

SNSP-CT-FAH

# ON THE BALL

MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING

**TAITO**<sup>®</sup>  
TAITO CORPORATION

**SUPER NINTENDO**<sup>™</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM



# INTRODUCTION

## ON THE BALL™

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**TAITO**®  
TAITO CORPORATION

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

LICENSED BY

**Nintendo**®

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



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



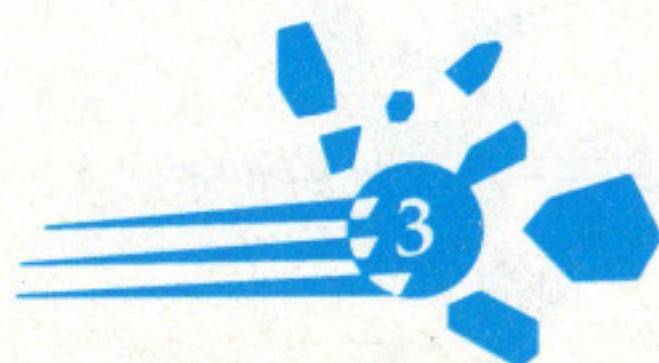
# TABLE DES MATIERES



Nous vous félicitons d'ajouter **ON THE BALL™** à votre logithèque. Nous espérons que vous connaîtrez des moments inoubliables en bondissant, rebondissant et fonçant dans les douzaines de labyrinthes vertigineux et éclatants.

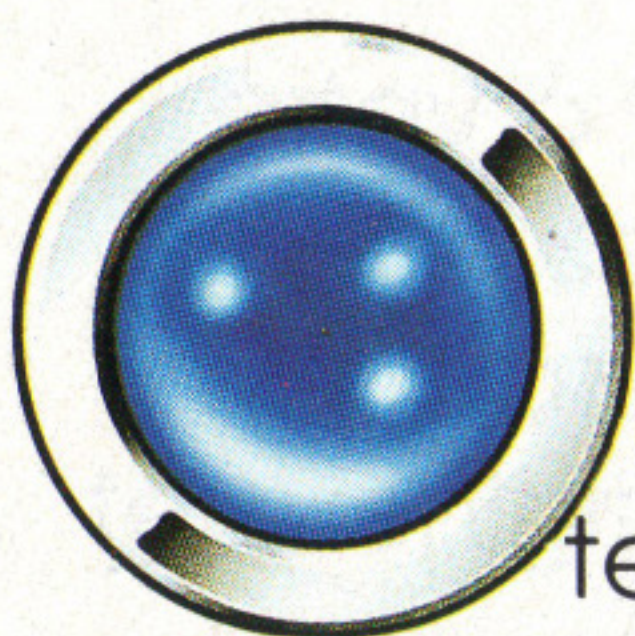
Nous vous conseillons de prendre le temps de lire ce manuel. Vous pourrez ainsi profiter au maximum de l'action haletante de **ON THE BALL™**. Nous espérons sincèrement que vous passerez des moments merveilleux avec ce jeu.

EN QUELQUES MOTS.....	4
COMMANDE DE LA BOULE.....	5
C'EST PARTI ! .....	6
AFFICHAGES A L'ECRAN.....	7
ACHEVER UN ROUND.....	8
TEMPS ECOULE .....	9
PLANS.....	10
PIEGES ET BONUS.....	11
UTILISATION DE LA SOURIS.....	12
NOTES .....	13



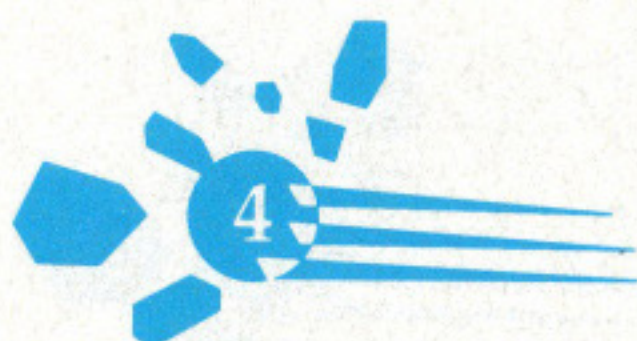


## EN QUELQUES MOTS



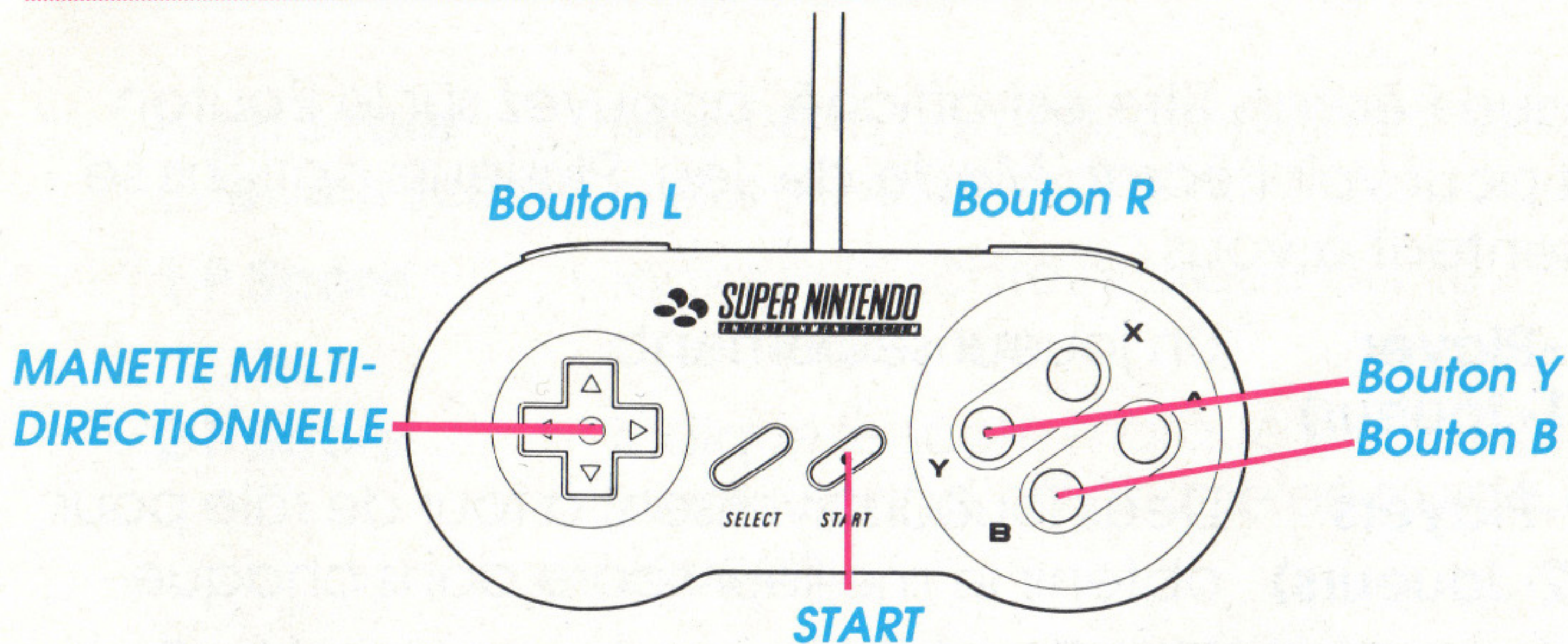
**n The Ball** est une course de boule contre le temps qui vous donnera des sensations fracassantes. Vous êtes entièrement libre de conduire et de manoeuvrer la boule à travers un dédale de tours, de contours et d'impasses. En bref, la boule tombe du haut vers le bas et change de direction en suivant les courbes de la carte.

Vous devez atteindre le But avant que le temps imparti ne soit écoulé, pour terminer le round et passer à la carte suivante. Quand vous aurez terminé tous les rounds d'un parcours, vous sortirez de celui-ci. Une fois que vous aurez franchi les quatre parcours affichés, vous passerez au "Plan" suivant.





# COMMANDE DE LA BOULE



Il y a de nombreuses façons de commander les effets de la boule. Essayez-en plusieurs pour déterminer la vitesse qui vous convient le mieux.

## Tourner à gauche

VITESSE	APPUYER SUR
Lente	<b>Haut</b> sur la manette multidirectionnelle.
Moyenne	<b>Bouton L</b> en haut de la manette de jeu.
Rapide	<b>Bouton Y</b> ou <b>Gauche</b> sur la manette multidirectionnelle.

## Tourner à droite

VITESSE	APPUYER SUR
Lente	<b>Bouton X.</b>
Moyenne	<b>Bouton R</b> en haut de la manette de jeu.
Rapide	<b>Bouton A</b> ou <b>Droite</b> sur la manette multidirectionnelle.

**Secouer** ou **Sauter** : **Bouton B** ou **Bas** sur la manette multidirectionnelle. Dès que vous avez appuyé sur ce bouton, l'écran se met à trembler et la boule jaillit du sol.

**Commande de Vitesse** : **Bouton B** ou **Bas** sur la manette multidirectionnelle. Quand vous appuyez sur ce bouton, la boule se déplace plus rapidement que d'habitude.

