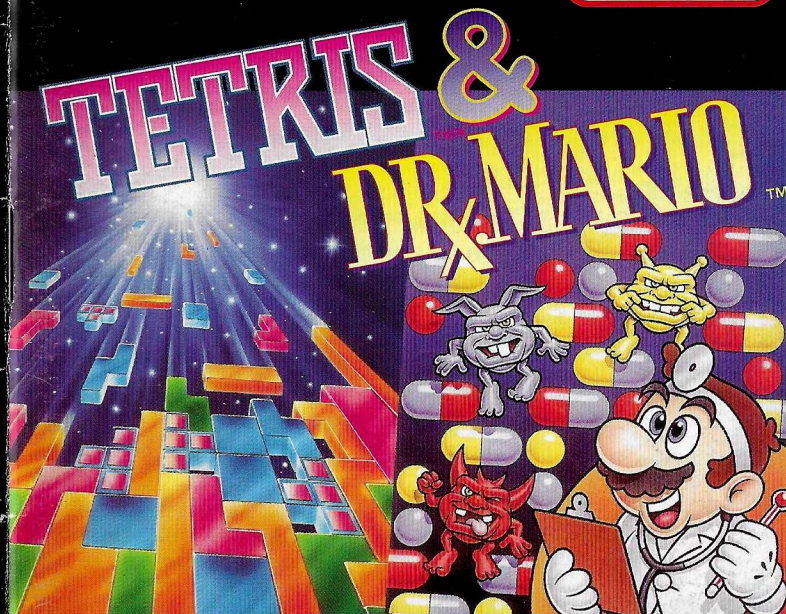


Nintendo®



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



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.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die TETRIS™* & DR. MARIO™ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

© 1990, 1994 Nintendo Co., Ltd.

*™ and © 1987 Elorg. Tetris Licensed to Nintendo.

© 1989 Nintendo. Original concept, design and program by Alexey Pazhitnov.

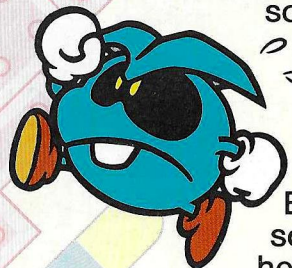
Inhalt

Was ist Tetris? Was ist Dr. Mario?	4
Controller-Funktionen	6
Auf geht's	7
So spielst Du Tetris	8
Der 1-Spieler-Modus	
Der 2-Spieler-Modus	
Der VS · COM-Modus	
So spielst Du Dr. Mario	18
Virusbekämpfung	
Der 1-Spieler-Modus	
Der 2-Spieler-Modus	
Der VS · COM-Modus	
So wird Tetris & Dr. Mario gespielt	25
Das Mixed Match	



Was ist Tetris? Was ist Dr. Mario?

Tetris ist ein Puzzle-Spaß, der schnelle Reaktionen und Entscheidungen verlangt.



Tetris liegt ein einfaches, aber packendes Spielprinzip zugrunde. Unterschiedlich geformte Blöcke erscheinen auf dem Bildschirm und fallen nacheinander herunter. Du mußt sie drehen, verschieben und stapeln, ohne daß Zwischenräume entstehen. Bildest Du eine Linie ohne Zwischenräume, verschwindet diese und Dein Score erhöht sich. Erreicht die Höhe des Stapels den oberen Bildschirmrand, ist das Spiel vorbei.



Drei spannende Spielvarianten stehen zu Deiner Verfügung. „Type A“ ist ein gnadenloses Ausdauer-spiel, während in „Type B“ 25 Linien abgebaut werden müssen. Die dritte Spielvariante ist ein 2-Spieler-Modus, in dem Du entweder einen Freund oder den Computer herausforderst.

Dr. Mario ist ein Action-Puzzle mit hartnäckigen Viren, die Du bekämpfen mußt.



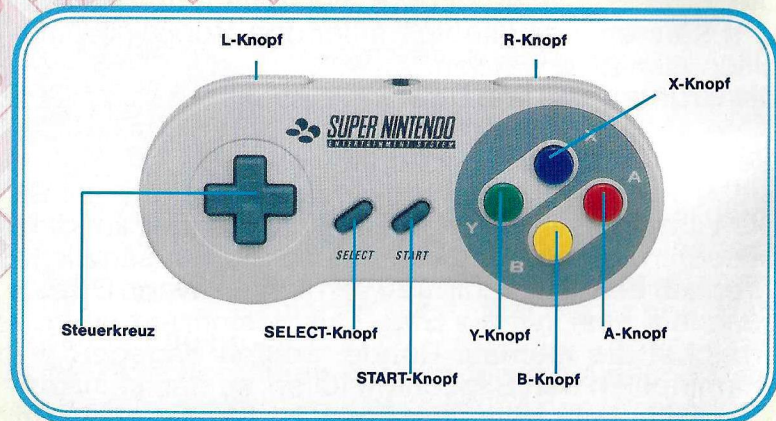
Die Viren erscheinen in drei verschiedenen Farben und können mit Hilfe von fallenden Super-Vitamin-pillen eliminiert werden.

