

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN GERMANY



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
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 Attack™\* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

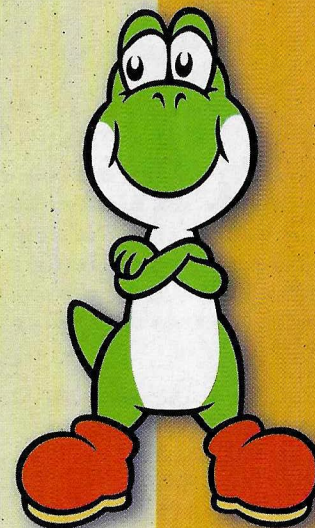
Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

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

## INHALT

Controller-Funktionen	4
Auf geht's	5
So wird gespielt	6
1-Spieler-Modi	8
Über Kettenreaktionen und Kombos	14
Der Umgang mit Müllblöcken	16
2-Spieler-Modi	18
Verbessere Dein Spiel mit Yoshi	20
Wichtige Informationen	22
Gewährleistung / Pflege	23



# CONTROLLER-FUNKTIONEN

## L- ODER R-KNOPF

Drückt den gesamten Stapel nach oben.

**X-, Y-KNOPF**  
(Nur für Puzzle-Modus)

## A-KNOPF

Tauscht die ausgewählten Blöcke aus.  
Bestätigt Deine Auswahl im Auswahl-Bildschirm.

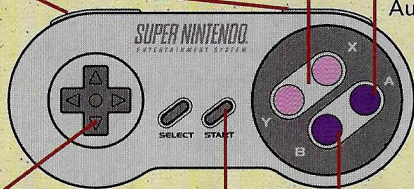
## STEUERKREUZ

Bewegt den Cursor.  
Auswahl der Optionen auf dem Auswahl-Bildschirm.

**START-KNOPF**  
Startet das Spiel Pause.

## B-KNOPF

Tauscht die ausgewählten Blöcke aus.  
Macht Deine Auswahl im Auswahl-Bildschirm rückgängig.



*Während des Spiels werden automatisch neue Blockreihen von unten hinzugefügt, so daß der Stapel fortlaufend wächst. Solltest Du dennoch den Bildschirm von Blöcken freispielen, lassen sich mit Hilfe des R- oder L-Knopfes neue Reihen von Blöcken hinzufügen.*

*Diese Funktion ist für sämtliche Spielvarianten von Tetris-Attack gültig.*

# AUF GEHT'S

**S**tecke die Tetris Attack-Spielkassette in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es ein. Kurz darauf erscheint der Titel-Bildschirm. Drücke einen beliebigen Knopf, um den Auswahl-Bildschirm (Select) aufzurufen oder warte einen Augenblick, wenn Du eine Einführungssequenz sehen möchtest. Drücke einen beliebigen Knopf, um die Einführungssequenz zu beenden und um zum Titel-Bildschirm zurückzukehren.

## DER AUSWAHL-BILDSCHIRM

### 1 PLAYER GAME (1-SPIELER-SPIEL)

Fünf verschiedene Modi können im 1-Spieler-Spiel gewählt werden. Näheres dazu findest Du im Abschnitt „1-SPIELER-MODI“ auf Seite 6.

### 2 PLAYER GAME (2-SPIELER-SPIEL)

Du kannst zwischen zwei verschiedenen Modi wählen. Näheres dazu findest Du im Abschnitt „2-SPIELER-MODI“ auf Seite 16.

### HOW TO PLAY (SO WIRD GESPIELT)

Hier lernst Du die Grundkenntnisse von Tetris Attack.

