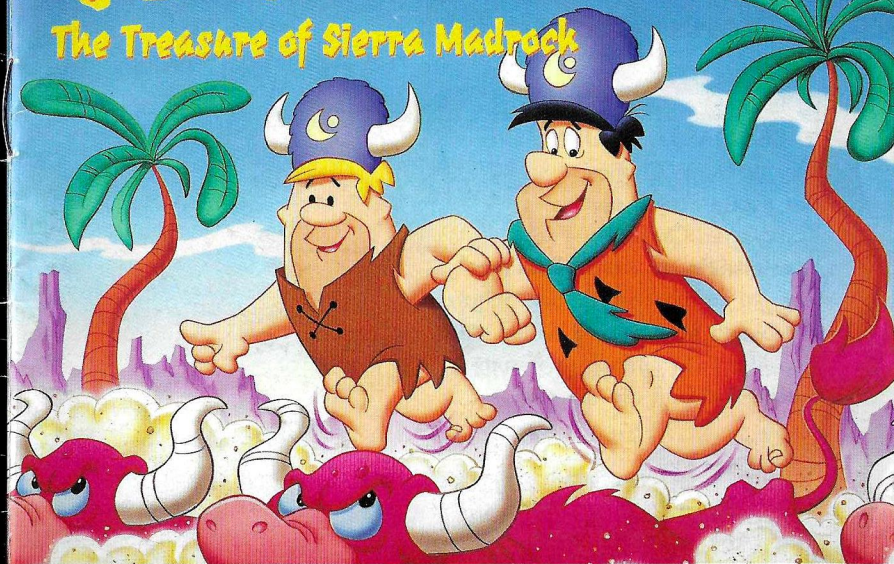


THE FLINTSTONES[®]

The Treasure of Sierra Madrock



Taito[®]



LAGUNA Video-Spiele Vertriebs-und Marketing GmbH Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO[™]

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

PRINTED IN JAPAN

Taito[®]

THE FLINTSTONES[®]

The Treasure of Sierra Madrock



YABBA-DABBA-DOO![™]

Hier ist Deine Chance, der große Pubah der Königlichen Ordens der Wasserbüffel zu werden! Alles, was Du zu tun hast, ist den Schatz der Sierra Madrock zu finden. Also, steh hier nicht einfach so herum, mache Dich auf die Socken!

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

TAITO[®]

TAITO[®] is a trademark of Taito Corp. ©1994 FLINTSTONES[®] is a registered trademark of ©1994 Hanna-Barbera Productions, Inc. Licensed by Hanna-Barbera Productions, Inc.

LICENSED BY
Nintendo

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



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PA&T.

Inhalt

Einleitung	2
Inhalt	3
Schnellstart	4
Zwei Spieler Modus	5
Kontrollen	6-7
Spezielle Bewegungen	8-9
Optionen	10
Spielbildschirm	11-12
Eine Stufe beenden	13
Ein Spiel fortsetzen	14
Paßwörter	15
Achte auf Wilma!	16
Gegenstände	17-18
Anziehungspunkte	19

Schnellstart

Sause durch diesen Abschnitt, damit Du weißt, wie man direkt in die Action gelangt.

- Drücke auf dem Titelschirm den Start Knopf, um in den Menübildschirm weiterzukommen.



- Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um 1 Player (1 Spieler) auszuwählen.
- Drücke den Start Knopf, um zur Einleitung zu gelangen.

- Drücke den Start Knopf, um nach der Einleitung in den Kartenbildschirm zu kommen.



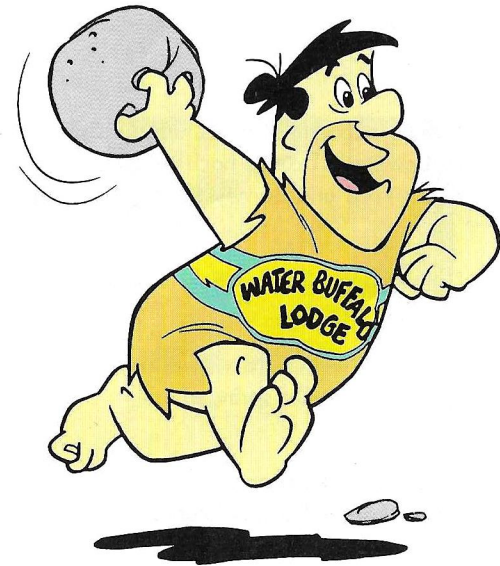
- Drücke Knopf Y, um Fred oder Barney würfeln zu lassen.
- Drücke das Steuerkreuz, um Fred oder Barney um die Anzahl von Feldern weiterzubewegen, wie Augen gewürfelt wurden.
- Fred/Barney beginnen ihr Abenteuer automatisch, wenn sie um die richtige Anzahl von Feldern bewegt wurden.