Die Grundregeln von Dr. Mario sind schnell zu lernen. Bilde einfach mit vier Viren oder Vitaminpillen der gleichen Farbe eine horizontale oder vertikale Reihe. Diese Farbgruppe verschwindet dann von selbst. Die Vitaminpillen erscheinen nacheinander auf dem Bildschirm. Drehe und verschiebe sie, um sämtliche Viren auf dem Bildschirm zu vernichten. Wenn Du das geschafft hast, gilt die Stage als desinfiziert und Du erreichst die nächste Runde. Sollten dagegen die Vitaminpillen den Bildschirm füllen, so daß keine andere Pille mehr reinfallen kann, ist das Spiel vorbei. Ziel im 1-Spieler-Modus ist es, ein möglichst hohes Level zu erreichen. Im spannenden 2-Spieler-Modus gibt es zwei Möglichkeiten zu gewinnen: Entweder Du eliminiertest sämtliche Viren, bevor Dein Gegner es schafft oder der Bildschirm Deines Kontrahenten ist mit Pillen zugeschüttet und er kann nicht mehr weiterspielen.



Controller-Funktionen

Hauptfunktionen



Steuerkreuz

- ◀ Bewegt den Block oder die Pille nach links.
- ▶ Bewegt den Block oder die Pille nach rechts.
- ▼ Läßt den Block oder die Pille schneller fallen.

A-Knopf

Dreht den Block oder die Pille um 90° im Uhrzeigersinn. Verändert auf Bildschirmen die Einstellungen.

B-Knopf

Dreht den Block oder die Pille um 90° entgegen dem Uhrzeigersinn. Macht Einstellungen auf Bildschirmen rückgängig oder ruft den vorherigen Bildschirm wieder auf.

Start-Knopf

Startet und unterbricht das Spiel (Pausenfunktion).

Select-Knopf

Drücke bei Tetris diesen Knopf, um das Vorschau-Fenster auf den nächsten Block auszublenken.

X-, Y-, L- und R-Knopf

Ohne Funktion.

Weitere Funktionen

1) Pause

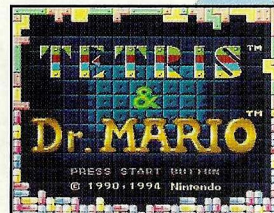
Drücke während des Spielverlaufs den Start-Knopf, um das Spiel zu unterbrechen. Drücke erneut den Start-Knopf, wenn Du weiterspielen möchtest.

2) Erneuter Start (Reset)

Du kannst zu dem Titelbild zurückgelangen und das Spiel erneut starten, indem Du den A-, B-, Start- und Select-Knopf gleichzeitig drückst. Die Highscores werden dadurch nicht gelöscht.

Auf geht's

Stecke die „Tetris™ & Dr. Mario™“-Spieldassette korrekt in Dein Super Nintendo und schalte es an. Nun siehst Du für ein paar Sekunden das „Nintendo“-Logo, bevor das Titelbild erscheint. Drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen oder warte einen Moment, wenn Du ein Demo-Spiel sehen möchtest.



Entscheide Dich mit Hilfe des Steuerkreuzes auf dem GAME SELECT-Bildschirm für ein Spiel und drücke den Start-Knopf.

Die folgenden drei Spiele stehen zu Deiner Verfügung: Tetris, Dr. Mario und Mixed Match.

Nähere Informationen zu den verschiedenen Spielen findest Du auf den folgenden Seiten.



Nachdem Du den Start-Knopf gedrückt hast.



So spielst Du Tetris

Deine Aufgabe in Tetris ist es, waagerechte Linien zu bilden, ohne daß dabei Lücken entstehen. Entsteht eine lückenlose Linie, verschwindet diese.

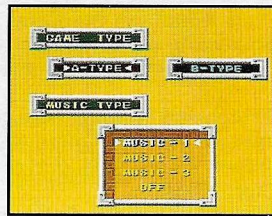
Je mehr Linien auf einmal verschwinden, desto besser. (Du kannst nicht mehr als vier Linien gleichzeitig eliminieren).

Erreicht Dein Stapel die Decke und kein weiterer Block kann mehr herunterfallen, ist das Spiel vorbei.

Der 1-Spieler-Modus

Im 1-Spieler-Modus erscheint der rechts abgebildete Menübildschirm.

Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, um die Spielvariante zu bestimmen. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um eine Begleitmusik zu wählen.



◆ A-TYPE ◆

„A-Type“ testet Deine Reaktionsfähigkeit und Ausdauer. Versuche, soviel Reihen wie nur möglich zu eliminieren, um Punkte zu sammeln und das Level zu erhöhen.

