs identiques ou différents.

Exemple de six blocs éliminés simultanément :



1 Permutez le ◆ et le ♥ ...



2 et les deux lignes de ♥ et ◆ disparaîtront simultanément.



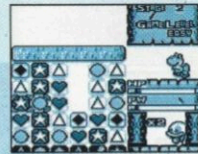
SE DÉBARRASSER DES BLOCS-POUBELLE

Vous ne pouvez ni effacer ni déplacer les Blocs-Poubelle. Vous pouvez juste les faire descendre en bougeant les blocs sur lesquels ils reposent.

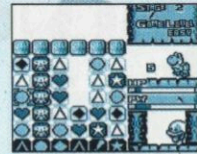
Alors comment se débarrasser des Blocs-Poubelle ?

C'est simple, tout ce que vous avez à faire, c'est d'effacer une ligne de blocs sur laquelle repose le Bloc-Poubelle. Une fois transformés, les nouveaux blocs pourront être éliminés normalement.

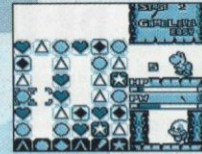
** Si plusieurs Blocs-Poubelle de la même couleur se touchent lorsque vous désirez effacer le plus bas d'entre eux, tous seront détruits. Toutefois, si les Blocs-Poubelle sont de couleurs différentes, seul le plus bas d'entre eux sera effacé. D'autre part, les Blocs-Poubelle comportant plusieurs épaisseurs ne peuvent être éliminés d'un seul coup ; il vous faudra vous attaquer à l'épaisseur la plus basse jusqu'à ce que la totalité soit effacée.*



① Le Bloc-Poubelle repose sur un ★.



② Effacez la ligne de ★.



③ Le Bloc-Poubelle se transformera en blocs normaux.

COMMENT JOUER AU MODE "VS."

Dans ce mode, deux joueurs peuvent affronter l'ordinateur. A l'écran menu, sélectionnez le mode "VS". Ensuite l'écran de sélection du niveau viendra s'afficher, où les deux joueurs choisissent le niveau de difficulté et la vitesse.



MODES DE JEU POUR 2 JOUEURS

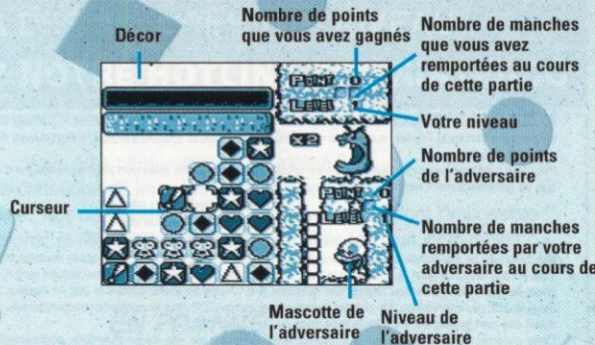
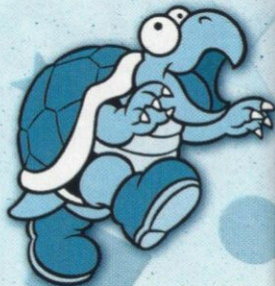
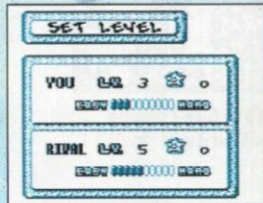
Si vous sélectionnez VS. sur le menu Sélection, vous pouvez affronter un(e) ami(e) en mode Compétition.

Après avoir choisi le mode de jeu, vous devez définir les niveaux de chaque joueur. Le niveau d'un joueur est indépendant de celui de son adversaire. Ceci vous permet de donner un handicap à un adversaire trop fort...

"LV." (NIVEAU)

Cette option paramètre la vitesse d'apparition et de disparition de nouvelles lignes de blocs.

