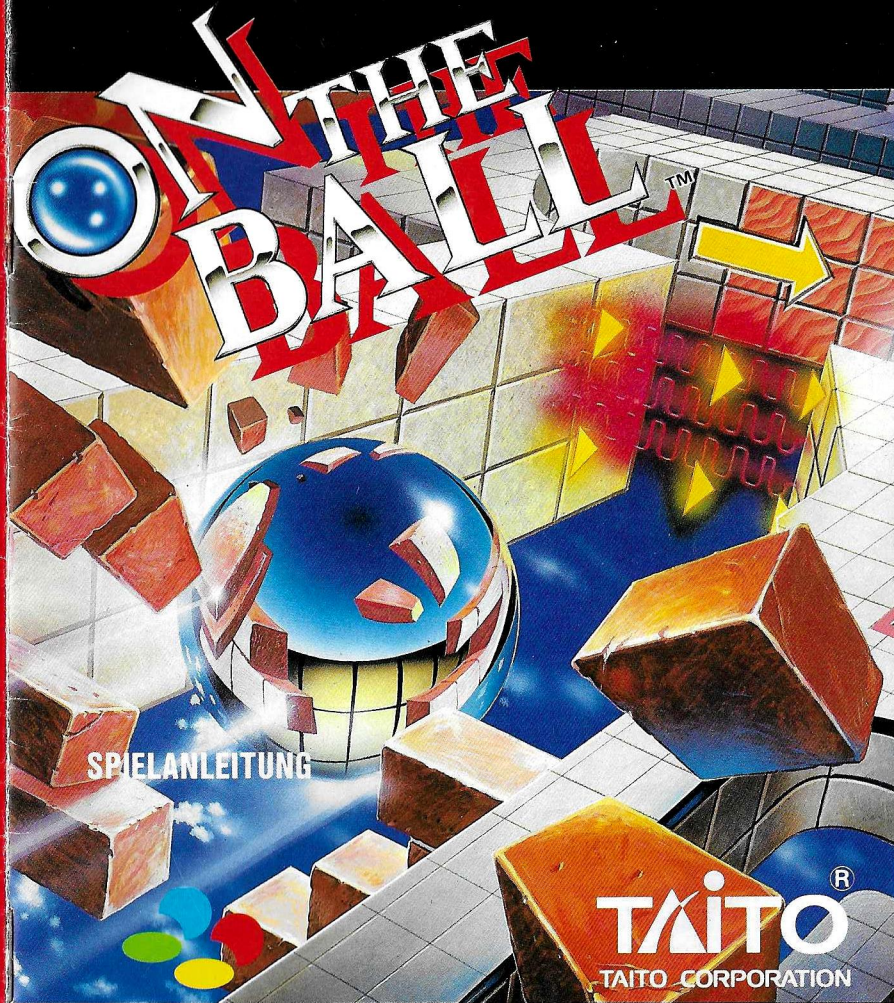




STADLBAUER MARKETING + VERTRIB GES. M. B. H.
A-5027 Salzburg, Austria Postfach 83, Magazinstraße 4

WALDMEIER AG CH-4052 BASEL



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ON THE BALL™

Danke, daß Sie **ON THE BALL** Ihrer Video-Spiele-Sammlung hinzugefügt haben. Wir hoffen, daß Sie viele Stunden guter Unterhaltung beim Springen, Zurückprallen und Rasen durch dutzende von blendenden und wirbelnden Feldern genießen.

Bitte nehmen Sie sich die Zeit, die Bedienungsanleitung zu lesen. Nur hierdurch kann garantiert werden, daß Sie sich an den Aktionen und Aufregungen von **ON THE BALL** durch und durch erfreuen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit unserem Spiel.

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



TAITO® and ON THE BALL™ are trademarks of Taito Corp. ©1993

LICENSED BY



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.

DIE BASISINFORMATIONEN	4
BALLKONTROLLE	5
ZEIT, ZU BEGINNEN	6
BILDSCHIRM-DISPLAY	7
RUNDENENDE	8
ZEITÜBERSCHREITUNG	9
EBENEN	10
FALLEN UND BONI	11
BENUTZUNG DES MAUS-CONTROLLERS	12
HINWEISE	13-14
GARANTIEINFORMATION	15



DIE BASISINFORMATIONEN

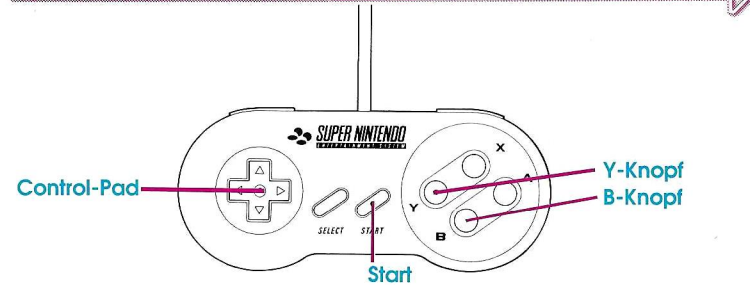


n the Ball ist ein äußerst schnelles Ballspiel gegen die Zeit. Sie haben die Möglichkeit, den Ball über ein irrgartengleiches Feld voller Wendungen, Drehungen und Sackgassen zu manövrieren. Das wesentlichste Merkmal des Spiels ist, daß der Ball von oben nach unten fällt und seine Richtung wechselt, indem er den Konturen des Feldes folgt.