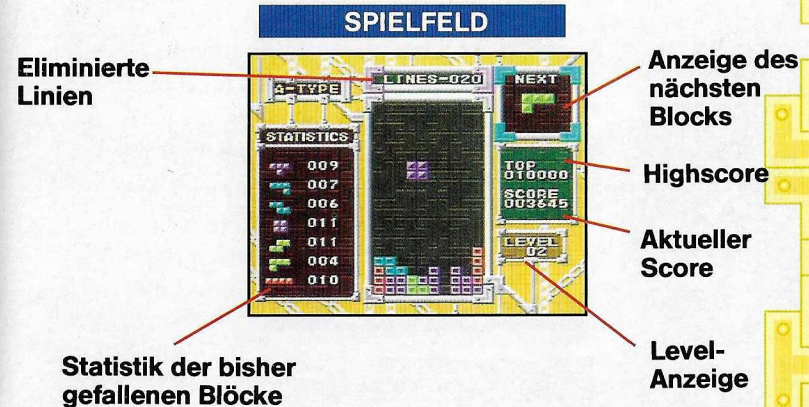
Im A-Type erscheint der rechts abgebildete Options-Bildschirm.



NAME	SCORE	LV
1 HOWARD	010000	09
2 OTASAN	007500	05
3 LANCE	005000	00

Lege mit dem Steuerkreuz das Level (Fallgeschwindigkeit der Blöcke) fest und drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen. Je höher die Level-Anzeige, desto höher ist die Fallgeschwindigkeit der Blöcke. Das Level erhöht sich automatisch im Spielverlauf alle 11 Linien.

- LINES:** Anzahl der bisher eliminierten Linien.
- NEXT:** Anzeige des nächsten fallenden Blocks.
- SCORE:** Aktueller Score.
- LEVEL:** Schwierigkeitslevel (Fallgeschwindigkeit der Blöcke).
- PLAYFIELD:** Hier findet das Spielgeschehen statt.



Statistik der bisher gefallenen Blöcke

◆ B-TYPE ◆

Im „B-Type“ mußt Du insgesamt 25 Linien eliminieren und dabei möglichst viel punkten.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich noch zusätzlich erhöhen, indem Du das Spielfeld vorher mit vorgegebenen Blockkombinationen füllst.



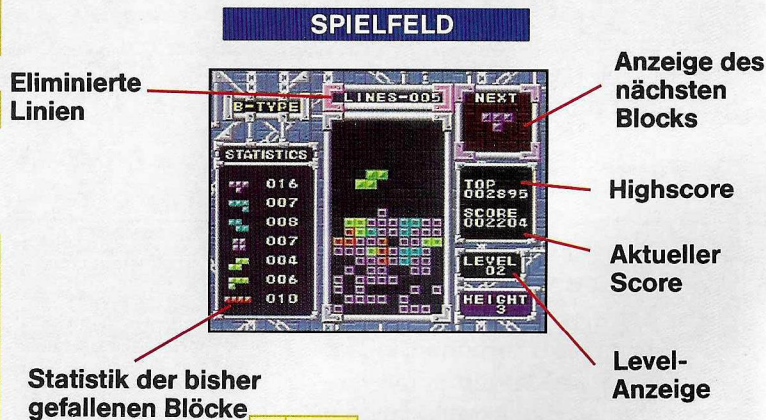
NAME	SCORE	LV
1 ALEX	002000	09
2 TONY	001000	05
3 NINTEN	000500	00

Nachdem Du „B-Type“ gewählt hast, erscheint der auf Seite 9 abgebildete Level-Bildschirm. Bestimme mit dem Steuerkreuz das Level (Fallgeschwindigkeit) und drücke dann den A-Knopf, um die „Height“ (Höhe) der vorgegebenen Blockkombinationen zu bestimmen.

Je größer „Height“ ist, desto mehr vorgegebene Blöcke sind am Spielanfang auf dem Spielfeld. Drücke den Start-Knopf, wenn Du mit Deinen Einstellungen zufrieden bist, um das Spiel zu beginnen.

Anders als beim A-Type verändert sich im B-Type die Fallgeschwindigkeit der Blöcke nicht.

- LINES:** Anzahl der bisher eliminierten Linien.
NEXT: Anzeige des nächsten fallenden Blocks.
SCORE: Aktueller Score.
LEVEL: Schwierigkeitslevel (Fallgeschwindigkeit der Blöcke).
PLAYFIELD: Hier findet das Spielgeschehen statt.



TOP SCORE

Sowohl im A-, als auch im B-Type werden die Namen der ersten drei Scores gespeichert (bis zu sechs Buchstaben pro Name). (Beim Ausschalten des Super Nintendos gehen diese Informationen verloren!) Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um den gewünschten Buchstaben oder die Nummer zu wählen und bestätige mit dem A-Knopf. Mit rechts und links auf dem Steuerkreuz setzt Du den Cursor vor oder zurück. Drücke den Start-Knopf, wenn Deine Eingaben vollständig sind, um zum Level-Bildschirm zurückzukehren.