Dans le mode "VS. 2 PLAYER" (mode Compétition), vous attaquez votre adversaire en utilisant des Blocs-Choc, des Réactions en Chaîne et des Combinaisons. Le principe est le même que pour le mode "VS. 1 PLAYER", et celui qui remporte deux manches est le gagnant.



** Le personnage que vous prenez comme mascotte déterminera le décor et la musique de la partie. Il n'y a aucun avantage particulier à prendre telle ou telle mascotte.*

Pour effacer les points de chaque joueur, choisissez un autre mode ou éteignez votre console.

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat.
Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

S.A.V. NINTENDO FRANCE
Route du Môle 2/3
92635 GENNEVILLIERS CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

3. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours, suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 le **S.O.S. NINTENDO**

par téléphone au **08.36.68.77.55** (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au **3615 NINTENDO** (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à **NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX**

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

EN FRANCE

appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

au **08 36 68 77 55***

Ou par Minitel au **3615 NINTENDO***

Ou écrivez à Nintendo France

Service Consommateurs - BP 14

95311 CERGY PONTOISE CEDEX

* 2,23 FTTC par minute

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak ("CARTOUCHE") ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO 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:

NINTENDO REPAIR SERVICE

Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique
Tél. 02.478.90.48.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02.478.90.48. extension 62. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.



Pour toutes informations appelez
le 0900-00 900
7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h.

(Fb 6,05 / 20 sec.)



En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta disposition
et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres vocales?

1 seul numéro, compose le 0900-00 900*

et le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique
te répondra en moins de temps qu'il ne faut.

* 6,05 FB / 20 sec.

NOTES/NOTITIE

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met Tetris Attack™* voor de Nintendo® Game Boy™.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

INHOUD

Het gebruik van de controller	28
Super Game Boy	29
Voordat je het spel start	30
Zo gebruik je het Game Link-snoer	31
Hoe je het spel speelt	32
Spelvarianten voor één speler	34
Over kettingreacties en combo's	40
Wat te doen met afvalblokken	42
Spel voor twee spelers	44
Informatie over garantie en service	46

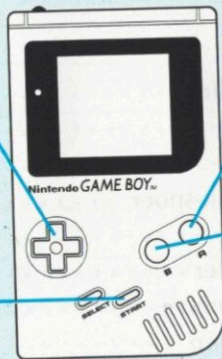
HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER

+ VIERPUNTS- DRUKTOETS

Verplaatst cursor
Selecteert menu-
onderdelen
(op keuzescherf)

STARTKNOP

Spel starten
Pauzeren



A-KNOP

Verwisselt oplichtende panelen
Annuleert keuzes
(op keuzescherf)

B-KNOP

Verhoogt de stapel panelen

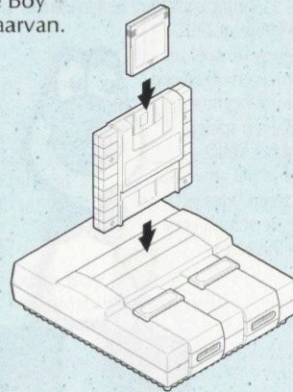
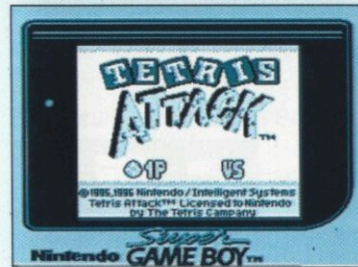
** Naarmate de tijd verstrijkt, worden er automatisch panelen aan de onderkant van het speelveld toegevoegd, waardoor de stapel alsmaar hoger wordt. Als je alle rijen panelen op het scherm hebt weggewerkt, kun je er handmatig één toevoegen door op de B-knop te drukken. Deze regel geldt voor alle spellen in Tetris Attack.*

SUPER GAME BOY®

HET GEBRUIK VAN DE SUPER GAME BOY

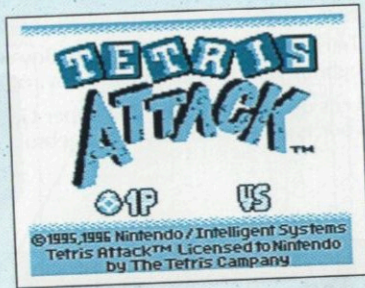
Tetris Attack kan op de Game Boy worden gespeeld en, met behulp van de Super Game Boy, ook op de Super NES.