**Bouton Start** : Interrompt le jeu (Pause).

**Bouton Select** : Pour choisir le Mode de jeu.

\* **Remarque** : Si vous avez la Souris Nintendo, veuillez vous reporter à la section "Utilisation de la souris".





# C'EST PARTI !

Lorsque l'écran Titre est affiché, appuyez sur le Bouton **Start** pour voir l'écran Mode de Jeu. Plusieurs options se présentent à vous :

## 1-Player (1-Joueur)

Un joueur seulement.

## 2-Players (2-Joueurs)

Deux joueurs rivalisent à tour de rôle pour obtenir le meilleur score dans chaque round.

## Password (Mot de passe)

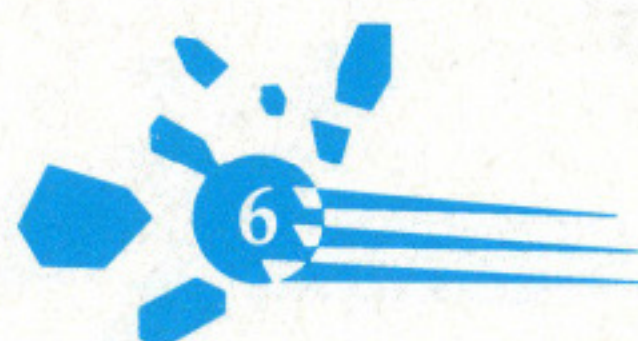
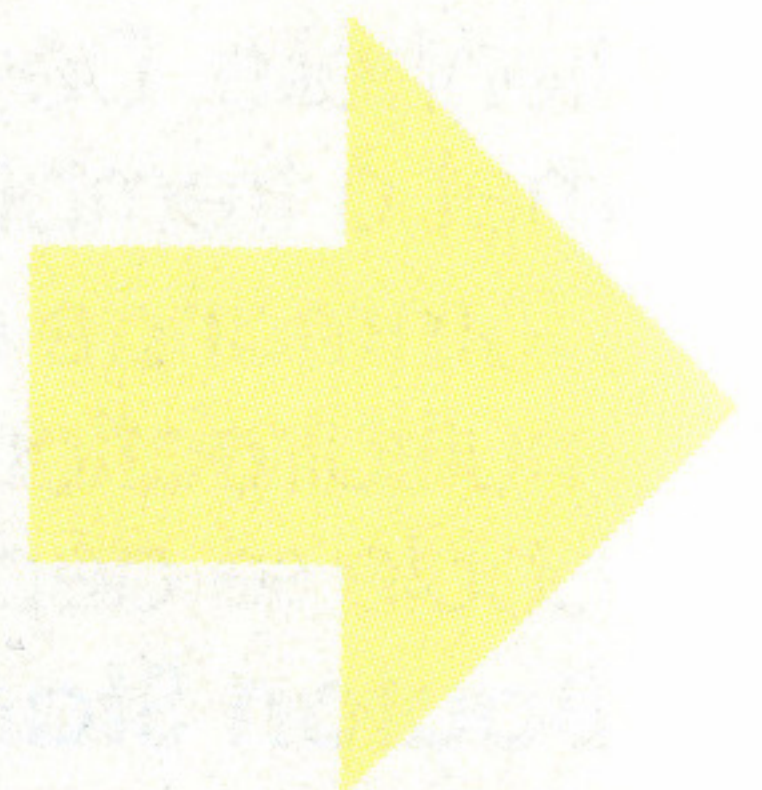
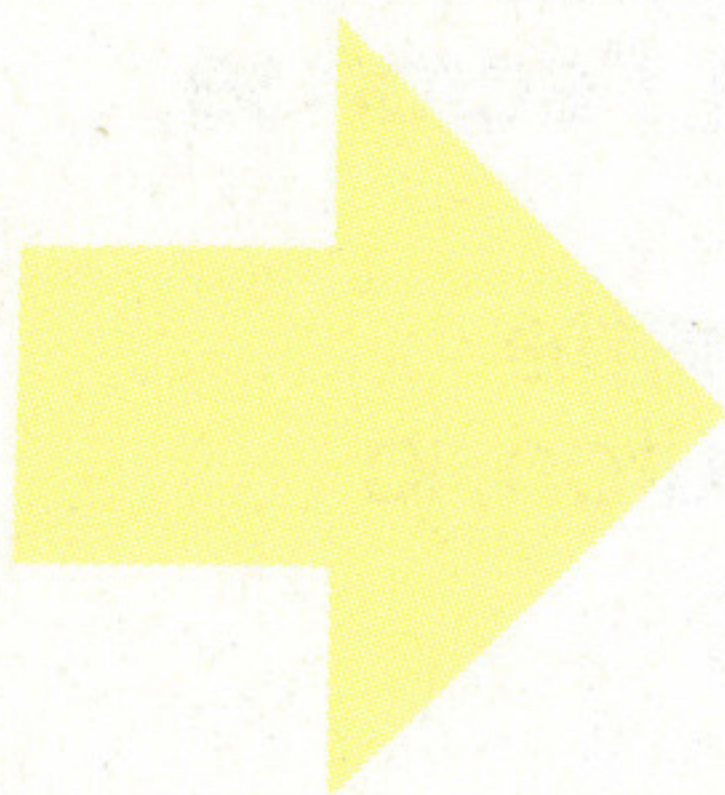
Vous pouvez reprendre le jeu à partir d'un niveau précédemment gagné en entrant le mot de passe de chaque Plan.

## Comment entrer un mot de passe

Appuyez sur le Bouton **L** ou **R** pour vous déplacer dans la rangée de lettres et choisissez les lettres correctes en appuyant sur le Bouton **B**.

## Pour commencer la partie

Après avoir décidé du mode de jeu, choisissez un parcours. En mode 2-Joueurs, le premier joueur commande cette fonction. Le choix d'un parcours marque le début d'une partie.





# AFFICHAGES À L'ÉCRAN



**High Score (Meilleur score)** Montre le nombre de points marqués le plus élevé pour l'ensemble des parcours.

**1 P Score** Indique le score marqué par le premier joueur.

**2 P Score** Indique le score marqué par le second joueur (pas d'affichage en mode 1-Joueur).

**Best Lap (Meilleur temps)** Le meilleur temps enregistré pour ce round.

**1 P Lap** Indique le temps du premier joueur.

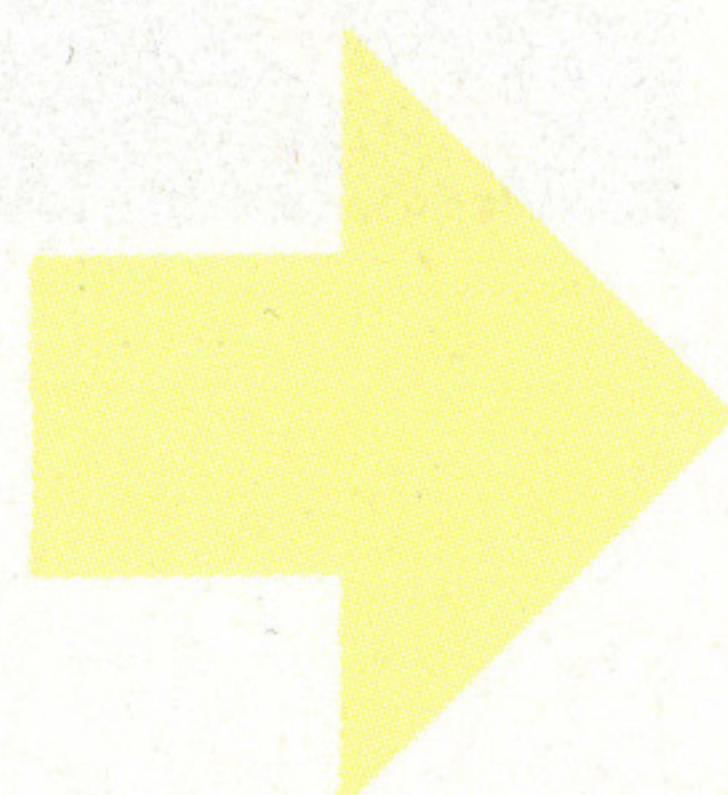
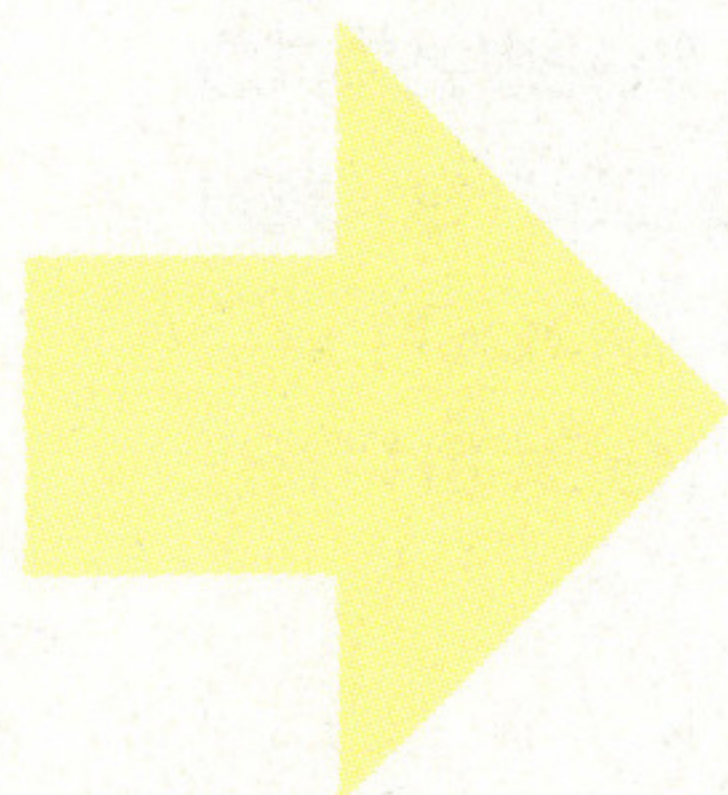
**2 P Lap** Indique le temps du second joueur (pas d'affichage en mode 1-Joueur).