Über den Score

- ◆ Erhöht Du die Fallgeschwindigkeit eines Blocks, indem Du das Steuerkreuz nach unten drückst, erhöht sich die Punktzahl. Diese „Drop Points“ (Fallpunkte) hängen von der Position des Blocks ab, wenn Du das Steuerkreuz nach unten drückst. Läßt Du jedoch kurz vor der Landung des Blocks das Steuerkreuz wieder los, zählen die „Drop Points“ nicht.
- ◆ Zusätzliche Punkte gibt es ebenfalls, wenn Du zwei oder mehr Linien auf einmal eliminiertest. Je mehr Linien gleichzeitig verschwinden, desto größer ist die dafür erhaltene Punktzahl. Diese Punktzahl erhöht sich dann nochmals in späteren Levels.

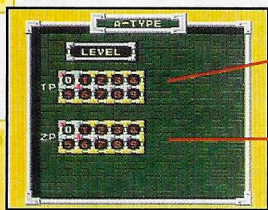
Der 2-Spieler-Modus

Ursprünglich wurde Tetris als 1-Spieler-Spiel konzipiert. Du mußtest Linien verschwinden lassen, indem Du Blöcke lückenlos zusammenfügtest. In dem nun integrierten 2-Spieler-Modus ist es Dir möglich, das Spiel Deines Gegners direkt zu beeinflussen. Der Spielanfang ähnelt dem 1-Spieler-Modus, doch sobald Du mindestens zwei Linien auf einmal eliminiert (Double), erscheint bei Deinem Gegner eine zusätzliche Hindernislinie auf dem Spielfeld. Schaffst Du drei Linien (Tripel), tauchen zwei Hindernislinien auf. Bei vier Linien, also einem sogenannten „Tetris“, füllen vier zusätzliche Linien das Spielfeld Deines Gegners.

Die Grundregeln des 2-Spieler-Modus sind die gleichen, wie die des 1-Spieler-Spiels.

Im A-Type mußt Du versuchen, den Angriffen Deines Gegners standzuhalten, um herauszufinden, wer das größte Durchhaltevermögen aufweist.

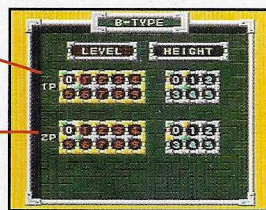
Im B-Type geht es darum, als erster 25 Linien zu eliminieren. Der 2-Spieler-Modus verfügt über individuelle Einstellungsmöglichkeiten des Levels und der Höhe. Dadurch wird es Spielern auf unterschiedlichem Niveau möglich, eigene Einstellungen vorzunehmen. Wer als erster drei Runden gewinnt, gilt als Sieger.



Level-Bildschirm im A-Type

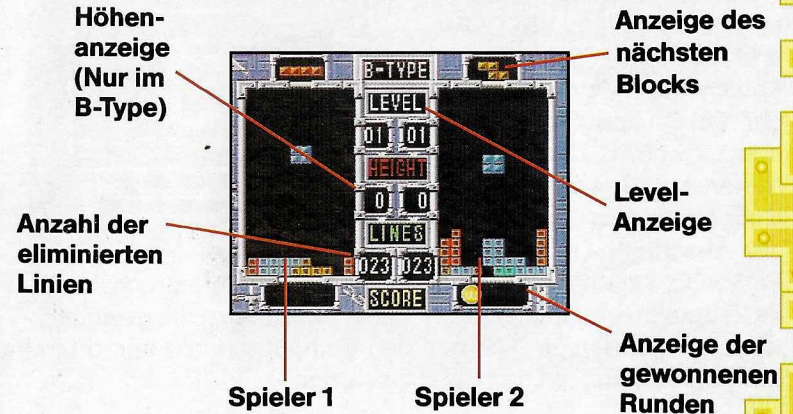
Einstellungen von Spieler 1

Einstellungen von Spieler 2



Options-Bildschirm im B-Type

2-Spieler-Spielfeld



Das Einstellen des Levels (Fallgeschwindigkeit) erfolgt wie im 1-Spieler-Modus.

Der VS · COM-Modus

Wähle auf dem Auswahlbildschirm die Option „VS · COM“ und drücke den Start-Knopf. Entscheide Dich nun für einen der drei Computer-Gegner auf dem COM SELECT-Bildschirm.



Näheres zu den einzelnen Gegnern findest Du im folgenden Abschnitt: „Die Computer-Persönlichkeiten“. Nach der Wahl Deines Gegners erscheint wie im 2-Spieler-Modus der Level-Bildschirm. Führe die gewünschten Einstellungen für Dich und den Computer durch und drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu starten.