Sie müssen das Ziel erreichen, bevor die Zeit abgelaufen ist, um die Runde zu beenden und in das nächste Feld vorzurücken. Wenn Sie alle Runden des Kurses beenden, haben Sie den Kurs geschafft. Wenn alle vier angezeigten Kurse beendet worden sind, gelangen Sie auf die nächste "Ebene".



BALLKONTROLLE



Es gibt viele Möglichkeiten, um die Bewegung des Balles zu kontrollieren. Probieren Sie die unterschiedlichen Möglichkeiten aus, um die Geschwindigkeit herauszufinden, die am geeignetsten für Sie ist.

Bewegung nach links

GESCHWINDIGKEIT KNÖPFE

Langsam

Control-Pad nach **oben**

Mittel

L-Knopf oben auf dem Controller

Schnell

Y-Knopf oder **Links** auf dem Control-Pad

Bewegung nach rechts

GESCHWINDIGKEIT KNÖPFE

Langsam

X-Knopf

Mittel

R-Knopf oben auf dem Controller

Schnell

A-Knopf oder **Rechts** auf dem Control-Pad

Wackeln oder Springen: **B-Knopf** oder nach **Unten** auf dem Control-Pad. Sobald dieser Knopf gedrückt ist, wackelt der Bildschirm und der Ball springt vom Boden auf.

Geschwindigkeitskontrolle: Während dieser Knopf gedrückt ist, bewegt sich der Ball mit größerer Geschwindigkeit als üblich.

Start-Knopf: Pausiert das Spiel

Select-Knopf: Wahl des Spielmodus

***Spezieller Hinweis:** Wenn Sie den Nintendo-Maus-Controller besitzen, beachten Sie bitte Seite 12.



ZEIT, ZU BEGINNEN

Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, drücken Sie den Start-Knopf, um den Spiel-Modus-Bildschirm aufzurufen. Es gibt verschiedene Optionen, aus denen Sie wählen können:

- 1-Spieler** Nur ein Spieler
- 2-Spieler** Zwei Spieler spielen abwechselnd gegeneinander indem Sie versuchen, das Ergebnis in jeder Runde zu erzielen.
- Password** Durch Eingabe des Passwortes für jede Runde kann das Spiel auf einem bereits erreichten Level fortgesetzt werden.
- Eingabe des Passwortes** Drücken Sie die L- oder R-Knöpfe, um sich innerhalb der Buchstabenreihen zu bewegen. Wählen Sie den korrekten Buchstaben, indem Sie den B-Knopf drücken.
- Spielstart** Nachdem Sie sich für einen Spielmodus entschieden haben, wählen Sie einen Kurs. Im 2-Spieler-Modus kontrolliert Spieler 1 diese Funktion. Durch die Wahl des Kurses startet das Spiel.



BILDSCHIRM-DISPLAY

- High Score** Zeigt die Höchstpunktzahl für alle Kurse zusammen an.
- 1 P Score** Zeigt die Punktezahl von Spieler 1 an.
- 2 P Score** Zeigt die Punktezahl von Spieler 2 an (Keine Anzeige im 1-Spieler-Modus).
- Best Lap** Das beste Ergebnis für diese Runde.
- 1 P Lap** Zeigt die Rundenzeit von Spieler 1 an.
- 2 P Lap** Zeigt die Rundenzeit von Spieler 2 an (Keine Anzeige im 1-Spieler-Modus).
- Course Display** Zeigt den Namen des Kurses an, der gerade gespielt wird.
- Rounding Display** Zeigt die Nummer der Runde an, die gerade gespielt wird.
- Map Title** Zeigt den Titel des Feldes an, auf dem gerade gespielt wird.
- Timer** Zeigt die noch verbleibende Zeit an.

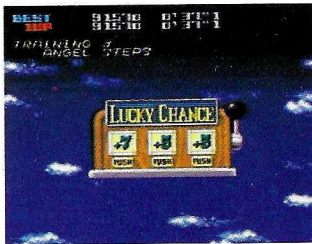


RUNDENENDE

Wenn Sie das Ziel innerhalb des Zeitlimits erreichen, haben Sie die Runde geschafft und können zu nächsten wechseln. Wenn Sie die Runde innerhalb von 10 Sekunden vor Ende des Zeitlimits meistern, erscheint eine Münzmaschine. Die Rollen der **LUCKY CHANGE SLOT** beginnen sich automatisch zu drehen. Drücken Sie **Knopf B**, um sie zu stoppen.