Zwei Spieler Modus

Spieler 1 ist Fred. Spieler 2 ist Barney. Verstanden?

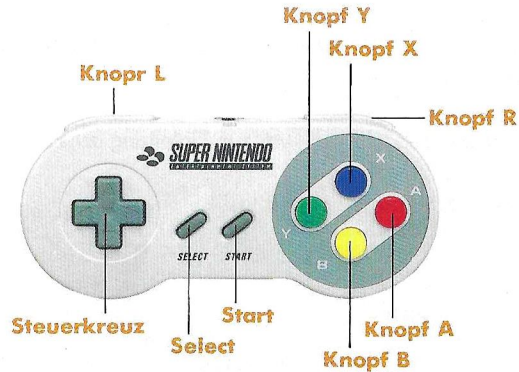
Um im Zwei Spieler Modus zu spielen, folge diesen Anweisungen.

- Wähle mit dem Steuerkreuz auf dem Menübildschirm 2 Players (2 Spieler) aus.
- Drücke den Start Knopf, um zur Einleitung zu kommen.
- Nach der Einleitung geht es los!



Kontrollen

Lies Dir diesen Abschnitt durch, damit Du weißt, wie es in Steintal so zugeht und was man machen muß.



Steuerkreuz: Drücke nach links/rechts, um die Spielfigur zu bewegen. Drücke nach oben/unten, damit Fred und Barney Köpfe einziehen.

Knopf A: Damit kannst Du den Text schneller hinter Dich bringen.

Knopf B: Damit kannst Du springen.

Knopf Y: Damit kannst Du angreifen.
Damit kannst Du das Glücksrad anhalten.

Kontrollen (Forts.)

Knopf X: Halte auf dem Kartenbildschirm Knopf X gedrückt und drücke das Steuerkreuz, um die gesamte Karte hin-und herzuscrollen.

Knopf L/R: Drücke Knopf L/R, während Du das Steuerkreuz nach links oder rechts bewegst, um Fred und Barney rennen zu lassen.

Start Knopf: Damit kannst Du eine Pause einlegen.

Select Knopf: Damit kannst Du vom Kartenbildschirm zum Schatzkartenbildschirm wechseln.

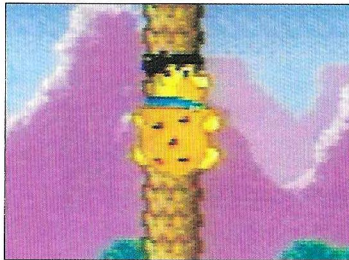


Spezielle Bewegungen

Fred und Barney können sich wirklich gut bewegen! Lies weiter und finde es heraus.

Klettern: Fred und Barney können auf bestimmte Dinge im Spiel klettern.

- Wenn eine Figur sich vor einem Gegenstand befindet, drücke das Steuerkreuz nach oben, um die Spielfigur nach dem Ding greifen zu lassen.
- Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um die Spielfigur nach oben/unten auf dem Gegenstand zu bewegen.
- **Beachte:** Man kann nicht auf alle Gegenstände klettern! Experimentiere!



Spezielle Bewegungen (Forts.)

Fliegen: Nun, nicht wirklich, aber sie versuchen es! Um Fred oder Barney länger in der Luft zu halten, wenn sie springen, drücke Knopf B.

- Drücke Knopf B während des Sprungs, um Fred oder Barney mit den Armen schlagen zu lassen.



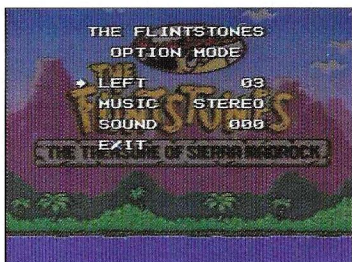
Schwimmen: Fred und Barney können schwimmen, wenn sie ins Wasser fallen. Achte darauf, daß Ihre Köpfe stets über der Oberfläche sind, es könnte Dir sonst leid tun!



Optionen

Die Optionen ermöglichen es Dir, das Spiel auf Deine Bedürfnisse abzustimmen.