◆ Die Computer-Persönlichkeiten ◆

EASY

Easy liebt es einfach. Er eliminiert nur eine Linie auf einmal und läßt seinen Gegner in Frieden. Da er relativ langsam und berechenbar ist, ist er der ideale Herausforderer für ungeübte Spieler und zum Ausprobieren von Attacken.

MEDIUM

Medium ist nicht mehr ganz so umgänglich wie Easy. Sie konzentriert sich hauptsächlich darauf, den Gegner anzugreifen, ohne dabei ihre eigenen Linien zu beachten. Sie ist sehr ungeduldig und nachlässig. Gegen Medium anzutreten gilt als gute Übung für Spieler mit etwas Erfahrung.

HARD

Verglichen mit Easy und Medium spielt Hard äußerst schnell, mit wilden Attacken auf seinen Gegner. Nur fortgeschrittene Spieler sollten ein Spielchen mit ihm wagen.

◆ Einstellungsänderungen für den Computer ◆

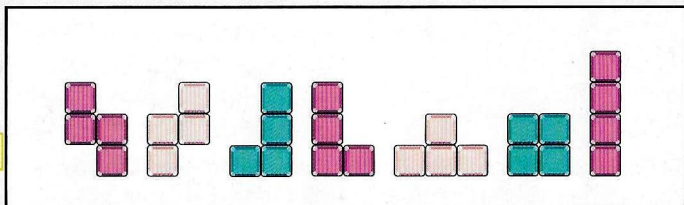
Drücke den A-Knopf, nachdem Du Dein eigenes Level und die Höhe bestimmt hast. Du bist nun in der Lage die Einstellungen des Computers auf die gleiche Weise zu ändern.

Für dieses Spiel gelten die Regeln des 2-Spieler-Modus.



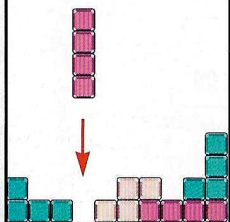
Ein paar Tips für das Spiel

Jeder Block besteht aus vier Würfeln. Die folgenden sieben Formen können auftreten:

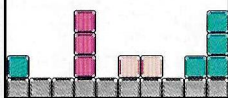


Denke daran, Du mußt mit diesen Blöcken möglichst lückenfreie Linien bilden!

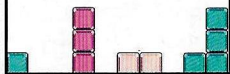
Plaziere Deine Blöcke so, daß eine lückenlose Linie entsteht.



Sobald Du eine lückenlose Linie bildest, verschwindet diese von der Spielfläche.

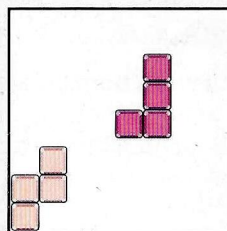


Der verbleibende Stapel fällt darauf an die Stelle der eliminierten Linie.

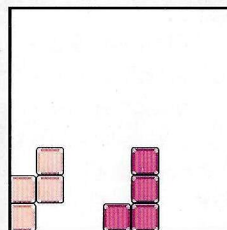


Versuche, nach einiger Übung, zwei (Double), drei (Triple) oder sogar vier Linien (Tetris) gleichzeitig zu löschen. Double, Triple oder Tetris treiben Deinen Score in ungeahnte Höhen.

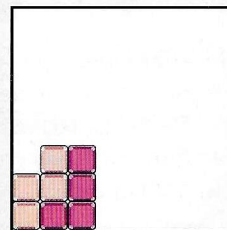
**Oh Nein!
Jetzt steck'
ich aber in
der Klemme!!**



Im Spielverlauf können verzwickte Situationen auftreten.



Keine Panik! Die meisten Löcher lassen sich mit einem der darauffolgenden Blöcke füllen. Wenn der passende Block auftaucht, laß ihn einfach fallen und warte, bis er kurz vor dem Landen ist. Ein kleiner Schubser in die entsprechende Richtung genügt und schon ist wieder alles in Butter. Häufig ergeben sich gerade aus solchen kritischen Situationen die größten Punktchancen.



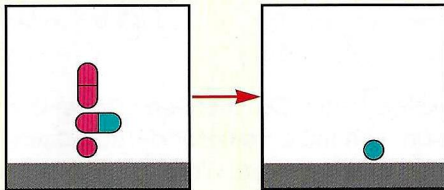
So spielst Du Dr. Mario

Die Viren verschwinden, sobald Du eine horizontale oder vertikale Vierergruppe gleicher Farbe (Pillen und/oder Viren) bildest. Versuche, die fallenden Pillen so anzuordnen, daß alle Viren aus der Flasche verschwinden. Ist die Flasche virenfrei, gilt die Stage als geschafft und Du kommst in die nächste Runde. Füllen die Pillen die gesamte Flasche, bevor der letzte Virus verschwunden ist, ist das Spiel verloren.