**Course Display (Indication du Parcours)** Indique le nom du parcours qui est joué actuellement.

**Rounding Display (Indication du Round)** Indique le numéro du round qui est joué actuellement.

**Map Title (Titre de la Carte)** Indique le titre du round qui est joué actuellement.

**Timer (Horloge)** Indique le temps restant.





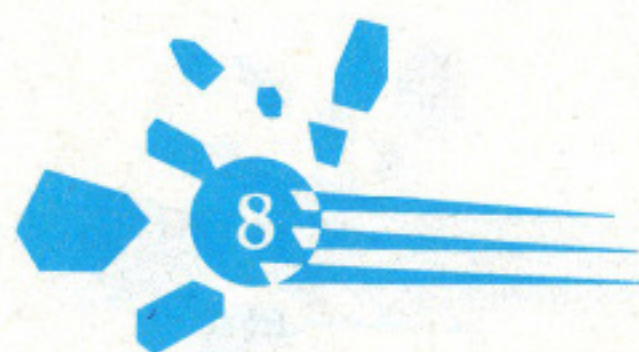
## ACHEVER UN ROUND



Si vous atteignez le But dans la limite du temps imparti, vous remportez le round et vous passez au suivant. Si vous remportez le round au moins dix secondes avant le temps limite, une Machine à Sous vient s'afficher. Les rouleaux de **Lucky Chance Slot** se mettent à tourner automatiquement ; appuyez sur le **Bouton B** pour les arrêter.

Le total des chiffres indiqués après l'arrêt des rouleaux est ajouté à votre horloge sous la forme de secondes de bonus. Il n'y a pas de machine Lucky Chance Slot dans le Parcours Spécial (Special Course) ou dans le Parcours Maître (Master Course).

En mode 2-Joueurs, chaque fois qu'un round est achevé, le joueur qui a fait le meilleur temps reçoit une prime de 5 secondes. Cette prime n'est pas attribuée quand l'un des joueurs a terminé la partie. Elle ne l'est pas non plus dans le Parcours Spécial ou dans le Parcours Maître.





# TEMPS ECOULE

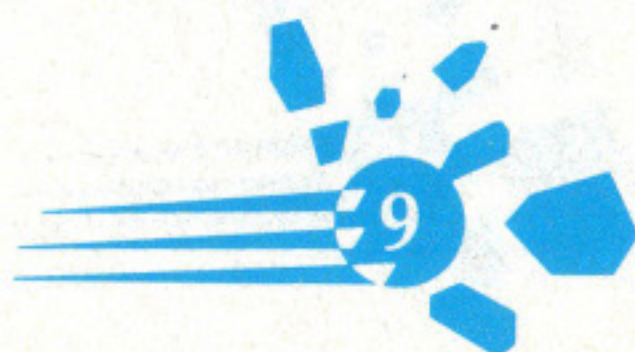


Quand l'horloge marque zéro pendant la partie, le temps est écoulé, et vous passez à la **Concordance des Chiffres** (Number Match). Un curseur se déplace alors au hasard sur les dix chiffres en haut de



l'écran. Arrêtez-le au moyen du **Bouton B**. Si le chiffre sur lequel vous vous arrêtez correspond à celui qui se trouve au bas de l'écran, vous avez droit à 20 secondes supplémentaires pour le niveau où vous vous trouvez. La Concordance des Chiffres n'apparaît qu'une seule fois par round.

**Perdu ! (Game Over) :** Si vous perdez à la Concordance des Chiffres ou, si après y avoir réussi, vous ne finissez pas dans le temps imparti, vous avez perdu. Un écran "Continue" vient alors s'afficher. Vous pouvez choisir Oui (Yes) ou Non (No) sur cet écran. Si vous choisissez Oui, vous reprenez à partir du début du round où la partie s'est terminée.





# PLANS



On The Ball présente quatre "Plans" de composition et de niveaux de difficulté variés. Chaque Plan comporte quatre Parcours. Quand vous avez franchi l'ensemble de ces Parcours, vous passez au Plan suivant. Un mot de passe est affiché pour chacun des Plans. En composant ce mot de passe au début du jeu, vous pouvez revenir à l'action du Plan suivant, même après avoir coupé le courant de votre console.





# PIEGES ET BONUS



Divers éléments apparaissent sur les cartes formant les différents rounds. Ils pourront soit vous aider à progresser dans le labyrinthe, soit entraver vos actions.

**Flèches (Arrow Blocks)** - Indiquent la direction que vous devriez suivre.

**Blocs de Distance (Distance Blocks)** - Ils indiquent la distance qui vous sépare du But. Plus le chiffre est petit, plus vous êtes près du But.

**Réducteurs de Temps (Timer Down)** -

Si la boule frappe l'un de ces "X", le temps de l'horloge diminue (jaune : moins 2 secondes, rouge : moins 5 secondes).

**Bumpers** - Si la boule heurte l'un d'eux, elle est renvoyée au loin.

**Briques (Bricks)** - Augmentez de vitesse pour fracasser ces obstacles.

**Briques Gain de Temps (Time Bricks)** - Fracassez-en une et vous augmentez votre temps ! Il y en a deux modèles : plus 3 et plus 5.

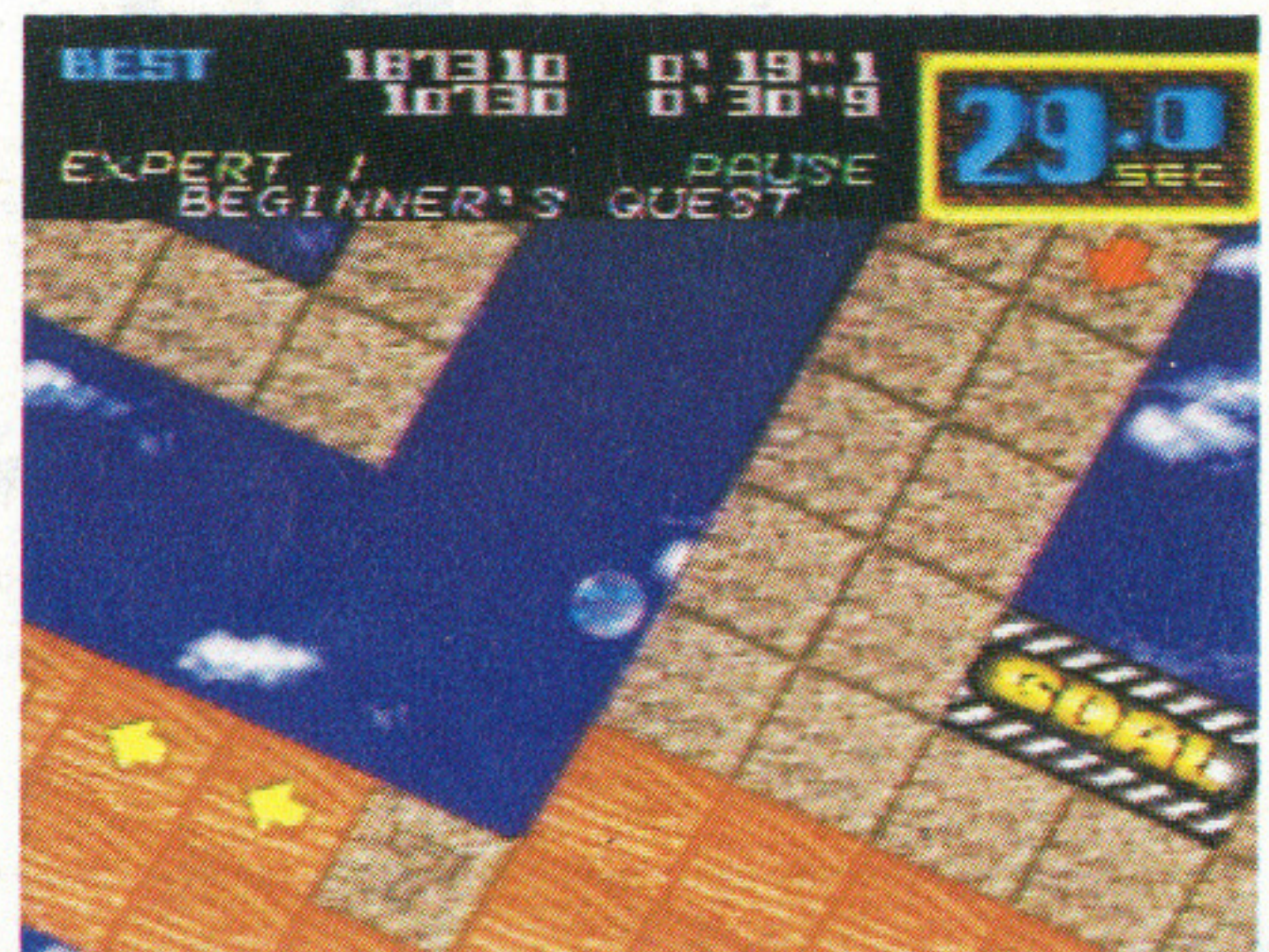
**Briques Réductrices de Temps (Timer Down Bricks)** - Fracassez-en une et vous diminuez votre temps pour ce round. Il y en a deux modèles : moins 3 et moins 5.