Lees de handleiding bij je Super Game Boy voor nadere details over het gebruik daarvan.



VOORDAT JE HET SPEL START

Stop de cassette met Tetris Attack op de juiste manier in je Game Boy en zet deze vervolgens aan. Dan verschijnt eerst enkele seconden lang het Nintendo-logo, gevolgd door het titelscherm. Gebruik zodra het titelscherm is verschenen de vierpuntsdruktoets om het gewenste spel uit te kiezen en druk vervolgens op de startknop om te beginnen. Als je voor "1P" (één speler) kiest, verschijnt het keuzescherm waarop je het gewenste spel kunt selecteren. Kies je voor "VS.", dan verschijnt eerst het LEVEL- (spelniveau-) keuzescherm.



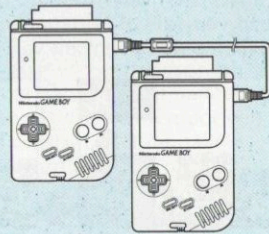
ZO GEBRUIK JE HET GAME LINK-SNOER

Om in de "VS."-modus tegen iemand anders te kunnen spelen, heb je het volgende nodig:

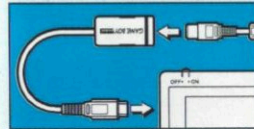
- Twee Game Boys
- Twee cassettes met Tetris Attack
- Eén Game Link-snoer

- 1 Sluit het Game Link-snoer aan, controleer of de twee cassettes op de juiste manier in de beide Game Boys zijn gestopt en zet vervolgens deze twee Game Boys aan.
- 2 Zodra op beide schermen het titelscherm is verschenen, kies je op één van de twee Game Boys voor "VS." en druk je op de startknop.

N.B.: Het spel stopt als stap 1 niet goed is uitgevoerd of als het Game Link-snoer tijdens het spel wordt losgetrokken en weer wordt aangesloten. Als dat gebeurt, zet dan allebei de Game Boys uit en begin opnieuw bij stap 1.



Bij gebruik van de Game Boy Pocket

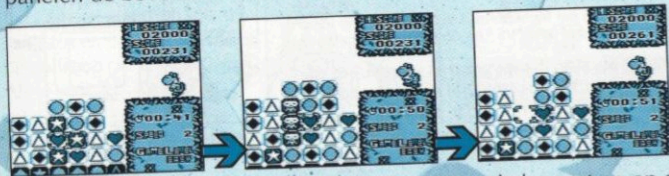


Heb je een Game Boy Pocket, gebruik dan het hierbij behorende Game Link-snoer.

Nadere details hierover vind je in de handleiding van de Game Boy Pocket.

HOE JE HET SPEL SPEELT

Tetris Attack is een puzzelspel waarbij je de volgorde van een stapel panelen moet veranderen om ze te laten verdwijnen. Als de stapel omhoog komt, moet je twee horizontaal naast elkaar liggende panelen van plaats laten verwisselen. Zodra het je lukt minstens drie identieke panelen in een verticale of horizontale rij te plaatsen, verdwijnen zij. Zodra de stapel panelen de bovenkant van het scherm raakt, is het spel afgelopen.



Een voorbeeld: Nadat je de cursor op zijn plaats heb gezet en op de A-knop hebt gedrukt, verwisselen de panelen waar de cursor omheen zit van plaats. Als de drie ★-panelen verticaal op één lijn staan, verdwijnen ze. Alle panelen die daarboven zijn overgebleven vallen vervolgens in de ruimte die door de verdwenen panelen is vrijgemaakt.