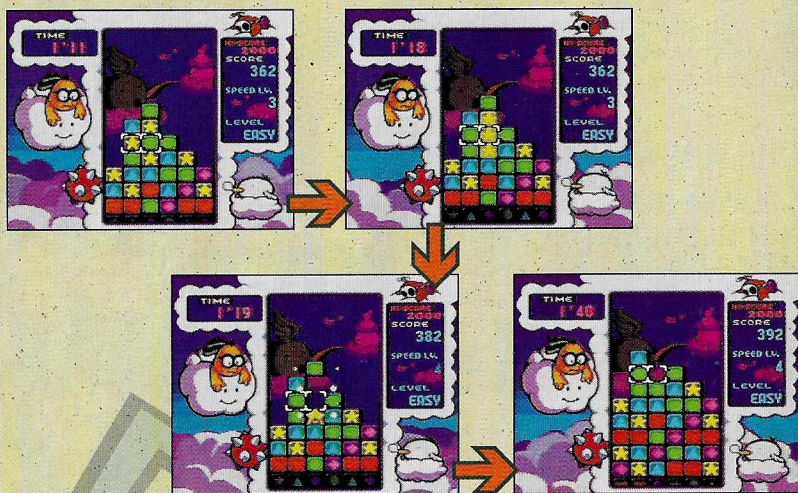
### HOW TO IMPROVE (TIPS UND TRICKS)


Mache Dich mit kniffligen Spiel-Techniken wie Kettenreaktionen und Kombos vertraut.



# SO WIRD GESPIELT

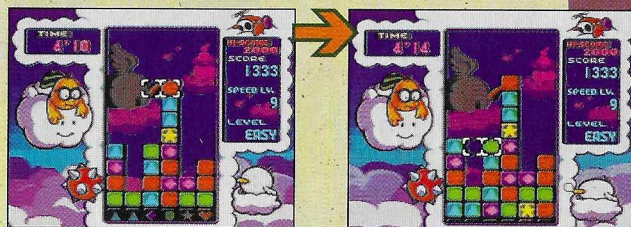
**T**etris Attack ist ein Wahnsinns-Puzzle-Spiel in dem Du Blöcke verschwinden lassen kannst, indem Du sie farblich einordnest. Tausche dazu zwei nebeneinander befindliche Blöcke aus, während der Stapel anfängt zu wachsen. Sobald Du mindestens drei Blöcke gleicher Farbe vertikal oder horizontal eingeordnet hast, verschwinden diese. Berührt der Stapel die Decke, ist das Spiel allerdings vorbei.



Ein kleines Beispiel: Platziere den Cursor so auf die gewünschten Blöcke und drücke den B-Knopf. Die beiden umrahmten Blöcke tauschen daraufhin ihren Platz. Die so gebildete vertikale Reihe aus  Blöcken verschwindet. Alle darüber befindlichen Blöcke fallen nun in die freigewordene Lücke und füllen sie aus.



Wenn sich nun eine Seite des Cursors an einer leeren Stelle befindet, wird der Block mit der leeren Stelle getauscht. Ist unterhalb der leeren Stelle kein weiterer Block, fällt der getauschte Block herunter. Blöcke können nur horizontal getauscht werden, nicht vertikal. Dennoch ist es möglich, durch geschicktes Tauschen der Blöcke mit Leerstellen, dasselbe Resultat zu erzielen.



# 1-SPIELER-MODI

Mit der 1 PLAYER GAME-Option im Auswahl-Bildschirm kannst Du fünf unterschiedliche 1-Spieler-Spiele aufrufen.



Im ENDLESS-, TIME TRIAL- oder VS.-Modus muß Du als allererstes die Spielgeschwindigkeit (SPEED LV.) und den Schwierigkeitsgrad (GAME LV.) festlegen, bevor Du startest. (Im VS.-Modus läßt sich nur der Schwierigkeitsgrad einstellen).

## SPEED LV.

Hier bestimmst Du, mit welcher Geschwindigkeit der Stapel nach oben gedrückt wird.