**Drapeau de score (Score Flag)** - En le touchant avec la boule, vous gagnez 1.000 points !

**Briques Mystérieuses (Mystery Bricks)**

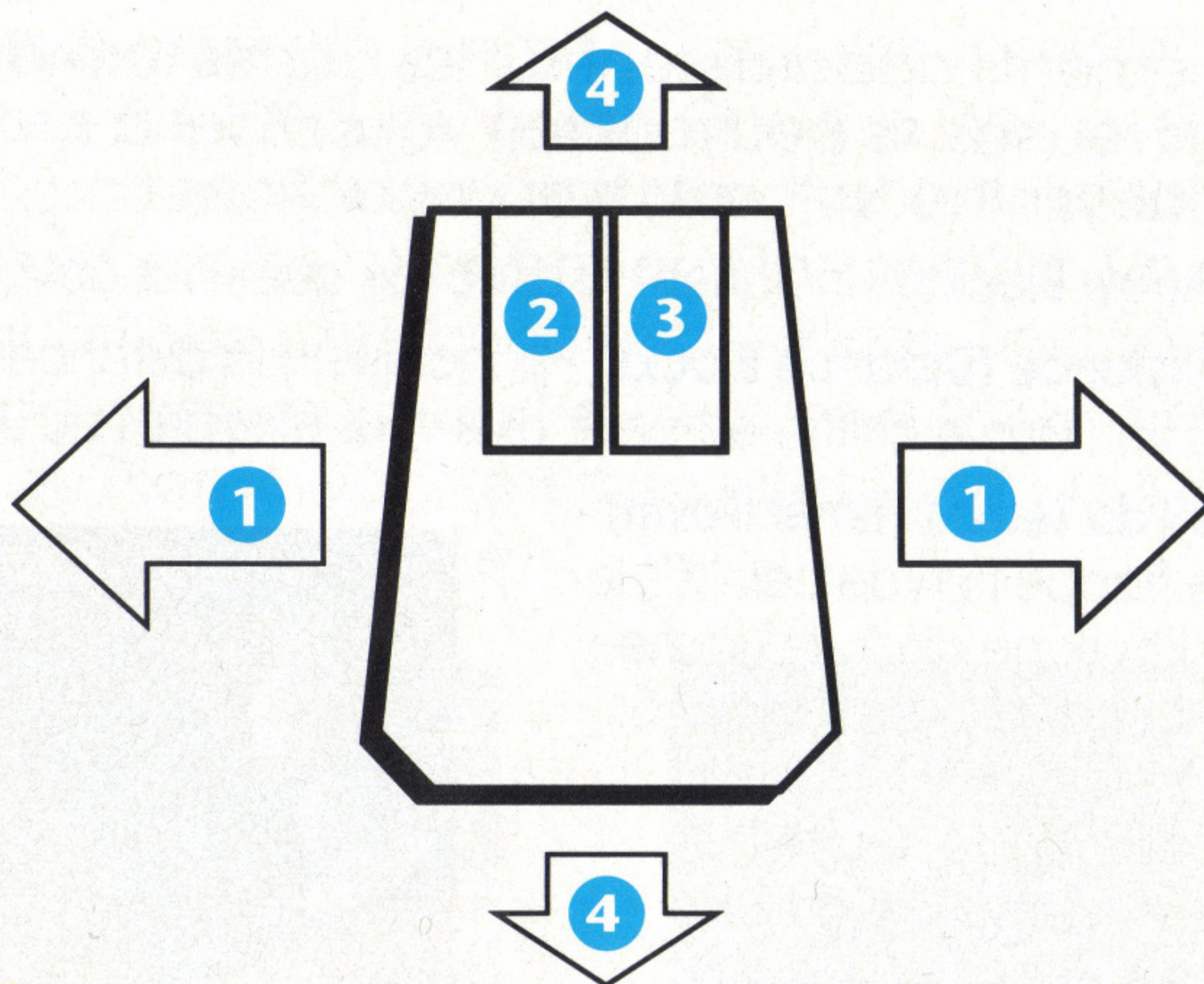
- Fracassez-en une et vous obtiendrez différents résultats, comme :

- Horloge + 3
- Horloge + 5
- Score + 1.000
- Arrêt de l'Horloge pendant 5 secondes
- Pas de Chance ! (rien ne se produit)





# UTILISATION DE LA SOURIS



- 1 Mêmes fonctions que les touches de la manette multidirectionnelle. Faites glisser la souris pour faire pivoter la carte à gauche ou à droite pendant la partie, ou pour déplacer le curseur à gauche ou à droite sur l'écran de sélection de mode.
- 2 **Bouton Shake** : Utilisé pour imprimer des secousses à la carte.
- 3 **Bouton Start** : Utilisé pour démarrer une partie ou pour faire une pause. Si vous gardez les deux boutons Start et Shake enfoncés quand vous mettez l'appareil sous tension, vous inversez leurs fonctions. (Inversion destinée aux gauchers).
- 4 Faites glisser la souris pour déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas, sur l'écran de sélection de mode seulement.

Advertencia : Se venden por separado (Model No. SNS-016E)



# NOTES



Lined writing area with horizontal black lines.





**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS****Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)**

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO,  
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55

Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.





0292

**BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT**

**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)**

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

**BANDAI B.V.**  
Attention : Nintendo S.A.V.  
Trade Mart, B.P. 271  
1020 Bruxelles  
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.





**POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU  
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE  
SOS NINTENDO**

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !

Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des  
difficultés les plus incroyables.

**POUR NOUS CONTACTER :**

**EN FRANCE**

**(16 1) 34 64 77 55**

**DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H**

**(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)**

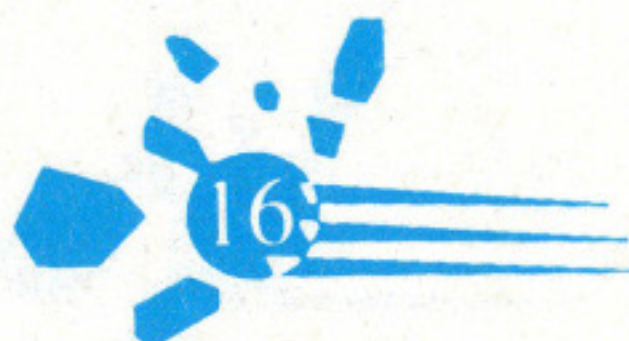
ou 24H sur 24,

**3615 NINTENDO**

**EN BELGIQUE**

**02/478.92.08**

**DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10H A 13H ET DE 14H A 18H**





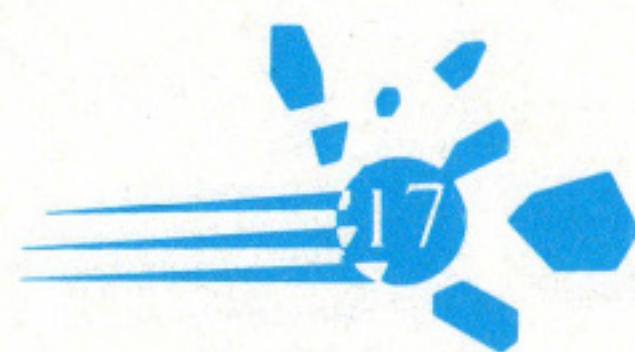
# INHOUD



Hartelijk dank voor het kopen van **ON THE BALL™**. Wij hopen dat iedereen die dit spel speelt de bal urenlang met veel plezier in de tientallen rondtollende en verbijsterende doelhoven laat rondstuiten, terugkaatsen en er doorheen laat schieten.