Virusbekämpfung

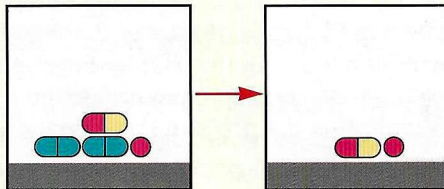
Drehe und verschiebe die Pillen so, daß jeweils horizontale und/oder vertikale Vierergruppen gleicher Farbe entstehen. Eventuell eingeschlossene Viren verschwinden mitsamt den Pillen.

Beispiel 1



Eine vertikale Vierergruppe gleicher Farbe entsteht und verschwindet.

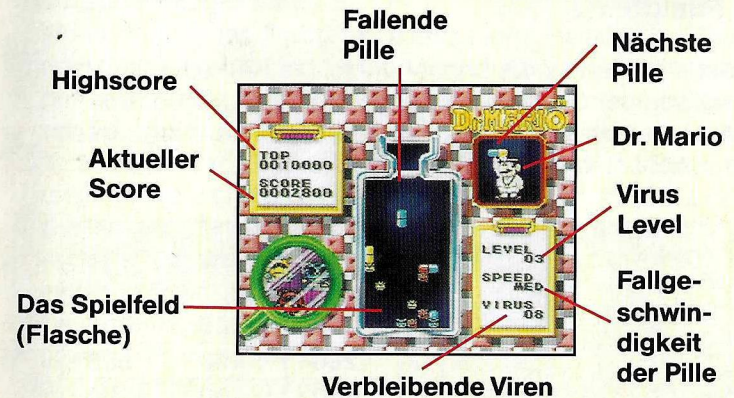
Beispiel 2



Hier siehst Du eine horizontale Reihe gleicher Farbe, die verschwindet.

Der 1-Spieler-Modus

Im 1-Spieler-Modus erscheint der rechts abgebildete Level-Bildschirm. Mit Hilfe des Steuerkreuzes kannst Du die Virenanzahl (VIRUS LEVEL), die Geschwindigkeit (SPEED) und das Musikstück (MUSIC TYPE) festlegen.



VIRUS LEVEL

Hier bestimmst Du die Anzahl der Viren in der Flasche zu Spielbeginn. Je höher das Level, desto größer die Anzahl der Viren.

MUSIC

Wähle Deine Lieblingsmusik für das Spiel oder klicke OFF (Aus) an, wenn Du keine Begleitmusik möchtest.

SPEED

Damit bestimmst Du die Fallgeschwindigkeit der Pillen. LOW = Langsam, MED = Mittel und HI = Hoch.

Drücke den Start-Knopf, wenn Du mit Deinen Einstellungen fertig bist. Mit den Vitaminpillen, die Dr. Mario in die Flasche wirft, kannst Du die Viren bekämpfen. Erreichen die Pillen den Flaschenhals, bevor der letzte Virus verschwunden ist, erscheint „Game Over“. Die Fallgeschwindigkeit der Pillen erhöht sich nach jeder zehnten Pille.

Punkte

Jeder eliminierte Virus bringt Punkte. Die Höhe der Punkte hängt von der Geschwindigkeit (SPEED) ab, mit der Du spielst. Schaffst Du es mehrere Viren auf einmal zu vernichten, erhöht sich die Punktzahl noch weiter.

Anzahl der Viren \ SPEED	LOW	MED	HI
1	100	200	300
2	200	400	600
3	400	800	1200
4	800	1600	2400
5	1600	3200	4800
Mehr als 6	3200	6400	9600

Beispiel: Bei mittlerer Geschwindigkeit (MED) eliminiert Du drei Viren auf einmal.

Dein Score errechnet sich wie folgt:
 Erster Virus (200 Punkte) + zweiter Virus (400 Punkte) + dritter Virus (800 Punkte) = 1400 Punkte
 Bei mehr als sechs Viren zählt jeder weitere Virus genau so viel wie der sechste.

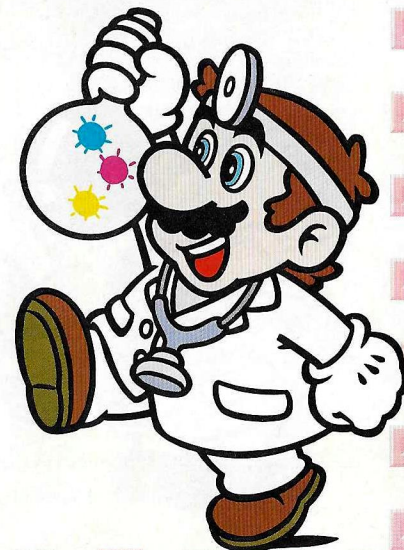
Der 2-Spieler-Modus



Das Ziel im 1-Spieler-Modus ist die Vernichtung der Viren mit Hilfe der fallenden Vitaminpillen. Im 2-Spieler-Modus können beide Spieler zusätzlich das Spielfeld des anderen beeinflussen, um seine Taktik zu stören.