## GAME LV.

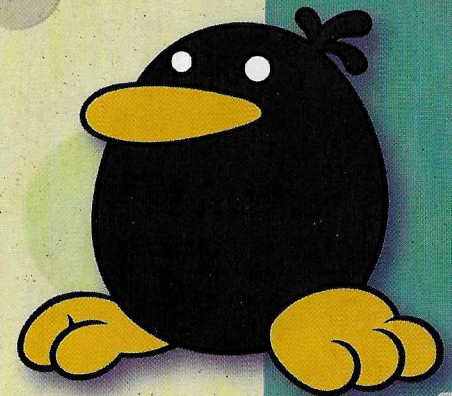
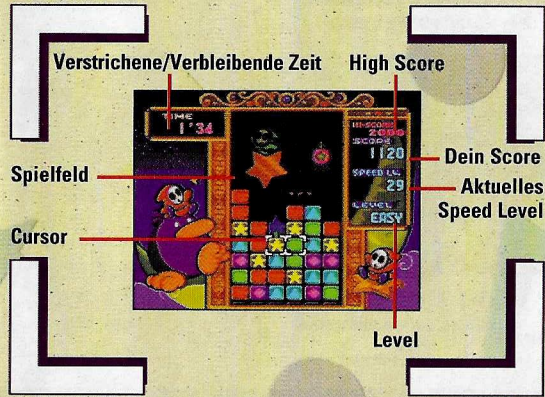
Mit dieser Option läßt sich die Geschwindigkeit von fallenden oder sich auflösenden Blöcken einstellen. Im ENDLESS-Modus verändert sich auch die Anzahl der Blöcke mit denen Du startest.

## ENDLESS (OHNE ENDE)

Dieses Spiel ist erst vorbei, wenn die ersten Blöcke die Decke berühren. Je länger Du durchhältst, desto schneller wächst der Stapel. Suche Dir Dein Maskottchen aus, bevor Du beginnst. Deine Wahl des Charakters bestimmt, welche Musik und Hintergrundgrafik Du hören und sehen wirst.

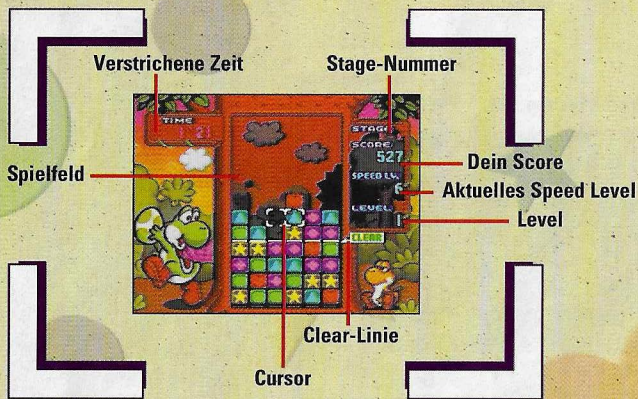
## TIME TRIAL (COUNTDOWN)

Versuche, in nur zwei Minuten so viele Punkte wie nur möglich zu machen. Wähle Deinen Lieblingscharakter wie im ENDLESS-Modus.



## STAGE CLEAR (STAGE GESCHAFFT)

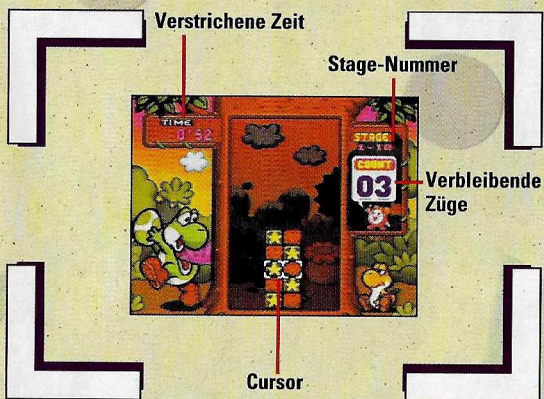
Versuche alle Blöcke zu eliminieren, die sich über der „CLEAR“-Linie befinden. Zu Beginn des Spiels kannst Du diese Linie noch nicht sehen. Sie erscheint erst, nachdem Du einige der Blöcke eliminiert hast. Je höher die Stage, in der Du spielst, desto schneller wächst der Stapel. Am Ende einer jeden Stage erhältst Du ein Paßwort. Schreibe es Dir gut auf, denn damit kannst Du das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt an der gleichen Stelle wieder aufnehmen.



## PUZZLE (PUZZLE)

Dir steht nur eine bestimmte Anzahl von Zügen zur Verfügung, um ein vorgegebenes Puzzle zu lösen. Auch hier erhältst Du nach jedem gelösten Puzzle ein Paßwort, das es Dir erlaubt, Dein Spiel später an der gleichen Stelle wieder aufzunehmen.