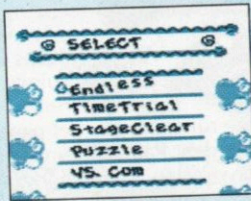
Als vervolgens de helft van een cursor om een lege ruimte staat, wisselen het paneel en die vrije ruimte van plaats. Als hierdoor een lege ruimte onder het paneel ontstaat, valt dit naar beneden. Panelen kunnen niet verticaal van plaats verwisselen, alleen horizontaal. Maar als je ze op een slimme manier met vrije ruimtes verwisselt, bereik je vaak hetzelfde resultaat.



SPELARIANTEN VOOR ÉÉN SPELER

Als je op het titelscherm voor "1P" kiest, verschijnt het keuzeschermbaarop je uit vijf verschillende spelvarianten voor één speler kunt kiezen.

Kies je voor de "ENDLESS"- , "TIME TRIAL"- of "VS."- stand, dan moet je eerst de levels instellen. In de "VS."- stand hoef je alleen GAME LV. in te stellen.



"SPEED LV."

Hiermee stel je de snelheid in waarmee de stapel panelen omhoog komt.



"GAME LV."

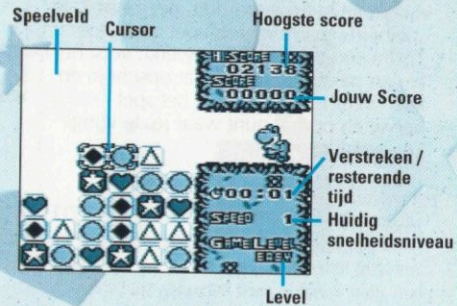
Hiermee verander je de snelheid van de verdwijnende en vallende panelen. In de "ENDLESS"-stand kun je ook het aantal panelen waarmee je begint wijzigen.

"ENDLESS"

In deze stand gaat het spel door tot de stapel panelen de bovenkant van het scherm raakt. Naarmate de tijd verstrijkt, komt de stapel steeds sneller omhoog. Voordat je met een spel begint, moet je eerst een mascotte uitzoeken. De figuur die je als mascotte uitkiest bepaalt welke achtergrond het speelveld krijgt en welke muziek je te horen krijgt.

"TIME TRIAL"

In deze stand moet je proberen in twee minuten tijd zoveel mogelijk punten te scoren. Net als in de "ENDLESS"-stand, kun je ook hier je favoriete mascotte uitkiezen.

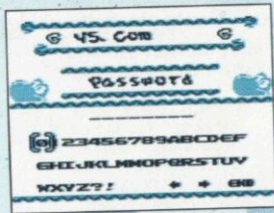
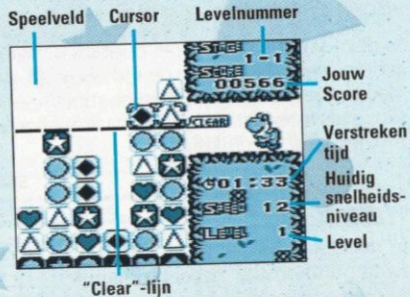


"STAGE CLEAR"

In deze stand moet je proberen alle panelen boven de "clear"-lijn te laten verdwijnen. Als je aan dit level begint, is die "clear"-lijn nog niet te zien. Maar naarmate je de stapel verder weet weg te werken, komt hij tevoorschijn. En naarmate het spel vordert, neemt ook de snelheid waarmee de stapel groeit toe. Zodra een scherm is afgewerkt, verschijnt er een password. Als je dat opschrijft en later weer invoert, kun je het spel hervatten op het punt waar je de vorige keer gebleven bent.