Wenn Du nur eine Farbgruppe eliminiert, passiert bei Deinem Gegner gar nichts. Verschwinden aber mehrere Gruppen gleichzeitig, kommt Dein Gegner ganz schön ins Schwitzen (siehe Dr. Marios Tips). In diesem Fall purzeln nämlich halbe Pillen der gleichen Farbe wie die eliminierte Gruppe unkontrollierbar in das Spielfeld Deines Gegners. Die Anzahl der halben Pillen, die Dein Gegner erhält, entsprechen der Anzahl der gleichzeitig eliminierten Farbgruppen. Bei zwei, drei oder sogar vier gleichzeitig verschwindenden Gruppen fallen dementsprechend zwei, drei und vier halbe Pillen in die gegnerische Flasche hinein.

Die Regeln des 1-Spieler-Modus ähneln grundsätzlich denen des 2-Spieler-Modus. Der 2-Spieler-Modus ermöglicht eine separate Einstellung von VIRUS LEVEL und SPEED.

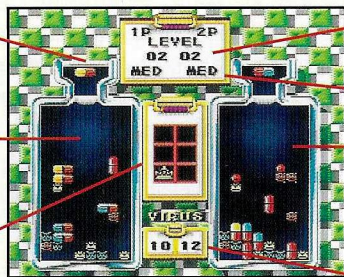


Drücke den Start-Knopf, wenn Du mit Deinen Einstellungen zufrieden bist. Beide Spieler beginnen das Spiel zur gleichen Zeit. Wessen Flasche als erste virenfrei ist, hat gewonnen und erhält eine Krone. Wer wiederum als erster drei Kronen besitzt, gilt als Gesamtsieger. Füllt sich Deine Flasche mit Pillen, bevor der letzte Virus verschwunden ist, erhält Dein Gegner eine Krone. Denke daran, daß sich nach jeder zehnten Pille deren Fallgeschwindigkeit erhöht!

Nächste Pille

Seite von Spieler 1 (Controller 1)

Krone

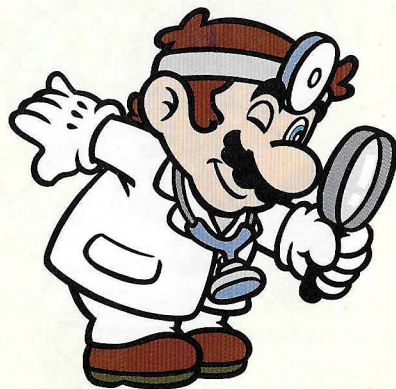


Virus Level

Geschwindigkeit (Speed)

Seite von Spieler 2 (Controller 2)

Verbleibende Viren



Der VS·COM-Modus

Entscheidest Du Dich auf Dr. Marios Titelbild für VS·COM, erscheint ein Bildschirm mit Computergegnern. Suche Dir denjenigen aus, gegen den Du spielen möchtest. (Näheres dazu findest Du im folgenden Abschnitt: „Die Computer Viren“). Wenn Du Deinen Gegner gefunden hast, gelangst Du in den Level-Bildschirm. Mit Controller 1 kannst Du nun für Dich und für den Computer sämtliche Einstellungen getrennt vornehmen.

Es gelten die gleichen Regeln, wie im 2-Spieler-Modus.

Die Computer Viren

BLUE VIRUS

Der blaue Virus gehört zur harmloseren Sorte. Er reagiert ziemlich langsam und kümmert sich mehr um seine eigene Flasche, als um Deine. Attacken sind daher äußerst selten.



YELLOW VIRUS

Schnelle Reflexe sind sein Markenzeichen, doch auch der gelbe Virus ist zu sehr mit sich selbst beschäftigt, als daß er Dich mit irgendwelchen Attacken belästigt. Erfahrene Spieler sollten ihn herausfordern.

RED VIRUS

Die Angriffslust steht ihm in den Augen geschrieben und er ist schneller, als der Arzt erlaubt. Nur Profis können sich gegen ihn behaupten.

Dr. Marios Tips

Alle sechs Vitaminpillen und die drei Virusarten sind hier abgebildet.

Vitaminpillen

Rot – Rot



Rot – Blau



Gelb – Gelb



Rot – Gelb



Blau – Blau



Blau – Gelb



Virusarten



Rot



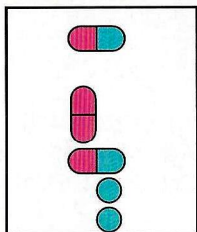
Gelb



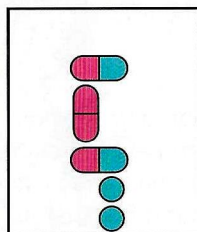
Blau

Plane voraus!