Die Summe der Zahlen, die angezeigt wird, nachdem die Rollen gestoppt haben, wird Ihrer Zeituhr in Form von Bonussekunden hinzugezählt. Im Special- und Master-Kurs gibt es kein LUCKY CHANGE SLOT.

Jedesmal, wenn eine Runde im 2-Spieler-Modus beendet ist, erhält der Spieler, der die schnellste Rundenzeit erreicht hat, einen Zeitbonus von 5 Sekunden. Es gibt kein Rundenzeitspiel, wenn einer der beiden Spieler das Spiel beendet hat. Wie oben schon angeführt, wird im Special- und Master-Kurs keine Bonuszeit hinzugezählt.

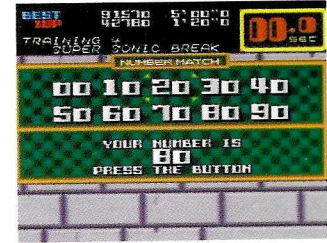


ZEITÜBERSCHREITUNG

Wenn die Zeituhr während des Spiels die Null erreicht, ist die Zeit abgelaufen, und Sie begeben sich zum Zahlenspiel. Im Zahlenspiel bewegt sich ein Cursor oben auf dem Bildschirm wahllos über 10 Ziffern. Stoppen Sie den Cursor, indem Sie den **B-Knopf** drücken.

Wenn die Zahl, bei der Sie stoppen, mit der Zahl unten auf dem Bildschirm übereinstimmt, werden dem Level, in dem Sie sich gerade befinden, zusätzliche 20 Sekunden hinzugefügt. Das Nummernspiel erscheint nur einmal pro Runde.

Spielende – Wenn Sie beim Nummernspiel verlieren oder, nachdem Sie das Nummernspiel gewonnen haben, ein zweites Mal das Zeitlimit überschreiten, ist das Spiel zu Ende. Wenn das Spiel zu Ende ist, erscheint der Continue-Bildschirm, auf dem Sie zwischen Ja oder Nein wählen können. Wenn Sie Ja wählen, starten Sie wieder am Anfang der Runde, in der Sie das vorhergehende Spiel beendet haben,



EBENEN

On the Ball besitzt 4 "Ebenen" mit unterschiedlichen Zusammensetzungen und Schwierigkeitsleveln. Jede Ebene hat 4 Kurse. Wenn Sie alle Kurse geschafft haben, gelangen Sie zur nächsten Ebene. Für jede Ebene wird ein Passwort angezeigt. Durch Eingabe des Passwortes am Beginn des Spiels können Sie beim nächsten Spiel selbst dann auf der gleiche Ebene fortfahren, wenn Sie Ihr Spielgerät zwischenzeitlich ausgeschaltet hatten.



FALLEN UND BONI

Es existieren verschiedene Vorrichtungen auf den Feldern, die jeder Runde ihre Form geben. Entweder helfen Sie Ihnen, durch den Irrgarten zu gelangen, sie hindern Sie daran.

Pfeilzeichen – Diese zeigen die Richtung des Weges an, den Sie einschlagen sollen.

Distanzzeichen – Diese geben Hinweise auf die noch zurückzulegende Distanz bis zum Ziel. Je kleiner die Zahl, desto näher sind Sie dem Ziel.

Zeitreduzierung – Wenn der Ball eines dieser "X's" berührt, wird die Zeit reduziert (Gelb: minus 2 Sekunden, Rot: minus 5 Sekunden).

Stoßstangen – Wenn der Ball diese berührt, schnippt er weg.

Ziegelsteine – Erhöhen Sie Ihre Geschwindigkeit, um diese Hindernisse zu durchbrechen.

Zeit-Ziegelsteine – Schlagen Sie auf diese ein, um Ihre Zeit zu verlängern. Es gibt zwei Arten, plus 3 und plus 5.

Zeitreduzierungsziegelsteine – Wenn Sie einen von diesen zerschlagen, wird Ihre Zeit für diese Runde reduziert. Es gibt zwei Arten, minus 3 und minus 5.

Punkteflagge – Berühren Sie diese mit dem Ball, um 5000 Punkte hinzuzugewinnen.

Rästelsteine – Das Zerschlagen dieser Steine hat unterschiedliche Folgen:

- Zeituhr +3
- Zeituhr +5
- Punktestand +1000
- Zeit stoppt für 5 Sekunden
- Pech gehabt! (Nichts passiert)



HINWEISE



Lined writing area with horizontal lines and yellow sticky notes.