INVOER PASSWORD

Telkens als je in de "STAGE CLEAR"- of "PUZZLE"-stand een scherm hebt afgewerkt, verschijnt er een password van acht letters en cijfers. Om het spel later op dit punt te hervatten, moet je eerst hetzelfde spel selecteren en dan voor "PASSWORD" kiezen. Zodra het invoerscherm voor het password is verschenen, voer je dat woord in.



"PUZZLE"

In deze stand moet je alle panelen op het scherm met maar een beperkt aantal omwisselingen zien weg te werken. Zodra een scherm is afgewerkt, verschijnt er een password. Als je dat opschrijft en later weer invoert, kun je het spel hervatten op het punt waar je de vorige keer bent gebleven.

Als je op de selectknop drukt, kun je je laatste omwisseling annuleren. Druk je op de startknop, dan kun je uit drie mogelijkheden kiezen:

"CONTINUE"

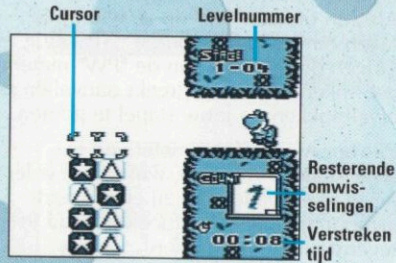
(Doorgaan met de huidige puzzel)

"RESTART"

(Begin helemaal opnieuw aan de huidige puzzel)

"CANCEL GAME"

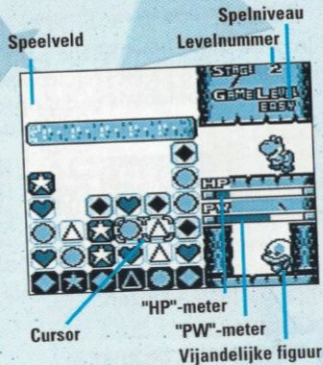
(Stop met het puzzelspel)



"VS." (TEGEN COMPUTER)

Het "VS."-spel wordt altijd tegen een tegenstander gespeeld. Bij een spel voor één speler is dat de computer (CPU). Als je kettingreacties en combo's afmaakt, loopt de "HP" (kracht) van je tegenstander terug. Als zijn of haar "HP" op is, win jij. Je tegenstander kan proberen "HP" terug te krijgen door kracht van de "PW"-meter te gebruiken of je rechtstreeks aanvallen door afvalblokken op jouw stapel te gooien.

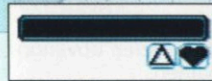
Pas op: Als de "PW"-meter van je tegenstander vol raakt, word je in ieder geval aangevallen, tenzij er een hart-symbooltje naast de afbeelding van je tegenstander verschijnt.



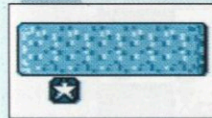
Zodra een scherm is afgewerkt, verschijnt er een password. Als je dat opschrijft en later weer invoert, kun je het spel de volgende keer hervatten vanaf het punt waar je gebleven was.



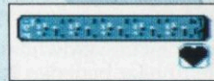
Dit is een schokpaneel.



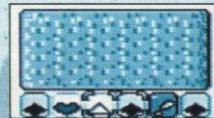
Schokblok ontstaan door het wegwerken van schokpanelen.



Afvalblok ontstaan door een x3-kettingreactie.



Afvalblok ontstaan door een x2-kettingreactie.



Afvalblok ontstaan door een x4-kettingreactie.

Achtereenvolgende kettingreacties resulteren in dikkere afvalblokken.

Je combo-score loopt op tot hij minimaal 8 wordt. Als dat gebeurt, laat je hetzelfde afval vallen als een x2-kettingreactie.

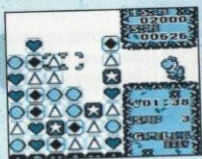
OVER KETTINGREACTIES EN COMBO'S

Je hoeft maar drie identieke panelen naast elkaar te plaatsen om ze te laten verdwijnen. Maar als het je lukt er vier of meer naast elkaar te krijgen, of als één verdwijning in een volgende resulteert, levert je dat je grote voordelen op.