- Wähle auf dem Menübildschirm mit dem Steuerkreuz Option aus.
- Drücke den Start Knopf, um zum Optionsbildschirm zu gelangen.



- Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um die Option zu wählen, die Du verändern möchtest.
- Drücke das Steuerkreuz nach links/rechts, um die gewählte Option zu verändern.

Wähle untern den folgenden Möglichkeiten:

Left: Wähle 1, 2, 3, 4, oder 5 Leben.

Sound: Wähle Mono oder Stereo.

Sound Test: Höre Dir all die tollen Sounds des Spiels an!

Um Dir den Sound Test anzuhören, mache folgendes:

- Drücke das Steuerkreuz nach links/rechts, um den Effekt auszuwählen, den Du hören willst.
- Drücke Knopf A, um den Effekt zu starten.
- Drücke Knopf B, um den Effekt zu stoppen.

Spielbildschirm

Wenn Du spielen willst, mußt Du wissen, worum es dabei geht. Sieh Dir diesen Abschnitt an, damit Du mit allem auf dem Laufenden bist, was so in Steintal passiert!

Der Kartenbildschirm



Fred/Barney: Zeigt die Anzahl der verbleibenden Leben an.

Herzen: Zeigen den Energielevel der Spielfigur an.

Muscheln: Zeigen die Anzahl der gesammelten Muscheln an.

Zeichen: Zeigt an, welches Gebiet bereits erfolgreich beendet wurde.

Spielbildschirm (Forts.)

Der Spielbildschirm



- Spielfigur:** Zeigt die Anzahl der verbleibenden Leben der Figur an.
- Herzen:** Zeigen den Energielevel der Spielfigur an.
- Sterne:** Zeigen die Anzahl der gesammelten Sterne an.
- Zeit:** Zeigt die Zeit an, die noch bleibt, um die Stufe zu beenden.
- Große Sterne:** Zeigen die Anzahl der gesammelten großen Sterne an.
- Muscheln:** Zeigen die Anzahl der gesammelten Muscheln an.
- Laufanzeige:** Zeigt die Zeitspanne an, in der Du mit Höchstgeschwindigkeit rennen kannst.

Eine Stufe beenden

Wenn Du eine Stufe beendet hast, kommst Du zu einem Bingo Bildschirm. Das ist Deine Chance einige Extraleben zu verdienen! Wenn Du einen Level beendest, fällt die letzte Zahl die auf dem Timer erscheint herunter und landet auf dem Bingo Brett.

Vervollständige eine Reihe und hole Dir die Belohnung dafür:



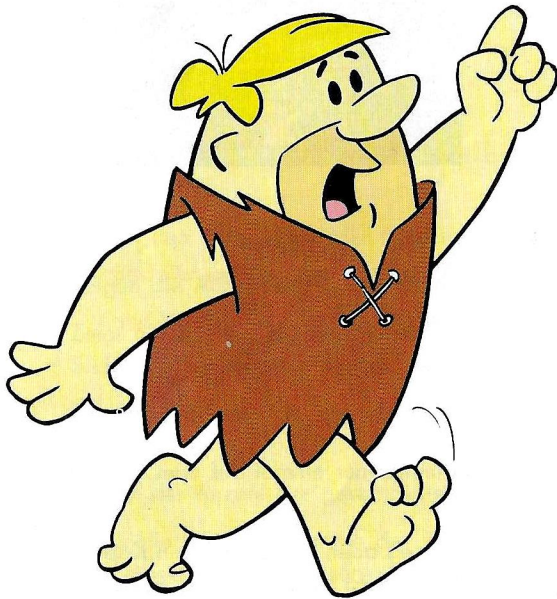
- Eine Reihe** 1 Extraleben
- Zwei Reihen** 3 Extraleben
- Drei Reihen** 5 Extraleben

Eine Nummer kann immer nur einmal auf dem Bingo Brett aufscheinen.

Wenn eine Nummer Fred oder Barney auf den Kopf trifft und sich in einen Apfel verwandelt, wird ein leeres Herz in der Energieanzeige wieder aufgefüllt.

Ein Spiel fortsetzen

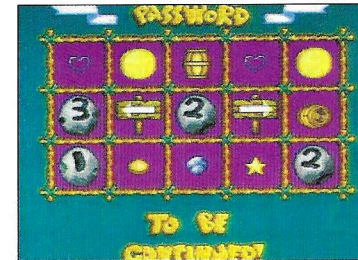
- Drücke auf dem Game Over Bildschirm das Steuerkreuz, um Continue auszuwählen.
- Drücke den Start Knopf, um an den Beginn der Welt zurückzukehren, in der Du zuletzt gespielt hast.
- Um in die letzte Stufe zurückzukehren, in der Du warst, wähle mit dem Steuerkreuz Password (Paßwort) aus und nicht Continue.