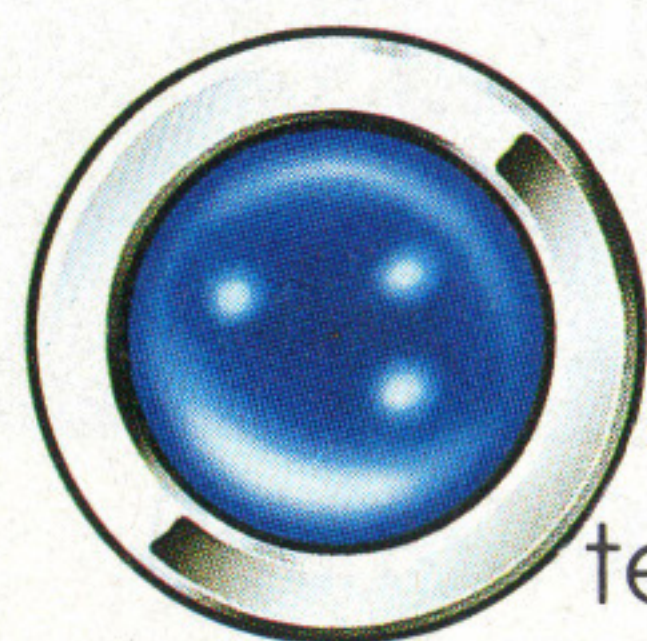
Maar neem wel eerst rustig de tijd om deze handleiding goed door te lezen. Want alleen dan kan pas werkelijk genoten worden van de actie en de opwindning van **ON THE BALL™**. Wij wensen iedereen er veel plezier mee.

DE BASISPRINCIPES .....	18
HET BESTUREN VAN DE BAL .....	19
TIJD OM TE BEGINNEN .....	20
SCHERMBEELDEN.....	21
RONDEN UITSPIELLEN.....	22
TIJD VERSTREKEN.....	23
NIVEAUS .....	24
VALLLEN EN BONUSSEN .....	25
HET GEBRUIK VAN DE MUIS .....	26
AANTEKENINGEN .....	27





# DE BASISPRINCIPES

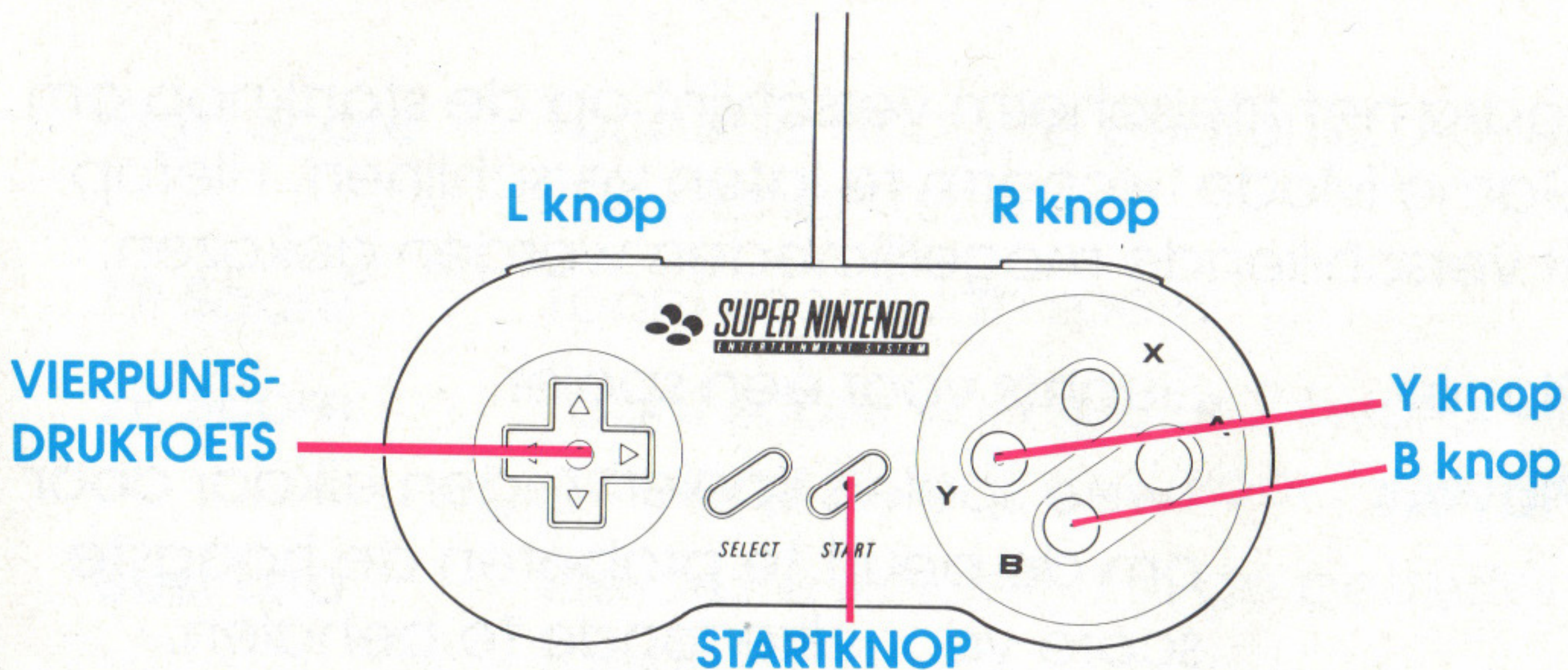


In The Ball is een supersensationele race tegen de klok met een bal. De speler heeft alle vrijheid en volop mogelijkheden om de bal door het doolhofachtige veld vol bochten, wendingen en doodlopende stukken te leiden. Feitelijk valt de bal gewoon van boven naar beneden, waarbij hij van richting kan worden veranderd door het veld te laten draaien. Om een ronde uit te spelen en door te kunnen gaan naar het volgende veld, moet het doel worden bereikt voordat de tijd is verstreken. Als alle ronden van de baan zijn doorlopen, is de baan uitgespeeld. Als alle vier de getoonde banen met succes zijn voltooid, kan worden doorgedaan naar het volgende niveau.





# HET BESTUREN VAN DE BAL



De bewegingen van de bal kunnen op tal van manieren worden beïnvloed. Door met de verschillende mogelijkheden te experimenteren, ontdekt elke speler welke snelheid het beste voor hem of haar werkt.

## Naar links draaien

SNELHEID	IN TE DRUKKEN KNOPPEN
Langzaam	<b>Bovenkant</b> vierpuntsdruktoets.
Middelmatig	<b>L knop</b> bovenop de controller.
Snel	<b>Y knop</b> of <b>links</b> op de vierpuntsdruktoets.

## Naar rechts draaien

SNELHEID	IN TE DRUKKEN KNOP
Langzaam	<b>X knop</b> .
Middelmatig	<b>R knop</b> bovenop de controller.
Snel	<b>A knop</b> of <b>rechterkant</b> vierpuntsdruktoets.

**Schudden of springen:** B knop of onderkant vierpuntsdruktoets. Zodra deze knop wordt ingedrukt, begint het scherm te schudden en springt de bal van de vloer omhoog.

**Regeling snelheid:** Als op de B knop of op de onderkant van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt, beweegt de bal sneller dan normaal.

**Startknop:** Om tijdens het spel te pauzeren.

**Selectknop:** Om het type spel te kiezen.

**\*N.B:** Wie over een Nintendo-muis beschikt, moet het hoofdstuk HET GEBRUIK VAN DE MUIS lezen.



# TIJD OM TE BEGINNEN



Druk zodra het titelscherm verschijnt op de startknop om het "Game Mode"-scherm te laten verschijnen. Hierop kan uit verschillende mogelijkheden worden gekozen:

## 1-Player

Slechts voor één speler.

## 2-Players

Twee spelers spelen tegen elkaar door om de beurt te proberen de hoogste score voor elke ronde te behalen.

