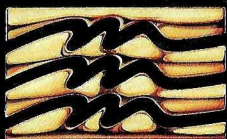


MARIO'S TIME MACHINE™



MINDSCAPE

DISTRIBUTED BY
 MINDSCAPE GMBH
 DAIMLER STR 10A
 4044 KAARST 2
 DEUTSCHLAND

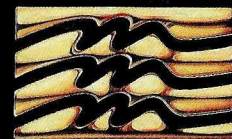
PRINTED IN JAPAN



Spielanleitung

SUPER NINTENDO™
 ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



MINDSCAPE

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

SOFTWARE, MANUAL AND PACKAGING COPYRIGHT © 1993 MINDSCAPE INT.
COPYRIGHT © 1993 THE SOFTWARE TOOLWORKS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ™ AND © 1993 NINTENDO. MARIOS TIME MACHINE, MARIO, LUIGI, KOOPAS, BOWSER AND THE MARIO BROS. ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

INHALT

Einführung.....	2
Hinweis an die Eltern.....	3
Spielstart.....	4
Spielsteuerung.....	5
Bowsers Museum.....	6
Hausaufgaben.....	7
Die Programmierung des Chronolators.....	9
Zeit-Surfen.....	11
Dino-Land.....	12
Tips zu den Zeitreisen.....	13

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 PAßt.



EINFÜHRUNG

Bist Du Dir sicher, daß Deine Uhr richtig geht? Bowser ist nämlich dabei, die Uhren zurückzustellen. Nicht etwa, um das Tageslicht besser zu nutzen, nein, für seine dunklen Geschäfte.

Mit Hilfe einer Zeitmaschine, dem sogenannten Chronolator, will die schreckliche Schildkröte sich historische Schätze unter den Nagel reißen. Und weshalb? Um Bowers Museum zu errichten, darin seine wertvolle Beute auszustellen und dann die Zeitmaschine zu vernichten. Wenn sein hinterhältiger Plan gelingt, wird die Zeit Kopf stehen, die Zukunft einen Salto rückwärts machen und sich der Lauf der Geschichte ändern. Für immer und ewig!

Es ist jetzt nicht die Zeit, um die Vergangenheit ruhen zu lassen. Hilf Mario, Bowser aufzuhalten, bevor er die Zeit verzerrt und die Geschichte einen Schluckauf bekommt. Sollte euch eure Mission nicht gelingen, dann heißt es wieder mit Steinwerkzeugen und Hieroglyphen leben! Macht schnell, bevor die Lichter ausgehen und die Zeit abgelaufen ist.



HINWEIS AN DIE ELTERN

Liebe Eltern,

mit **Mario's Time Machine** sollen Kinder spielerisch Geschichte lernen und auch noch Spaß haben. Um den größtmöglichen Nutzen aus dem Programm zu ziehen, braucht Ihr Kind jedoch unter Umständen etwas Hilfe. Sie können ihm folgendermaßen helfen:

- Halten Sie das Kind an, sämtliche Hinweise der Spielfiguren zu lesen. Diese enthalten interessante Informationen über die von Mario besuchte Epoche.
- Wenn Ihr Kind erst lesen lernt, sollten Sie ihm vielleicht mit den Hinweisen, dem Geschichtsbuch und den Antwortlisten helfen.
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Zeiten, die es mit Mario besucht.
- Zeigen Sie Ihrem Kind Artikel aus Zeitungen und Zeitschriften über die besuchten Zeiten und Orte.
- Zeigen Sie Ihrem Kind die Städte und Länder auf einer Karte oder einem Globus.

Wer weiß? Vielleicht lernen Sie auch selbst noch etwas dazu und haben Spaß dabei!