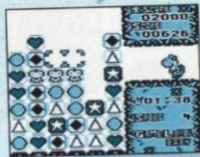
KETTINGREACTIES

Een ketting (kettingreactie-verdwijning) doet zich voor als de panelen bovenop een weggewerkte rij naar beneden vallen en dan zelf verdwijnen.

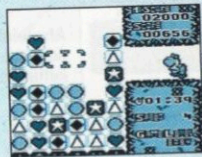
Voorbeeld van een x3-kettingreactie



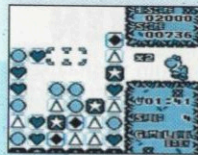
1 Laat de ▲ in de rij daaronder vallen...



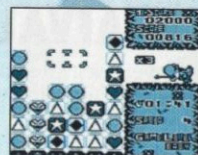
2 en ▲ verdwijnt.



3 Vervolgens valt ◆ en verdwijnt.



4 Als het ♥ valt...

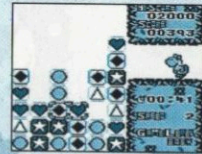


5 verdwijnt het eveneens.

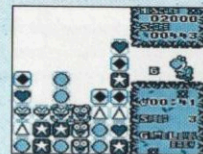
COMBO'S

Combo's (gecombineerde verdwijningen) doen zich voor als je vier of meer panelen tegelijk laat verdwijnen. De verdwenen rijen kunnen uit allemaal identieke bestaan, maar ook uit allerlei verschillende panelen.

Voorbeeld waarbij zes panelen tegelijk verdwijnen.



1 Verwissel ◆ en ♥ ...



2 en de twee rijen ♥ en ◆ verdwijnen tegelijkertijd.



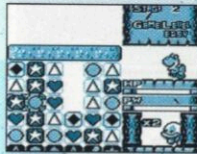
WAT TE DOEN MET AFVALBLOKKEN

Afvalblokken kun je niet zomaar even wegwerken en evenmin verplaatsen. Je kunt ze alleen laten zakken door de panelen waar ze op rusten weg te werken of te verwijderen.

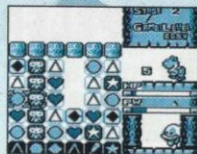
Maar wat moet je dan met afvalblokken doen?

Gewoon de rij panelen waarop ze liggen wegwerken. Hierdoor verandert elk afvalblok in een paneel. Als dat gebeurt is, kunnen de panelen op de gebruikelijke manier worden weggewerkt.

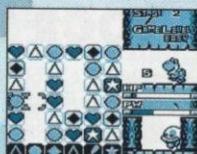
** Als je een afvalblok weggewerkt dat tegen een afvalblok van dezelfde kleur aan ligt, veranderen ze allebei in een paneel. Maar als het andere blok anders van kleur is, gebeurt dat niet. En als twee of meer blokken op elkaar liggen, verandert alleen het onderste in een paneel. Herhaal dan het proces voor elke laag tot het hele blok is weggewerkt.*



1 Het afvalblok rust op de ★.



2 Werk je nu de rij ★ weg...



3 dan verandert het afvalblok in panelen.

HOE JE HET "VS."-SPEL SPEELT

In deze stand kunnen twee spelers een "VS."-spel spelen. Kies op het titelscherm voor "VS." om het spel te starten. Voordat het begint, verschijnt het levelkeuze-scherm. Elke speler mag dan het niveau van het spel en de snelheid ervan instellen.