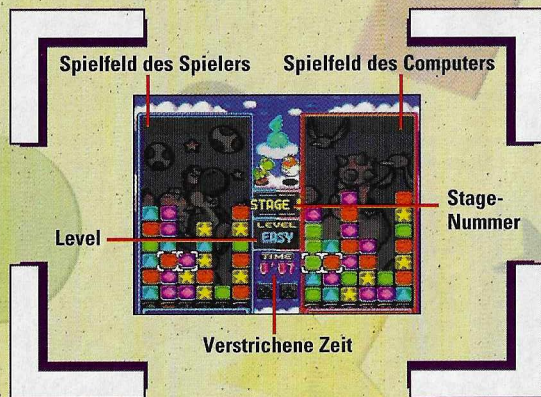
Mit dem Y- oder X-Knopf, kannst Du den letzten Block-Austausch wieder rückgängig machen. Drücke beide Knöpfe gleichzeitig, um das aktuelle Puzzle erneut zu starten.



## PASSWORTEINGABE

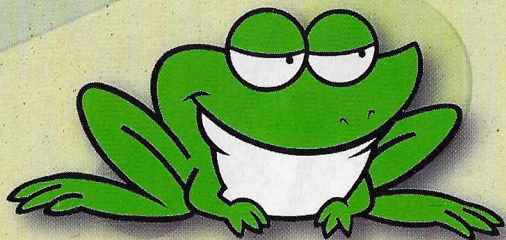
Am Ende einer jeden Stage im STAGE CLEAR-, PUZZLE- oder VS.-Modus erscheint ein achtstelliges Paßwort. Um das Spiel an der gleichen Stelle später wieder aufzunehmen, wähle „PASSWORD“, um den Paßwort-Bildschirm aufzurufen und Dein Paßwort einzugeben.






## VS. (VS. COMPUTER)

Im VS-Modus spielst Du grundsätzlich gegen einen Herausforderer. Wählst Du diese Option im 1-Spieler-Modus, spielst Du automatisch gegen den Computer (CPU). Berührt der Stapel Deines Gegners seine Decke, bevor Du mit Deinen Blöcken an den oberen Spielfeldrand stößt, ist der Sieg Dein.



Es gibt drei Möglichkeiten, Deinen Gegner anzugreifen: Eliminiere eine Reihe von Schock-Blöcken (Du erkennst sie am -Zeichen) oder verursache Kettenreaktionen oder Kombos.



(Näheres zu Kettenreaktionen und Kombos findest Du auf der nächsten Seite.)

Dies ist ein Schock-Block.



Dieser Müll-Klotz entsteht durch eine Kettenreaktion.



Dieser Müll-Klotz wurde durch einen Combo hervorgerufen.



Das Eliminieren von Schock-Blöcken verursacht solche Schock-Klötze.

Nach vollendeten Kettenreaktionen oder Kombos fallen Müll-Klötze in das Spielfeld Deines Gegners.

# ÜBER KETTENREAKTIONEN UND KOMBOS

**D**rei Blöcke gleicher Farbe verschwinden, wenn sie sich nebeneinander befinden. Dennoch ist es ratsam, vier oder mehr Blöcke zusammen zu bringen oder durch Auflösen einer Reihe, das Verschwinden weiterer Reihen zu verursachen. Das hat einige Vorteile für Dich.

## KETTENREAKTIONEN

Eine Kettenreaktion erfolgt, wenn Blöcke nach dem Verschwinden einer Reihe herunterfallen und sich von selbst eliminieren.

Beispiel einer dreifachen Kettenreaktion.



1 Tausche den ★ mit dem ▲...



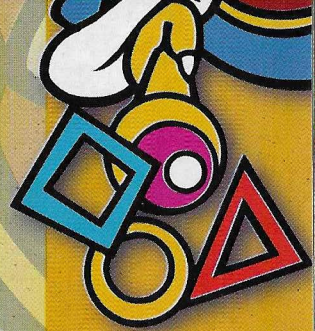
2 ...und die ▲ verschwinden.



3 Daraufhin fallen die ◆ und verschwinden.



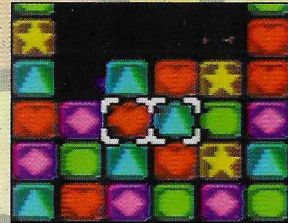
4 Auch die ● eliminieren sich von selbst.