Ciao

Mario



SPIELSTART

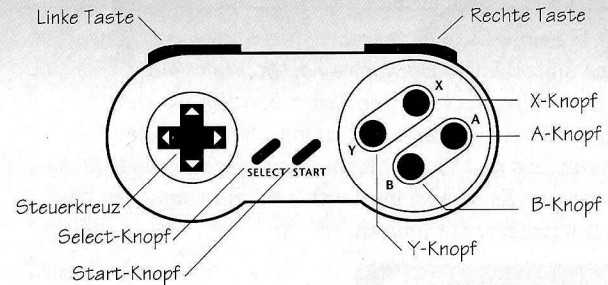
Zum Starten des Spiels:

1. Sicherstellen, daß das Super Nintendo Entertainment System® (Super NES) ausgeschaltet ist.
2. Das Game Pak "Mario's Time Machine" in das Super NES einlegen.
3. Das Super NES einschalten.
4. Auf dem Titelschirm die **Start-Taste** drücken.



SPIELSTEUERUNG

Verwende den Controller, um Mario auf seinen Zeitreisen zu helfen.



Wenn Mario in einer Zeit ankommt, braucht er Deine Hilfe, um mit den Leuten dort zu sprechen, um das Geschichtsbuch auszufüllen und um den aus dieser Zeit gestohlenen Wertgegenstand zurückzubringen.

PASSWÖRTER

Es gibt 3 Ebenen mit jeweils 5 gestohlenen Wertgegenständen. Wenn Du Mario geholfen hast, einen Gegenstand zurückzubringen, erhältst Du ein Paßwort, um zur nächsten Ebene zu gelangen. Schreib Dir die Paßwörter auf und verwende sie folgendermaßen:

1. Wähle auf dem Titelschirm Continue Onward (Weitermachen). Es erscheinen zwei Reihen mit Äpfeln.
2. Drücke **←** und **→**, um auf die Äpfel zu zeigen, und danach **↓** und **↑**, um den Buchstaben oder die Zahl für den Apfel zu wählen.



3. Wenn Du fertig bist, drücke Start, um mit dieser Ebene zu beginnen.

BOWSERS MUSEUM

Bowser hat in seiner Burg ein persönliches Museum errichtet, in dem er seine historischen Souvenirs hortet. Wenn die schreckliche Schildkröte von ihren Zeitreisen zurückkehrt, bunkert sie die Beute und zerstört damit allmählich die Krümmung von Zeit und Raum. Sobald das Museum vollständig ist, will Bowser die Zeitmaschine zerstören und somit den Lauf der bekannten Geschichte ändern.



SPIELSTEUERUNG

Besuche mit Mario das Museum, und hilf ihm dabei, Bowser die Museumstücke unter der Nase wegzuschnappen. Auf jeder Ebene sind fünf gestohlene Wertgegenstände ausgestellt. Mario kann sich eines der Stücke schnappen und es zurückbringen. Er kann immer nur einen Wertgegenstand auf die Reise in die Vergangenheit mitnehmen.



Steuerblock

◀ ▶ Nach links und rechts bewegen.

Tasten

B Springen. Kann für sich oder mit ◀ und ▶ verwendet werden.

X Ein Museumstück vom Ständer nehmen und zurücklegen.

Y Schneller laufen. Wird mit ◀ und ▶ verwendet.

Rechts Das Geschichtsbuch öffnen und schließen.

Links Den Chronolator öffnen und schließen.

HAUSAUFGABEN

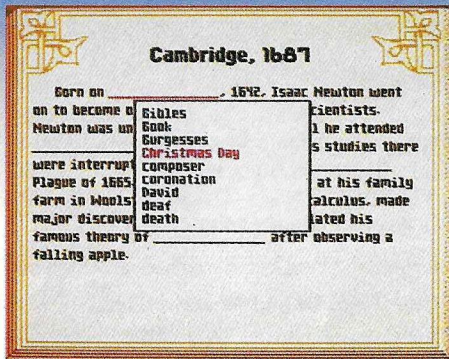
Stöhn, Hausaufgaben! Nein, nein, warte. Mit Mario können Hausaufgaben total Spaß machen. Im Ernst.