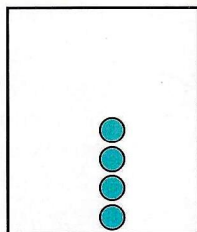
Und so wird's gemacht!! Nicht nur zwei, sondern auch drei oder sogar vier Gruppen können gleichzeitig verschwinden. Diese Technik ist im 2-Spieler-Modus entscheidend, lerne sie also schnell.



Eliminiere die blaue Gruppe, ...



...so daß die verbleibenden Pillen herunterfallen...



...und eine neue Gruppe bilden, die ebenfalls verschwindet.

Tetris & Dr. Mario Mixed Match



Dieser Modus bietet Dir eine spannende Wettbewerbskombination beider Spiele. Wähle auf dem GAME SELECT-Bildschirm Mixed Match und drücke den Start-Knopf. Gehe auf dem Mixed Match-Titelbild auf GAME START und drücke erneut den Start-Knopf. Mit Hilfe des Steuer-

kreuzes kannst Du nun die gewünschten Einstellungen im Level-Bildschirm durchführen.

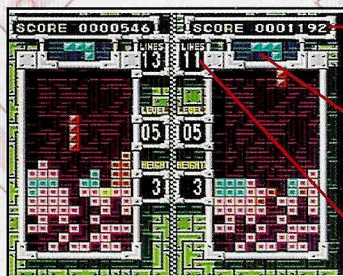
Im Mixed Match spielt Ihr zwar gleichzeitig, aber jeder konzentriert sich wie im 1-Spieler-Modus nur auf sein Spiel. Versuche, möglichst schnell fertig zu werden und den Score Deines Gegners zu übertreffen.

Nachdem Du ein Zeitlimit bestimmt hast, spielst Du jeweils eine Runde Tetris B-Type, Dr. Mario und schließlich Tetris A-Type.

Sieger ist, wer am Ende des Zeitlimits die meisten Punkte in allen drei Runden erhalten hat. Da der Spielablauf bei beiden Spielern gleich ist, kommt es besonders auf geschicktes Punkten an.



Wenn das Spiel beginnt

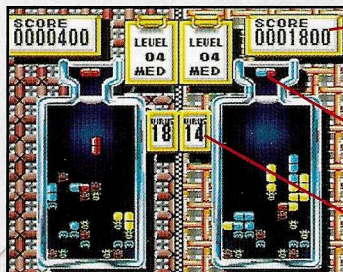


Score bei Tetris

Nächster Block

Noch abzubauen Linien

Wenn Spieler 2 Dr. Mario erreicht



Score bei Dr. Mario

Nächste Pille

Noch zu zerstörende Viren

HANDICAP

Mit Handicap bestimmst Du den gesamten Schwierigkeitsgrad für alle drei Spiele. Die Standardeinstellung ist MED (Mittel), aber die Wahl liegt ganz bei Dir. Spieler 1 und Spieler 2 können ein unterschiedliches Handicap einstellen.

PLAY TIME

Das ist das Zeitlimit für das gesamte Spiel. Die Standardeinstellung beträgt 5 Minuten. Du kannst sie erhöhen oder reduzieren.

MUSIC SELECT

Drei Musikstücke stehen zu Deiner Verfügung. Wähle OFF (Aus), wenn Du keine Musik hören möchtest.

Drücke den Start-Knopf, wenn Du mit den Einstellungen fertig bist. Du startest daraufhin im Tetris B-Type. Nachdem Du 25 Linien eliminiert hast, wechselt Deine Bildschirmhälfte zu Dr. Mario. Sind auch hier alle Viren verschwunden, erscheint Tetris. Wenn die Zeit abgelaufen ist, werden die Punkte jeder Runde addiert. Sieger ist der Spieler mit dem höchsten Score. Läuft die Zeit ab, bevor Du irgendeine Runde durchgespielt hast, erhältst Du für diese Runde und die noch ausstehenden Runden keinen Punkt. Die Regeln des 1-Spieler-Modus gelten auch hier.

Wenn Dir das Spiel mit den Standardeinstellungen zu einfach ist, oder wenn Du für jeden Spieler einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad festlegen möchtest, kannst Du im CUSTOM GAME neue Standardeinstellungen durchführen.

Wähle im Mixed Match-Titelbild OPTION und der CUSTOM GAME-Bildschirm erscheint. Hier lassen sich alle Einstellungen bis ins kleinste Detail festlegen.



HINWEIS: Einstellungen im CUSTOM GAME-Bildschirm können nur für das Mixed Match verwendet werden.

NOTIZEN

A large rounded rectangular box with a teal border, containing 18 horizontal lines for writing. The box is empty and occupies most of the page.

NOTIZEN

A large rounded rectangular box with a teal border, containing 18 horizontal lines for writing. The box is empty and occupies most of the page.

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!