SPEL VOOR TWEE SPELERS

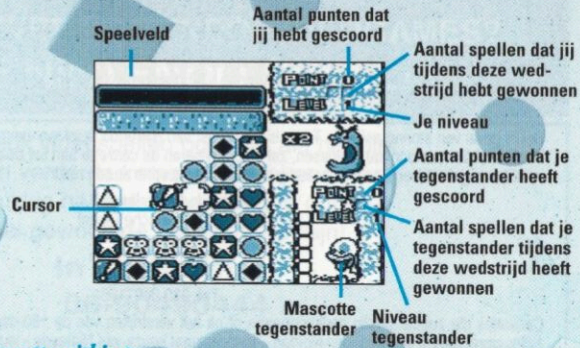
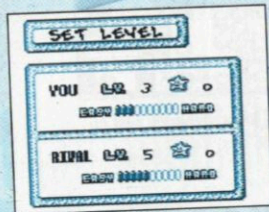
Als je op het titelscherm voor "VS." kiest, kun je tegen een vriend of vriendin spelen.

Na het selecteren van het spel, kunnen beide spelers de door hen gewenste niveaus uitkiezen. Elk van hen kan daarbij zijn of haar eigen niveaus instellen. Zo kun je een sterkere speler een handicap bezorgen.

"LV." (INSTELLEN NIVEAU)

Hiermee wordt de snelheid waarmee de panelen omhoogkomen, vallen en verdwijnen ingesteld.

In de "VS. 2 PLAYER"- (spel voor twee spelers) stand val je je tegenstander aan met behulp van schokpanelen, ketttingreacties of combo's. Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld als dat voor één speler. Bij het spel voor twee spelers wint uiteindelijk degene die als eerste twee spellen wint.



** De figuur die je als mascotte uitkiest bepaalt de achtergrondkleur van het speelveld en de muziek die je te horen krijgt. Aan het kiezen van een bepaalde mascotte zijn verder geen voor- of nadelen verbonden.*

Gescoorde punten worden gewist als voor een ander spel wordt gekozen of als de Game Boy wordt uitgezet.

180 DAGEN GARANTIE Nintendo Game Boy SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Game Boy spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 030-6097166

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo - tussen 11.00 en 18.00 uur - onder nummer 030-6097166.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 11.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 0909-0490444 (1 gpm). Verder krijg je hier 24 uur per dag de laatste informatie over de nieuwste producten van Nintendo, hoor je de beste Tips & Tricks en kun je meedoen aan Nintendo Contests.

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af.

Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren.

Bel gewoon de Nintendo Spellijn!

In Nederland:

06-90490444 (1 gpm)

De Nintendo speladviseurs zijn bereikbaar van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Ook kun je hier dag en nacht terecht voor informatie over de nieuwste producten, de laatste Tips & Tricks en je kennis beproeven in één van de Nintendo Contests!

Vragen stel je aan de specialisten van Nintendo!

De speladviseurs kunnen je alles over een videogame vertellen.

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Game Boy Spelcassettes

Nintendo Belgium B.V.B.A. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Game Boy spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Belgium B.V.B.A.
T.a.v. Nintendo Repair Service
Trade Mart, Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02.478.90.48.

Cassette die zonder geldig aankoopbewijs of na verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Repair Service in België - tussen 9.00 en 17.30 uur - onder nummer 02.478.90.48. Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.



Heeft u spelvragen ?
Bel de Nintendo Spellijn !
7 dagen op 7, 24 uur op 24
op 0900.00.900. (BF 6,05 / 20 sec.)



Als je er niet wijs uit geraakt bel je gewoon
Nintendo Expert World.

Onze speladviseurs helpen je al je problemen te overwinnen.

Wil je op de hoogte blijven van de laatste nieuwigheden?

Wil je aan onze wedstrijden deelnemen?

Wil je gebruik maken van onze Voice Mail?

Vorm dan enkel en alleen dit nummer: 0900-00 900*

en

Nintendo Expert World
het brein van Nintendo in België,
geeft razendsnel alle antwoorden.

* 6,05 FB / 20 sec.

NOTICE

NOTITIE