Wenn du Anfänger bist, solltest Du immer Marios Geschichtsbuch öffnen, wenn er ein Ausstellungsstück aus Bowser's Museum klaut. Lies Dir die Seite durch, und versuche herauszufinden, woher und aus welcher Zeit das Stück stammt.

Hinweis: Die Zeit und der Ort sind für die Programmierung des Chronolators unerlässlich.

Auf seiner Zeitreise unterhält sich Mario mit Leuten und erfährt dabei allerhand über die Geschichte. Verwende die bei den Gesprächen erhaltenen Informationen, um die Lücken im Geschichtsbuch auszufüllen. Alle Antworten müssen korrekt sein, bevor Mario den gestohlenen Gegenstand zurückbringen kann.





SPIELSTEUERUNG

Du kannst jederzeit und an jedem Ort (außer beim Zeit-Surfen) das Geschichtsbuch öffnen und mit Mario studieren. Bevor Mario ein Museumstück zurückbringen kann, muß das Geschichtsbuch korrekt ausgefüllt sein!

Steuerblock

Mit den Pfeilen auf dem Steuerblock markierst Du ein unausgefülltes Antwortfeld. Wenn Du zum Ende der Seite gelangst, kannst Du mit dem Steuerblock umblättern.

↑ ↓ Auf Antworten in den Listen zeigen.

Tasten

Rechts Die Geschichtshausaufgaben öffnen und schließen.

X Eine Liste der möglichen Antworten öffnen und schließen. Drücke nach dem Markieren einer Antwort auf A, um die Lücke auszufüllen.

A Die Lücken füllen.



Wenn Du die richtige Antwort wählst, wird die Lücke in Marios Geschichtsbuch ausgefüllt. Ist deine Antwort falsch, solltest Du etwas nachforschen und mit Marios Freunden in den verschiedenen Zeiten sprechen.

Hinweis: Wenn Du Dich in einer bestimmten Epoche befindest, gelangst Du nach 3 falschen Antworten zurück in Bowers Museum.

DIE PROGRAMMIERUNG DES CHRONOLATORS

Bowser ist zwar ein ganz übler Bursche, aber er hat genügend Grips im Hirn, um eine Zeitmaschine zu konstruieren, die er Chronolator nennt. Dieser erstaunliche Apparat kann so programmiert werden, daß er Mario zum Zurückbringen der Wertgegenstände in jede Zeit und an jeden Ort befördert. Hierfür muß sich Mario zuerst den Gegenstand schnappen, während Du Dir das Geschichtsbuch durchliest, um herauszufinden, an welchen Ort und in welche Zeit das Stück gehört.



SPIELSTEUERUNG

Wenn Du weißt, wohin Du gehen mußt, kannst Du den Chronolator mit dem Ort und dem Datum programmieren.

Steuerblock

Bewege den Zeiger auf eine Chronolatoreinstellung und ändere sie dann entsprechend.

◀ ▶ Die verschiedenen Knöpfe auf dem Chronolator ansteuern.

↑ ↓ Die Einstellungen ändern.

Es gibt folgende Chronolator-Einstellungen:

Städteknopf – Suche den Namen der Stadt, in die Du möchtest.

Datumsknopf – Stelle mit den vier Datumsknöpfen das gewünschte Jahr ein.

BC/AD – Du solltest wissen, ob Du das Jahr 1000 vor (BC) oder nach (AD) Christi Geburt meinst. Da besteht nämlich ein ganz schöner Unterschied.

Tasten

Links Den Chronolator öffnen und schließen.

A Drücke **A**, um mit dem Zeit-Surfen zu beginnen.

Hinweis: Wenn Du auf dem Chronolator die falsche Stadt oder das falsche Jahr einstellst, zeitsurft Mario in die Vorgeschichte. Hilf ihm, über Dinosauriereier zu springen und auf eine Rampe zu laufen, um diese Zeit durch ein Zeitportal zu verlassen.