## KOMBOS

Kombos (Kombinationen) erzielst Du, indem Du vier oder mehr Blöcke zum Verschwinden bringst. Diese Reihen können entweder von der gleichen oder unterschiedlicher Art sein.

Beispiel eines 6er Kombos.



1 Tausche das ▲ mit dem ♥...



2 ...und die beiden Reihen aus ♥ und ▲ verschwinden gleichzeitig.




# DER UMGANG MIT MÜLLBLÖCKEN

**M**üllblöcke können weder bewegt noch direkt eliminiert werden. Du kannst sie nur senken, indem Du darunter liegende Blöcke verschwinden läßt.

**Wie kannst Du also mit Müllblöcken fertig werden?**


Ganz einfach! Alles was Du zu machen hast, ist eine Reihe von Blöcken zu eliminieren, die den Müllblock berühren. Der Müllblock verwandelt sich daraufhin in ganz normale Blöcke, die sich wie alle anderen Blöcke auch eliminieren lassen.



**1** Der Müllblock ruht auf dem .

*Wenn Du einen Müllblock auflöst und ein weiterer Müllblock der gleichen Farbe berührt ihn, verwandelt sich auch dieser in ganz normale Blöcke. Besitzt er nicht die gleiche Farbe, bleibt er allerdings bestehen. Müllblöcke bestehen zuweilen auch aus mehreren Schichten. In diesem Fall löst sich nur die unterste Schicht auf. Wiederhole diese Prozedur, bis der gesamte Müllblock aufgelöst ist.*



**2** Eliminiere die Reihe aus .



**3** Der Müllblock verwandelt sich in normale Blöcke.



## 2-SPIELER-MODI

**E**ntscheidest Du Dich für „2 PLAYER GAME“ auf dem Auswahlbildschirm, stehen Dir zwei Spielvarianten zur Verfügung.

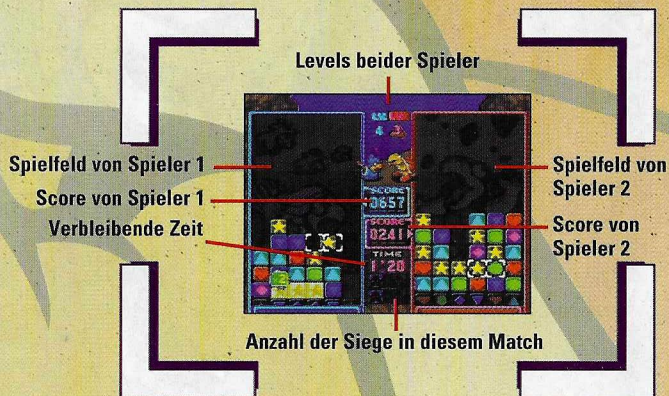
Bei beiden mußt Du zunächst die unterschiedlichen Level einstellen, wobei die Einstellung individuell für jeden Spieler durchgeführt werden kann. Auf diese Weise läßt sich ein Handicap für Spieler unterschiedlicher Spielstärke einstellen.

### LV. (LEVEL EINSTELLUNG)

Hier bestimmst Du die Geschwindigkeit, mit der die Blöcke fallen und der Stapel wächst. Auch die Höhe des Stapels am Anfang hängt davon ab.

### HANDICAP

Ein weiteres Handicap läßt sich im TIME TRIAL-Modus einstellen. Die hier ausgewählten Punkte werden dem jeweiligen Spieler am Ende des Matches zusätzlich gutgeschrieben.

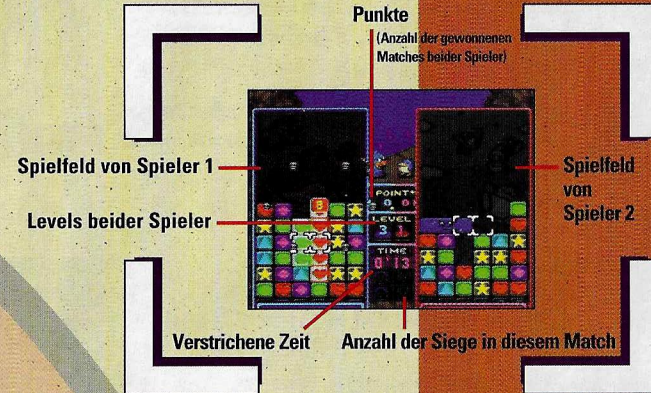


### TIME TRIAL

Diese Variante wird genauso wie im 1-Spieler-Modus gespielt. Beide Spieler versuchen innerhalb von 2 Minuten mehr zu punkten als der Gegner. Im TIME TRIAL-Modus gibt es keine Müllblöcke!