Paßwörter

Paßwörter ermöglichen es Dir, ein Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. In The Flintstones: The Treasure of the Sierra Madrock bekommst Du Paßwörter, wenn Du eine Stufe beendet hast. Schreibe sie Dir auf! Folge diesen Anweisungen, um ein Paßwort zu verwenden:

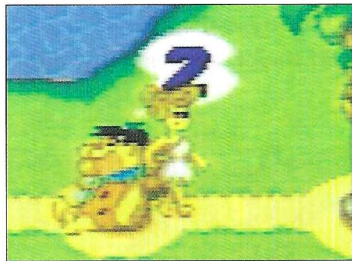
- Wähle auf dem Menübildschirm mit dem Steuerkreuz Password aus.
- Drücke den Start Knopf, um zum Paßwortbildschirm zu gelangen.



- Drücke das Steuerkreuz, um Dich zwischen den Fenstern zu bewegen.
- Drücke Knopf A oder B, um den Gegenstand zu verändern.
- Drücke den Start Knopf, um das Paßwort zu bestätigen.
- Wenn ein korrektes Paßwort eingegeben wurde, kannst Du weiterspielen.
- Wenn ein falsches Paßwort eingegeben wurde, hörst Du ein Geräusch.

Achte auf Wilma!

Du hast mich gehört. Wenn Wilma Fred erwischt oder Betty Barney in die Finger kriegt, schleppen sie die beiden mit nach Hause. Laßt Euch also nicht erwischen! Es ist besser, einem Schläger-Brontosaurus gegenüberzutreten, als Wilma, wenn sie schlechte Laune hat...



Gegenstände

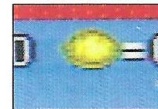
Du findest auf Deiner Suche nach dem Schatz der Sierra Madrock verschiedenste Gegenstände. Lies weiter, um herauszufinden, wozu sie gut sind.



Fred Extraleben



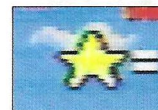
Barney Extraleben



Muscheln - Die offizielle Währung von Steintal. Du brauchst alle Muscheln die Du kriegen kannst zum Einkaufen. Wenn Du ein Monster besiegst, bekommst Du dafür Muscheln.



Herz - Ein zusätzliches Herz in der Anzeige.



Großer Stern - Für 10 bekommst Du ein Extraleben.



Kleiner Stern - Für 100 bekommst Du ein Extraleben.



Apfel - Füllt Deine Energie um einen Punkt au.

Gegenstände (Forts.)



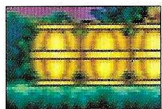
Multiplizierer - Multiplizieren die Anzahl Deiner Extraleben um die angezeigte Zahl.



Kaktussaft - Nimm einen Schluck davon im Cafe, um Deine Energie wieder aufzufüllen.



Dodo Eiersandwiches - Kauge eines von diesen Broten im Cafe, um Deine Schlagpunkte aufzubessern.



Faß - Zerschlage es, um Gegenstände zu finden.



Brontoburger - Die schmecken so gut, daß Du ein Extraleben dafür bekommst! Du findest sie im Cafe.

Anziehungspunkte

Hey! Du mußt Dir auch die Sehenswürdigkeiten anschauen, wenn Du schon in Steintal herumläufst. Lies Dir diesen Abschnitt durch, um Insider-Informationen über die Szene zu bekommen.



Cafe - Der beste Ort in der Stadt, um sich zu erfrischen. Schnappe Dir einen Brontoburger, ein Dodo Eiersandwich oder ein Glas Kaktussaft.



Knochen - Ein ganz spezieller Platz. Besuche ihn und finde selbst heraus, was dort los ist.



Stadion - Der beste Ort, um Sport zu treiben. Der Gewinner bekommt zusätzliche Sprungkrft. Versuche es einmal!



Park - Wenn Du genug Muscheln hast, kannst Du spielen. Das ist immer ein toller Platz, um sich zu amüsieren, wenn man das Geld dazu hat.



Herz - Bonusstufe. Schnappe alles, was Du erwischen kannst, und das so schnell wie möglich.



Normal - Das ist ein durchschnittlicher Punkt. Alles, was Du zu tun hast, ist die Stufe zu beenden!