ZEIT-SURFEN

Zeit-Surfen ist cool. Wenn der Chronolator korrekt programmiert wurde, kann Mario in die Zeit und Stadt surfen, in die der Gegenstand gehört. (Und wenn Du die falsche Stadt oder das falsche Jahr wählst, dann landet Mario im Dino-Land!)

Hilf Mario beim Ausweichen schwebender Minen und beim Pilzesammeln. Sobald Mario 10 Pilze hat, kann er in einen Whirlpool eintauchen und schwuppdiwupp ist er in einer anderen Zeit!

Hinweis: Wenn Mario von einer schwebenden Mine getroffen wird, verliert er alle Pilze, die er gesammelt hat.



Spielsteuerung

Für das Zeit-Surfen braucht man viel Gleichgewichtssinn und Geschick.

Steuerblock

◀ ▶ Nach links und rechts surfen.

Tasten

Y Schneller surfen.

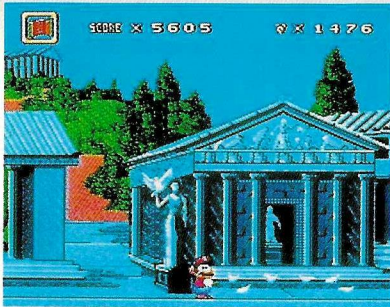
Links Mit Hilfe des Steuerblocks eine scharfe Linkskurve surfen.

Rechts Mit Hilfe des Steuerblocks eine scharfe Rechtskurve surfen.



DINO-LAND

Hoppla! Hat es Dich in die Vorgeschichte verschlagen? Vielleicht hast Du das Geschichtsbuch nicht gelesen oder dem Surfboard nicht genügend Power gegeben. Versuch's noch einmal.



Spielsteuerung

Mario muß die Ausgangsrampe hochlaufen, ohne ein Dinosaurierei zu berühren, und dann durch das Zeitportal gehen, um wieder zu Bowers Burg zu gelangen.

Steuerblock

← → Nach links und rechts laufen.

Tasten

Y Schneller laufen.

B Springen. Kann gemeinsam mit ← und → verwendet werden.

Beim nächsten Versuch hast Du sicher mehr Glück!



TIPS ZU DEN ZEITREISEN

Zum Lösen der Geschichtsaufgaben gibt es nur eines: Mario muß mit jedem in jeder Epoche sprechen. Spaziere durch die Gegend und sieh Dich nach Türen, Zelten usw. um. Mit der Spielsteuerung beginnst Du eine Unterhaltung.

Drücke X, um ein Fragekästchen zu öffnen. Mit A stellst Du die Frage. Wenn Du alles gehört hast, was Dein Gegenüber zu sagen hatte, drückst Du erneut X, um das Gespräch zu beenden.



Wenn Du mit jedem geredet hast, darfst Du nicht vergessen, das Geschichtsbuch auszufüllen. Du kannst einen Wertgegenstand nur zurückbringen, wenn Du auch Deine Hausaufgaben gemacht hast.



SPIELSTEUERUNG

Bevor Mario den Wertgegenstand zurückbringen kann, muß er mit jedem sprechen und das Geschichtsbuch ausfüllen.

Steuerblock

◀ ▶ Nach links und rechts laufen.

↑ ↓ Eine Frage wählen (sofern es mehrere gibt).

Tasten

X Fragekästchen öffnen und schließen.

A Die gewählte Frage stellen.

B Springen. Kann mit ◀ und ▶ verwendet werden.

Links Den Handchronolator öffnen und schließen.

Wenn Mario mit jedem gesprochen hat, mußt du über den Steuerblock und die **X-Taste** die Person finden, zu der der gestohlene Gegenstand gehört. Mario kann dann mit der Person reden und ihr das gute Stück anbieten.

Drücke die **linke** Feuertaste und **A**, um zurück in die Gegenwart zu gelangen.