## Password

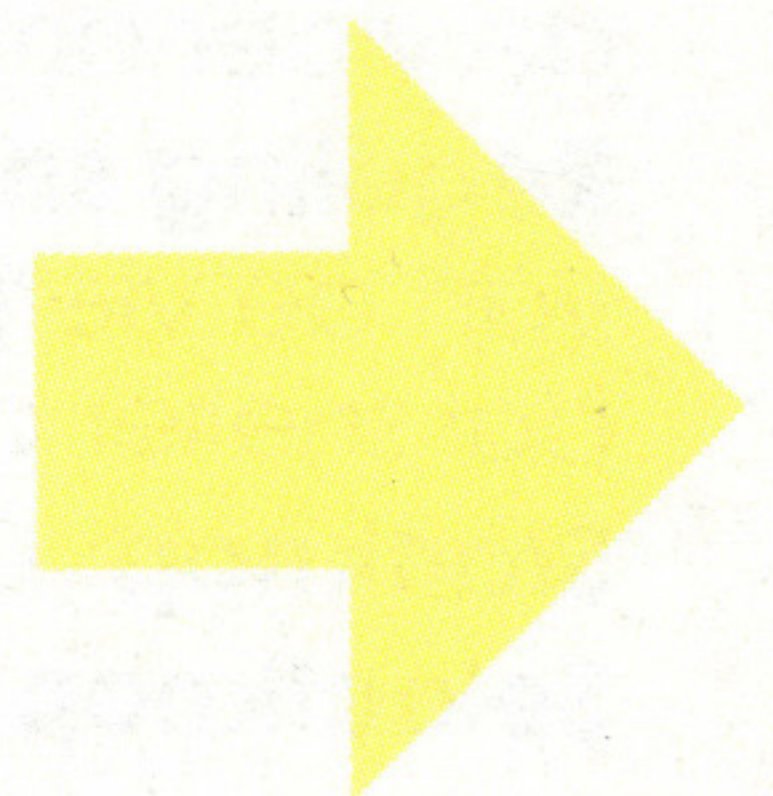
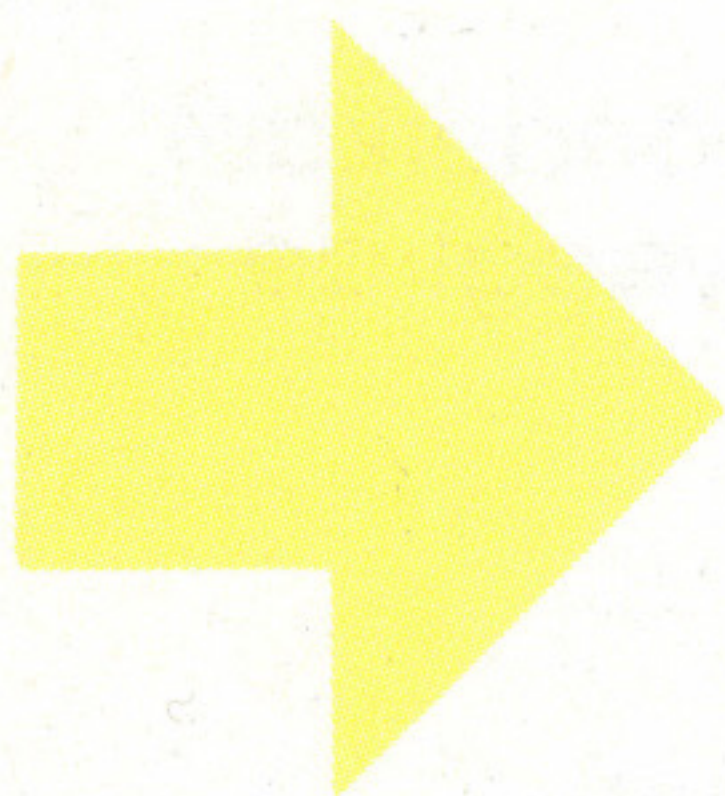
Door voor elk niveau het paswoord in te voeren, kan worden doorgegaan met een eerder onderbroken spel.

## Het invoeren van een paswoord

Druk op de **L** of de **R** knop om door de rij met letters te gaan en kies de gewenste letter door op de **B** knop te drukken.

## Het starten van het spel

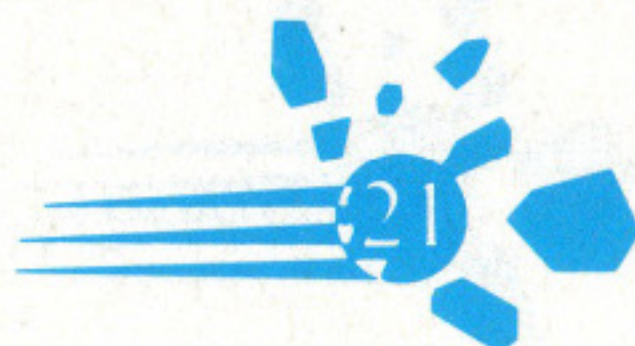
Nadat het gewenste speltype is uitgekozen, moet er een baan worden geselecteerd. Bij 2 spelers bedient speler 1 deze functie. Het spel begint als de baan is gekozen.





# SCHERMBEELDEN

<b>High Score</b>	Toont de hoogste puntenscore voor alle banen tezamen.
<b>1P Score</b>	Toont score van speler 1.
<b>2P Score</b>	Toont score van speler 2 (wordt niet getoond tijdens spel voor 1 speler).
<b>Best Lap</b>	De beste rondetijd in de betreffende ronde.
<b>1P Lap</b>	Toont rondetijd van speler 1.
<b>2P Lap</b>	Toont rondetijd van speler 2 (wordt niet getoond tijdens spel voor 1 speler).
<b>Course Display</b>	Toont de naam van de baan waarop op dat moment wordt gespeeld.
<b>Rounding Display</b>	Toont het nummer van de ronde die op dat moment wordt gespeeld.
<b>Map Title</b>	Toont de titel van de ronde die op dat moment wordt gespeeld.
<b>Timer</b>	Toont de nog resterende tijd.





## RONDEN UITSPELEN



Als het doel binnen de tijdslimiet wordt bereikt, is de ronde uitgespeeld en kan worden doorgedaan naar de volgende. Als de ronde tussen de nul en de tien seconden voor het verstrijken van de tijd is uitgespeeld, verschijnt er een speelautomaat. De wielen van de **“Lucky Chance Slot”** beginnen automatisch te draaien. Druk op de **B knop** om ze stil te zetten.

Het totaal van de waarden die te zien zijn als de wielen stilstaan, wordt in de vorm van bonusseconden aan de tijd toegevoegd. In de “Special Course” en de “Master Course” is geen speelautomaat.

Elke keer als tijdens een spel voor twee spelers een ronde is uitgespeeld, krijgt de speler met de snelste rondetijd een bonus van vijf seconden. Er is geen rondetijd-wedstrijd als één van de spelers het spel heeft uitgespeeld. Net als hierboven, wordt in de “Special Course” en de “Master Course” geen bonustijd toegewezen.





# TIJD VERSTREKEN

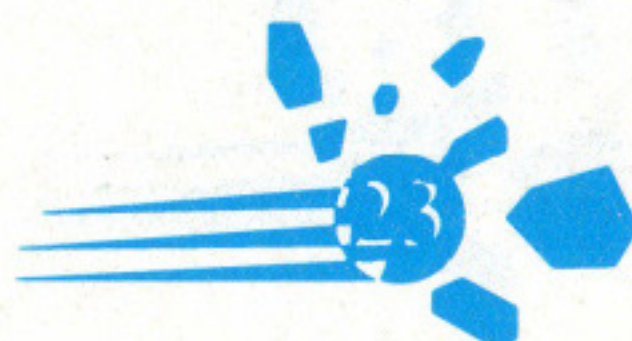


Als de tijd klok tijdens het spel op nul komt te staan, is de tijd verstreken en gaat de speler door naar de "**Number Match**" (getallenwedstrijd).

Tijdens deze wedstrijd beweegt de cursor zich willekeurig langs tien getallen bovenin het scherm. Zet de cursor stil met de **B knop**. Als het getal waarop de cursor stilstaat gelijk is aan het getal onderaan het scherm, krijgt de speler nog 20 seconden in het level waarin hij of zij zich daarvoor bevond. De getallenwedstrijd verschijnt maar éénmaal per ronde.



**"Game Over" (spel afgelopen)** - Als een speler de getallenwedstrijd verliest, of als de tijd na het winnen van deze wedstrijd voor de tweede keer verstrijkt, is het spel afgelopen. Dan verschijnt een "Continue"- (doorspelen) scherm, waarop kan worden gekozen voor "Yes" (ja) of "No" (nee). Wie voor "Yes" heeft gekozen, kan weer beginnen vanaf het begin van de ronde waarin het vorige spel eindigde.





# NIVEAUS



On The Ball heeft vier niveaus die verschillend zijn samengesteld en ook qua moeilijkheid uiteenlopen. Elk niveau heeft een aantal banen. Wie al deze banen uitspeelt, gaat door naar het volgende niveau. Voor elk niveau wordt een paswoord getoond. Door dit aan het begin van het spel in te voeren, kan een speler in het volgende niveau doorgaan, zelfs als de Super NES is uitgezet.





# VALLEN EN BONUSSSEN



In de velden waaruit elke ronde is samengesteld bevinden zich verschillende voorwerpen. Sommigen daarvan kunnen een speler helpen door het doolhof te komen, anderen belemmeren hem of haar dat juist.

**Pijlblokken** - Deze wijzen in de richting die moet worden ingeslagen.

**Afstandblokken** - Deze geven aanwijzingen over de afstand tot het doel. Hoe kleiner het getal, hoe dichterbij het doel is.

**Tijd Terug** - Als de bal één van deze X-en raakt, loopt de tijd terug (geel: minus 2 seconden, rood: minus 5 seconden).