### VS. (VS. 2 PLAYER)

Im VS. 2 Spieler-Modus greifst Du Deinen Gegner mit allem an, was Dir zur Verfügung steht: Schock-Blöcke, Kettenreaktionen und Kombos. Du spielst wie im VS. 1 Spieler-Modus, nur daß Dein Gegner kein Computer mehr ist. Wer als erster 2 Runden gewinnt, gewinnt das Match.



*Der Charakter, den Du als Maskottchen wählst, bestimmt den Spielfeldhintergrund und die Musik. Der Charakter ist ohne Einfluß auf irgendein Handicap.*

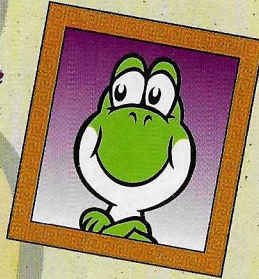
*Um den Punktezähler auf Null zu setzen, mußt Du entweder einen anderen Modus auswählen oder das Super Nintendo ausschalten.*



# VERBESSERE DEIN SPIEL MIT YOSHI

Wähle „HOW TO PLAY“ und „HOW TO IMPROVE“ auf dem Auswahlbildschirm und ich werde Dir alles erklären, was Du für Tetris Attack wissen solltest. Neben Grundkenntnissen lernst Du auch Kettenreaktionen, Kombos und viele weitere Tricks.

Ich bin ein Meister in Tetris Attack. Paß also gut auf, wenn Du Dich wirklich verbessern möchtest!



## OPTIONEN

Im Options-Modus läßt sich alles Mögliche einstellen und verändern. Nach jeder Änderung kommst Du mit dem B-Knopf wieder zurück in den Auswahlbildschirm.

### TEXT TYPE (SPRACHE)

Du kannst zwischen ENG und JAP wählen. Mit ENG erscheint englischer Bildschirmtext, mit JAP kannst Du Deine Japanisch-Kenntnisse verbessern.

### MATCH POINTS (MATCH PUNKTE)

Hier bestimmst Du, wieviele Runden gewonnen werden müssen, um einen VS.-Modus-Match zu entscheiden. Wähle entweder 1 oder 2 Runden.

### SOUND TEST UND MUSIC TEST

Wähle mit dem Steuerkreuz des Controllers die verschiedenen Sound-Effekte und Musikstücke aus und drücke den A-Knopf, um sie Dir anzuhören.



## CHARACTER (MASKOTTCHEN)

Interessiert Dich der Lebenslauf der verschiedenen Charaktere? Dann suche Dir einen davon mit Hilfe des Steuerkreuzes aus und drücke den A-Knopf.

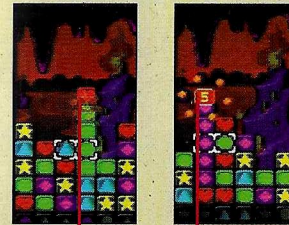
## CPU SWITCH (COMPUTER-GEGNER)

Mit dieser Option erscheint der unten abgebildete Bildschirm. Du kannst den Computer-Gegner für einen oder für beide Spieler einsetzen. Du kannst ebenfalls die Spielstärke des Computer-Gegners bestimmen, indem Du zwischen acht verschiedenen Levels wählst. Je höher die Level-Nummer, desto stärker spielt der Computer-Gegner.



## MARK (ANZEIGE)

Stellst Du MARK auf „ON“ (EIN), dann erscheint die Anzeige für Kettenreaktionen oder Kombos durchsichtig.



Mark ON

Mark OFF



## 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 • Nintendo Center  
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 feramündlich mit allen Fragen zu 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.  
Handelszentrum 6  
A-5101 Bergheim  
Tel.: A-06 62-45 92 03-0**

**Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4028 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!