**Bumpers** - Als de bal er hier een van raakt, wordt hij weggetikt.

**Stenen** - Verhoog de snelheid om hier doorheen te rammen.

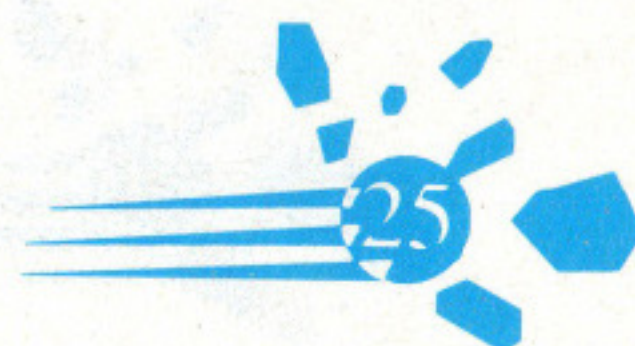
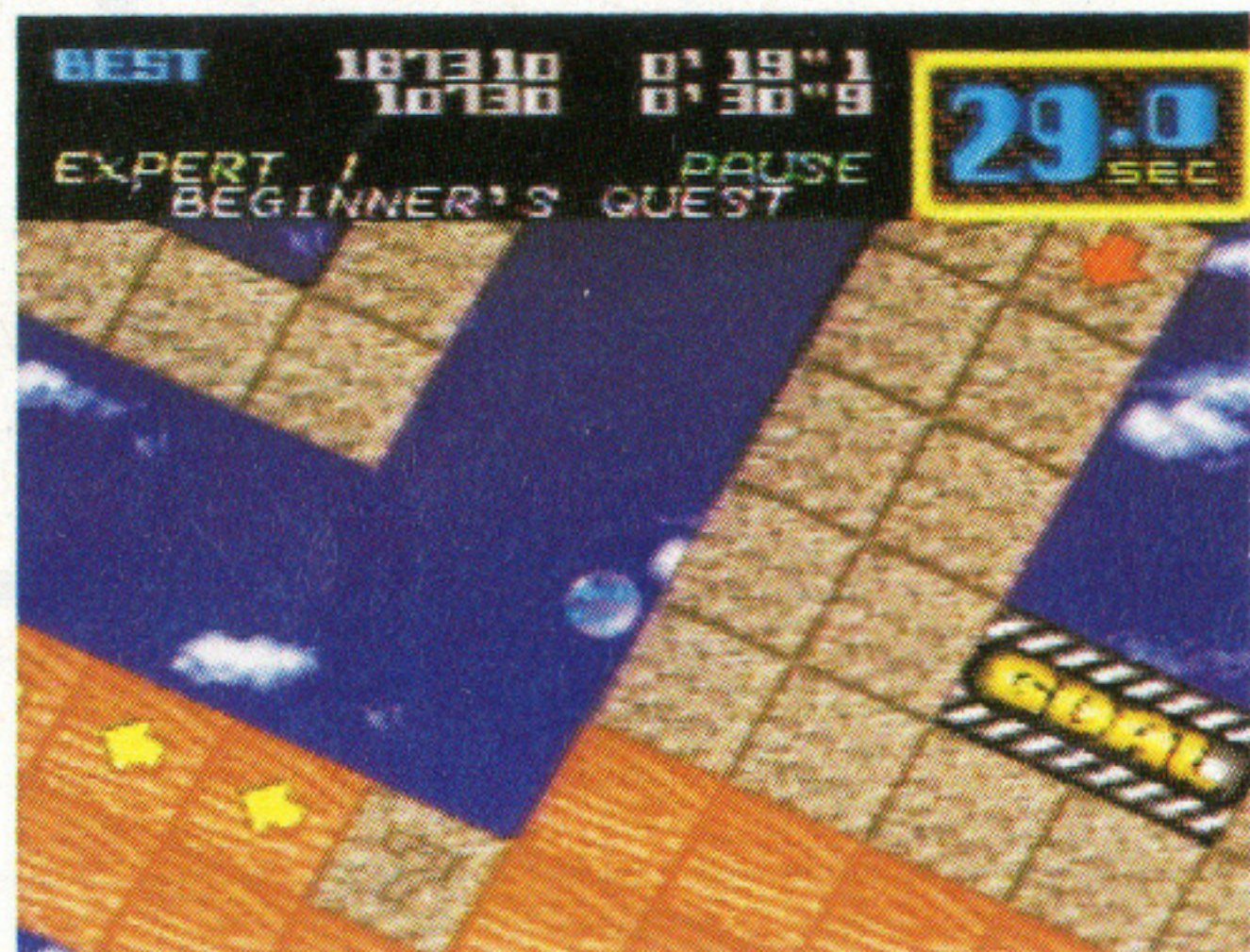
**Tijdstenen** - Ram er één kapot om tijd te winnen! Er zijn twee typen: plus 3 en plus 5.

**Tijd-Terug-Stenen** - Als de bal hier doorheen gaat, wordt de tijd die voor de ronde beschikbaar is ingekort. Er zijn twee typen: minus 3 en minus 5.

**Scorevlag** - Raak deze met de bal aan om 1.000 punten te verdienen.

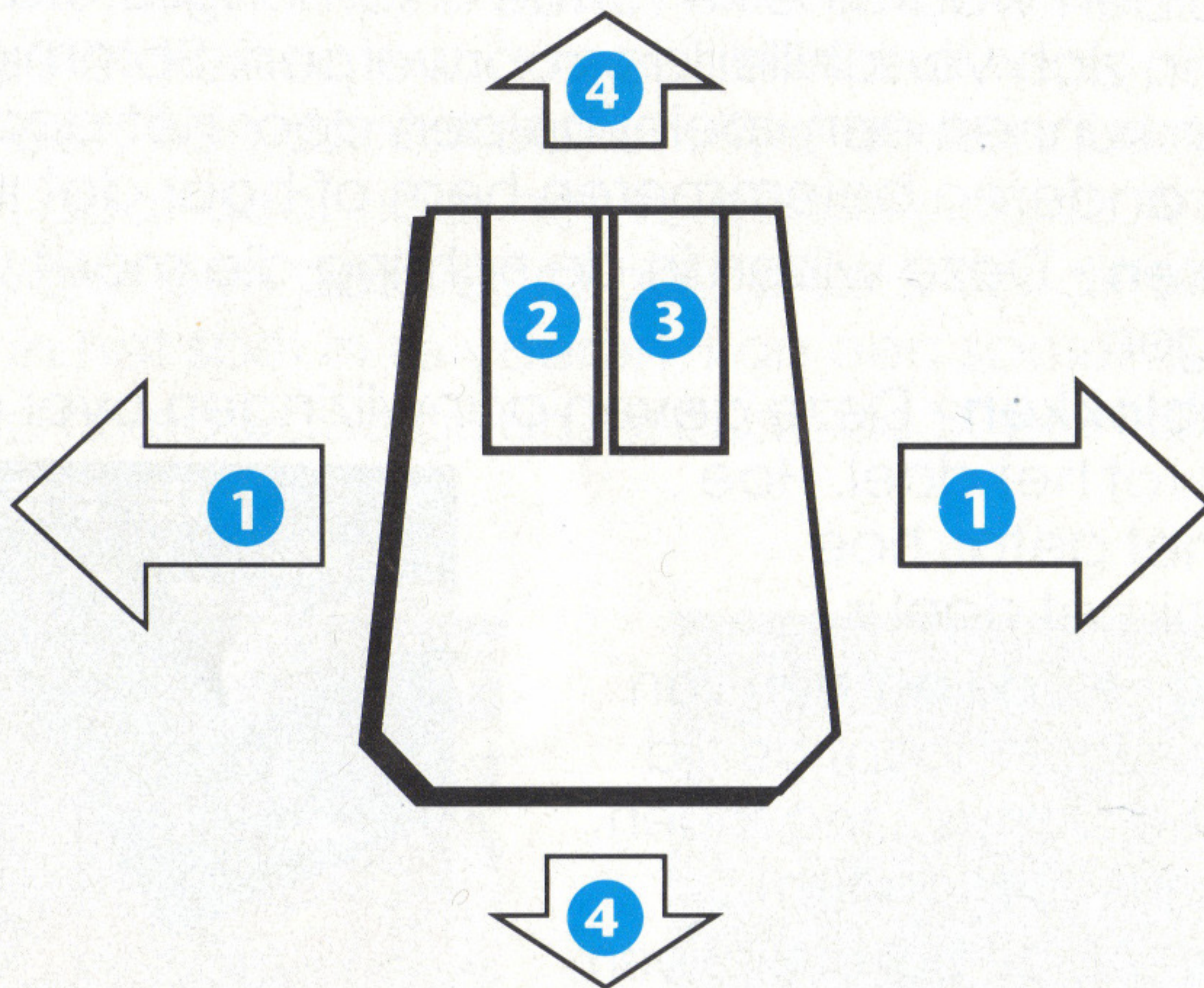
**Mysteriestenen** - Als zo'n steen wordt gebroken, kan dat tot verschillende resultaten leiden:

- Tijdklok + 3
- Tijdklok + 5
- Score + 1.000
- Tijdklok staat 5 seconden stil
- Pech! (Er gebeurt niets)





# HET GEBRUIK VAN DE MUIS

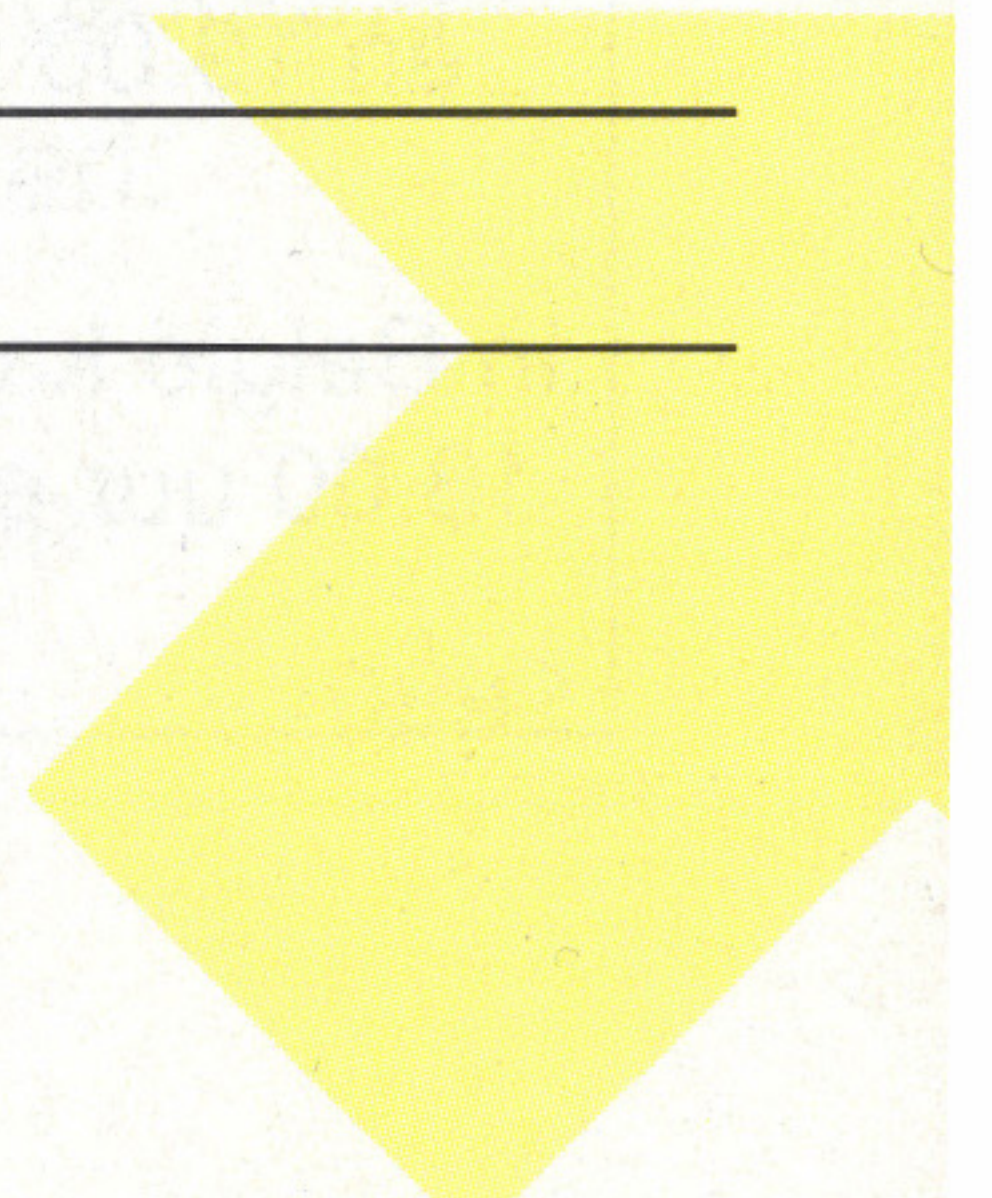


- 1** Identiek aan de vierpuntsdruktoets. Verschuif de muis om de kaart tijdens het spel naar links of rechts te draaien of verplaats de cursor ermee naar links of rechts op het keuzescherf.
- 2 Schudknop:** Gebruik deze om de kaart te laten schudden.
- 3 Startknop:** Gebruik deze om het spel te starten en om te pauzeren. Als deze knoppen tijdens het aanzetten van de Super NES allebei ingedrukt worden gehouden, worden de functies van de schudknop en de startknop omgedraaid (voor linkshandigen).
- 4** Verschuif de muis om de cursor op het spelkeuzescherf omhoog of omlaag te bewegen.

(Wordt apart verkocht MODEL No.SNS-016E)



# AANTEKENINGEN





## 90 DAGEN GARANTIE

### Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u de cassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B.V.  
T.a.v. Nintendo  
Technische Dienst  
Postbus 6123  
4000 HC TIEL  
NEDERLAND  
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.  
T.a.v. Nintendo  
Technische Dienst  
Postbus 271  
1020 Brussel  
BELGIË  
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo Technische Dienst - tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

#### Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer

02-4789208.





**VRAGEN OVER NINTENDO – OF  
GAME BOY – SPELLEN?  
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !**

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

**In Nederland**

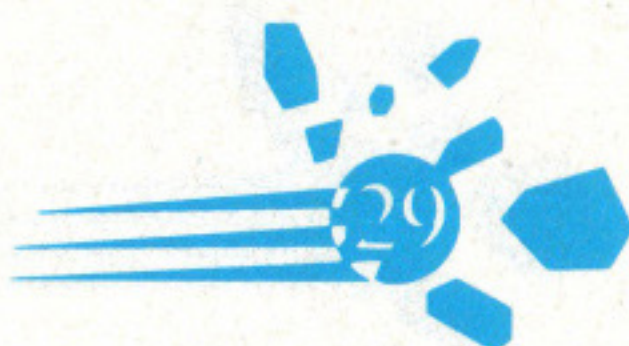
**03440-32222**

**In België**

**02 - 478 92 08**

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur. De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

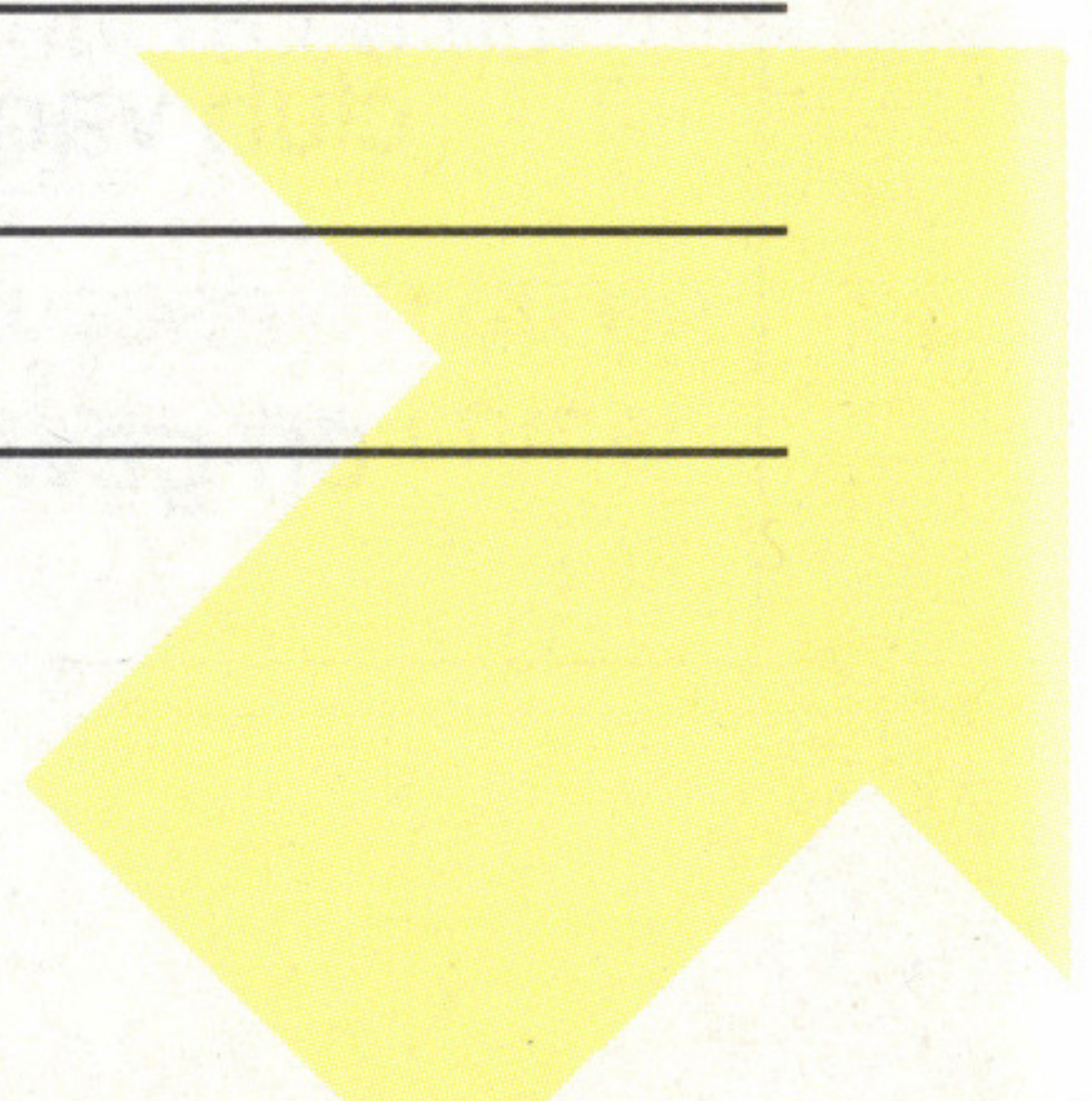
Even bellen dus...  
en gewoon weer lekker verder spelen!



0892



# AANTEKENINGEN





# AANTEKENINGEN







DISTRIBUTED BY BANDAI  
DISTRIBUE PAR BANDAI

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON