

LOOK FOR

**WAR  
ZONE**



ACCLAIM  
**SPORTS**  
www.acclainsports.com

WORLD WRESTLING FEDERATION®

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON

Nintendo

**GAMEBOY**

DMG-A3VP-EUR

INSTRUCTION BOOKLET

**BUST  
-A-  
MOVE  
3  
DX**

**ACCLAIM**

LICENSED BY

**Nintendo**

NINTENDO®, GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

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, RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

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 NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY 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 GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT, SE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TOUTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.

## 90-DAY LIMITED WARRANTY

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the GAME BOY Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

**ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.**

**Moreau House, 112-120 Brompton Rd. Knightsbridge,  
London SW3 1JJ, England**

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights. For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance With The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the range(s) indicated.

TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. Bust A Move 3 is a trademark of TAITO CORPORATION. © TAITO CORPORATION 1998. All rights reserved. Developed by Probe Ltd.  "War Zone", World Wrestling Federation and its logos are trademarks of Titan Sports, Inc. © 1998 Titan Sports, Inc. All Rights Reserved. Developed by Iguana West Software, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. TM, © & © 1998 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

## WARRANTY

In the event of a defect in materials or workmanship being detected in this product, Playcorp Pty. Ltd. ("Playcorp") warrants to the original purchaser to repair or replace the product (at the discretion of Playcorp) at no cost to the purchaser, provided it is returned to one of our offices or agents. This warranty does not apply where the product has been damaged after sale to the original purchaser by incorrect or unreasonable use, negligence, modification or by damage not related to defects in materials or workmanship. This product is sold subject to all warranties implied pursuant to the provisions of the Trade Practices Act 1974 (Commonwealth).

Distributed By:

**ROADSHOW NEW MEDIA, THE MERLIN CENTRE,  
235 PYRMONT STREET, PYRMONT, NSW 2009, AUSTRALIA**  
game paks (complete warranty information inside box.)

## GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte.

Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen. Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie, wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie dieses Spiel gekauft haben.

Acclaims 24-Stu Tips & Tricks Hotline ist zu erreichen unter 0 180 5 / 33 55 55.

Vertrieb durch:

**Acclaim Entertainment GmbH,  
Fürstenfelder Strasse 9,  
D-80331 München, Deutschland**

### GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA 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, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

Le minitel au 36-15 ACCLAIM Le vocal ACCLAIM au 08.36.68.10.25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 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.

### BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

Acclaim Entertainment SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO 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, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

TRUCS & ASTUCES au 3615 ACCLAIM ou au 06 08 36 68 24 68

### 90 DAGEN GARANTIE

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Game Boy Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of konstruktiefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

**BOMICO ENTERTAINMENT**  
Parkkaan 81a  
Postbus 2367  
5600 CJ Eindhoven  
Nederland.

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

### GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Centro Assistenza Nintendo di Acclaim Entertainment, Ltd. S.p.A. garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi Acclaim Entertainment, Ltd. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione o di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

Prodotto da: Acclaim Entertainment  
Importato da: ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.  
ACCLAIM®, DISTRIBUITO DALLA HALIFAX S.R.L.  
Via G Labus 15/3, 20147 Milano, Italia.

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

## LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the Bust-A-Move 3™ Game Pak as described in your NINTENDO GAME BOY® instruction manual.
3. Turn the power switch ON. When the Bust-A-Move 3™ title screen appears, press START.

*NOTE: Bust-A-Move 3™ is for one player.*

## THE STORY

One day...

Bubble World's magical master of mischief, DUNK, cast a mysterious spell. And with a sudden flash of light, eight characters from eight other game worlds found themselves suddenly transported to Bubble World.

It's up to you to send them home!!!

## THE CONTROLS

### REMEMBER...

Aim the pointer with ← or → on the Control Pad.

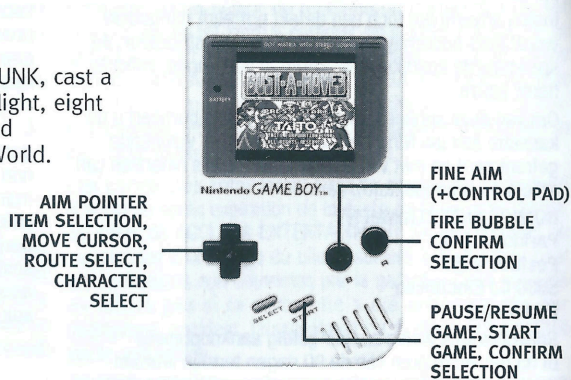
Fire Bubble with the A Button.

### AND DON'T FORGET...

← CONTROL PAD + B BUTTON Shifts slightly to the LEFT with each press.

→ CONTROL PAD + B BUTTON Shifts slightly to the RIGHT with each press.

Keep Control Pad pressed in the UP position to lock pointer in the vertical position.



## THE GAME MODES

There are two modes featured in Bust-A-Move 3™.

Press START while the title screen is displayed. Press ↓ or ↑ on the Control Pad to

select a mode. Press either the A or START Button to start the selected mode.

### ARCADE MODE

This mode offers you the arcade conversion of Bust-A-Move 3™.

### CHALLENGE MODE

In this mode, you are given certain conditions for clearing each round. Your gameplay will be evaluated when you clear all stages.

### OPTION MODE

This mode allows you to customize your game (see page 11 for options).

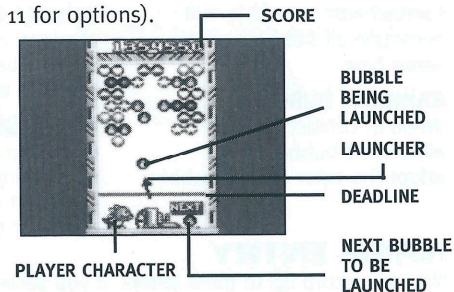
## THE SCREEN

**SCORE** Current total score.

**DEADLINE** Your game's over once the bubbles on the playfield cross this line.

**BUBLOCK** When a certain number of bubbles are launched, the whole set of bubbles will drop DOWN with this block.

**GUIDELINE** Helps you aim your bubbles.



## BASIC RULES

Fire bubbles from your launcher and eliminate bubbles before they push past the DEADLINE.

### ELIMINATING BUBBLES

Eliminate bubbles by connecting three or more of the same bubble type/hue.

### DROPPING BUBBLES

The more you drop at one time, the higher your score!

### GAME OVER

The game's over once the bubbles push past the DEADLINE.

## CONTINUE

During the Game Over sequence, if you push START while the countdown is being displayed, you can continue the current game.

*NOTE: Set the number of CONTINUES in the OPTION MODE (see Page 11).*

## SPECIAL BUBBLES

The bubbles described below have special properties.

### STAR BUBBLE

Contact with a bubble will eliminate all bubbles of the same type.

### RAINBOW BUBBLE

When in contact with an eliminated bubble, it will adopt the color of that bubble.

## NAME ENTRY

You can record up to three letters. If you achieve a high-ranking score in Player Vs. Computer. Just choose a letter by pressing ← or → on the Control Pad, and execute your selection by pressing the A Button.

All high score entries are saved automatically until you turn off the Game Boy®.

### BLOCK BUBBLE

Although blocks cannot be eliminated, you can still clear a round whether they are on the playfield or not.

### METAL BUBBLE

Once launched, it will continue eliminating bubbles until it comes in contact with either a wall or Block Bubble.

### BUBLOCK BUBBLE

Similar to Block Bubbles, a Bublock can be removed by eliminating all the surrounding bubbles in contact with it.

*NOTE: You cannot clear a round if a Bublock is still on the playfield.*

## THE CHARACTERS

Depending on the opposing character, bubble-attack combinations will vary.

### BUBBLOON

A well-balanced character that attacks with a random combination of bubbles.

### PRETTIO

A very persistent character that guarantees a pretty steady game.

### TWINKLE

Not very strong on the defensive side. But beware this character's rainbow bubble-attack! Twinkle's tough when the pace of the game gets frantic.

### MUSASHI

Strong and steady character that executes attack combinations from the top and bottom of the screen.

### MARINA

An unpredictable character that attacks with a combination of bubbles.

### LUNA

The longer a battle's drawn out, the tougher this character gets.

### JACK

With an attack combination that includes BlocStar Bubbles, this is probably the most powerful character.

### SUPER SONIC BLASTERMAN

Mixes block bubbles in his attack combinations. A vicious character that leaves little room for counter-attacks.

## ARCADE MODE

Starting up\*

### GAME SELECTION

*Puzzle (1 Player)*

Clear a round by eliminating all the bubbles on the playfield.

*Player Vs. Computer*

Compete against the CPU-controlled characters.

\* Select the desired mode of play by pressing either ← or → on the Control Pad and start the mode with the A Button.

## DIFFICULTY LEVEL

There are three levels of difficulty from which you can select from. Press either ← or → on the Control Pad and decide your selection with the A Button.

## CHARACTER SELECTION

Press either ← or → on the Control Pad to select a character and decide your selection with the A Button.

*NOTE: When playing Puzzle (1 Player), character selection is conducted on the Map Screen by pressing ↑ or ↓ on the Control Pad.*

The game will start after you have selected a character and pressed the A Button.

## PUZZLE (1 PLAYER)

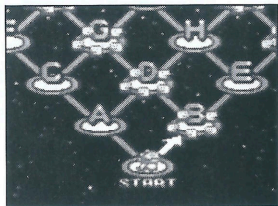
**PRACTICE** Beginner level gameplay with bubble launcher guideline.

**NORMAL** Average level of difficulty.

**VER. 2.5** Re-arranged rounds based on 'Bust-A-Move 2.5'.

## RULES

- Eliminate all bubbles on the playfield to clear a round.
- The abilities of the various characters are not applied in this mode.
- You are offered a choice of routes for every 5 rounds that you clear.
- An ending sequence will be displayed if you clear the final zone.
- When an orbiting character is displayed, you can only clear the zone in the following manner:
  - Keep eliminating bubbles from the playfield until the meter on the LEFT side of the screen fully extends itself.
  - To clear a round, eliminate all bubbles on the playfield after the meter reaches its maximum.



## PLAYER VS. COMPUTER

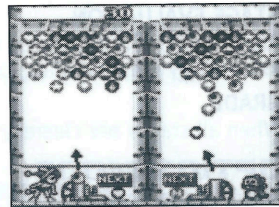
**PRACTICE** Beginner level that ends after three rounds of gameplay.

**NORMAL** Average level of difficulty.

**HARD** Above-average level of difficulty with several variations such as initial set-up.

## RULES

- Compete against CPU-controlled characters on a round-by-round basis.
  - Eliminate as many bubbles as possible or drop bubbles (see page 6) into your opponent's playfield.
  - You win when your opponent's bubbles push past the DEADLINE.
  - When you win, you proceed to the next round and a new opponent.
  - The game is over when you lose a round.
- An ending sequence will be displayed when you clear the last round. (There's a different ending for each character).



## CHALLENGE MODE

### STAGE MAP

On the Character Selection Screen, choose a character by pressing → or ← on the Control Pad and decide your choice with the A Button. The composition of the rounds will vary with the character selected. The Map will display the current stage to be played and the conditions for clearing that stage.

### BEGIN GAMEPLAY

Each stage commences with a stipulated number of rounds. Clear the stage according to the conditions described in the Stage Map.



## STAGE EVALUATION

After clearing the stipulated number of rounds in a stage, an evaluation screen will be displayed, followed by the next stage of the game.

## GRADE

When all stages are cleared, the player will be graded according to performance and technique.

## OPTION MODE

In this mode, the player can modify the selections described below.

Use ↑ or ↓ on the Control Pad to make your selection and → or ← on the Control Pad to modify digits and other conditions such as difficulty level. Press the START BUTTON to play a selected sound or music sample.

**GAME LEVEL** Choose from three difficulty levels (Easy/Normal/Hard).

**CREDITS** Set the number of continues from 3, 6 or 9.

**MUSIC TEST** Listen to the in-game music samples (0-10).

**SFX TEST** Listen to the in-game sound effects samples (0-15).

**EXIT** Returns to the GAME MODE selection screen.

## HINTS & TIPS

1. Study the way the puzzle is constructed, and how the bubbles are suspended. Note which bubbles are "linchpin" bubbles (bubbles which have a string of bubbles suspended from them). Often, eliminating a particular strategically placed bubble will cause an entire puzzle to give way!
2. Practice bouncing/angling your shots off the sides. This is the true way to mastering the game. Once you're good at doing this, you'll be able to pull off the tough shots that save the day!
3. Fire rapidly! As soon as you have your shot lined up, don't hesitate, shoot! Fire one right after another when bubbles are the same hue.
4. Watch your indicator to see what the next bubble is. A big part of a successful strategy is aiming the current bubble in anticipation of where you'll shoot the next one!

## LADEN:

1. Überprüfe, daß der NINTENDO GAME BOY® ausgeschaltet ist.
2. Stecke das Bust-A-Move 3™-Game Pak wie in der Bedienungsanleitung beschrieben in den NINTENDO GAME BOY® ein.

3. Schalte das Gerät EIN. Drücke nach Erscheinen des Bust-A-Move 3™-Titelbildschirms START.

*HINWEIS: Bust-A-Move 3™ ist ein Spiel für einen Teilnehmer.*

## DIE STORY

Eines Tages....

belegte DUNK, der magische Meister des Unfugs, die Welt der Blasen mit einem geheimnisvollen Zauber. Ein gleißender Lichtstrahl, und mit einem Schlag fanden sich acht fremde Spielfiguren aus anderen Spielwelten in der Welt der Blasen wieder. Deine Aufgabe ist es nun, sie wieder nach Hause zu schicken!!!

## DIE STEUERUNG

### NICHT VERGESSEN...

Du zielst den Zeiger mit ← oder → auf dem Control Pad.

Mit dem A-KNOPFfeuerst Du eine Blase ab.

### IMMER DRAN DENKEN...

← CONTROL PAD + B-KNOPF für leichte Bewegung nach links,

→ CONTROL PAD + B-KNOPF für leichte Bewegung nach rechts

Halte OBEN auf dem Control Pad gedrückt, damit der Zeiger in der vertikalen Position bleibt.

## DIE SPIELMODI

Bust-A-Move 3™ bietet Dir zwei Spielmodi.

Drücke am Titelbildschirm START. Drücke ↓ oder ↑ auf dem Control Pad, um einen Modus auszuwählen, und den A-KNOPF oder START, um den gewählten Modus zu starten.



## ARCADE-MODUS

Dieser Modus bietet Dir die Arcade-Version von Bust-A-Move 3™.

### CHALLENGE (HERAUSFORDERUNG)

In diesem Modus mußt Du bestimmte Bedingungen erfüllen, bevor eine Runde beendet ist. Deine Leistung wird erst bewertet, wenn alle Runden abgeschlossen sind.

### OPTION MODE

Hier kannst Du das Spiel ganz nach Deinen Vorstellungen einstellen (siehe auch S. 17).

## BILDSCHIRM

**SCORE (Punkte)** Aktueller Punktestand

**DEADLINE (Grundlinie)** Das Spiel ist aus, wenn sich die Blasen auf dem Spielfeld über diese Linie bewegen.

**BUBLOCK** Wenn eine bestimmte Anzahl Blasen abgefeuert wurde, fällt der gesamte Blasensatz mit diesem Block HERUNTER.

**GUIDELINE (Zielmarkierung)** Hilft Dir bei der Ausrichtung der Blasen.

## GRUNDREGELN

Blasen werden mit Hilfe der Abschußvorrichtung abgefeuert und müssen zerstört werden, bevor sie die GRUNDLINIE erreichen.

### ZERSTORUNG VON BLASEN:

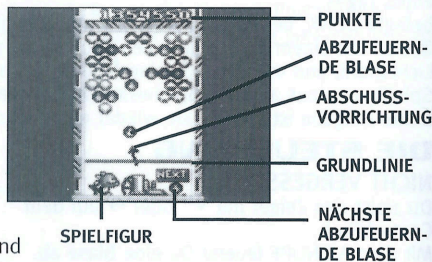
Blasen werden zerstört, indem drei oder mehr Blasen der gleichen Farbe oder des gleichen Typs verbunden werden.

### FALLENLASSEN VON BLASEN:

Je mehr Blasen gleichzeitig fallengelassen werden, desto mehr Punkte gibt es!

## GAME OVER

Wenn die Blasen über die GRUNDLINIE gelangen, ist das Spiel vorbei.



## CONTINUE (FORTSETZUNG DES SPIELS)

Wird während des Countdowns in der Game-Over-Sequenz START gedrückt, kann das laufende Spiel fortgesetzt werden.

*HINWEIS: Die Anzahl der CONTINUES stellst Du im OPTIONSMODUS ein (siehe Seite 17).*

## SPEZIALBLASEN

Die im folgenden beschriebenen Blasen haben ganz spezielle Eigenschaften.

### STERNBLASE

Bei Berührung dieser Blasen werden alle Blasen der gleichen Farbe zerstört.

### REGENBOGENBLASE

Berührt diese Blase eine zerstörte Blase, nimmt sie deren Farbe an.

## NAMENSEINGABE

Wenn Du einen hohen Punktestand im Wettkampf gegen den Computer erreicht hast, kannst Du bis zu drei Buchstaben eingeben, um Deinen Platz einzutragen. Wähle die Buchstaben, indem Du auf dem Control Pad ← oder → drückst und Deine Wahl mit dem A-KNOPF bestätigst.

Alle Eingaben hoher Punktzahlen werden automatisch gespeichert, bis Du Deinen Game Boy® ausschaltest.

## DIE SPIELFIGUREN

Die Blasen-Angriffskombinationen hängen von der jeweiligen gegnerischen Spielfigur ab.

**BUBBLOON** Eine Allround-Figur, die mit Zufallskombinationen von Blasen angreift.

**PRETTIO** Ein sehr hartnäckiger Gegner, der ein gleichmäßiges Spiel garantiert.

## BLOCKBLASE

Blocks können zwar nicht zerstört werden, aber Du kannst trotzdem eine Runde abschließen, ganz gleich, ob sie auf dem Spielfeld sind oder nicht.

## METALLBLASE

Nachdem sie abgefeuert wurde, zerstört sie so lange andere Blasen, bis sie entweder auf eine Mauer oder eine Blockblase trifft.

## BUBLOCK-BLASE

Bublocks ähneln Blockblasen. Du kannst sie entfernen, indem Du alle Blasen, die sie berühren, zerstörst.

*HINWEIS: Die Runde kann erst abgeschlossen werden, wenn sich keine Bublock mehr auf dem Spielfeld befindet*

**MUSASHI** Stark und standhaft: bevorzugt Angriffskombinationen vom oberen und unteren Bildschirmrand.

**MARINA** Eine unberechenbare Figur, die mit einer Kombination aus Blasen angreift.

**LUNA** Je länger das Spiel dauert, desto hartnäckiger wird diese Figur.

**SUPER SONIC BLASTERMAN** Bringt Blockblasen in seine Angriffskombinationen. Eine hinterhältige Figur, die nur wenig Gelegenheit zu Gegenangriffen bietet.

**JACK** Seine Angriffskombinationen bestehen aus Block- und Sternblasen, was ihn zum wohl stärksten Gegner in diesem Spiel macht.

## ARCADE-MODUS

Spielstart\*

### SPIELAUSWAHL

*Puzzle (One-Player) (Puzzle/ein Spieler)*

Die Runde ist abgeschlossen, wenn keine Blasen mehr auf dem Spielfeld sind.

*Player vs. Computer (Spieler gegen Computer)*

Wettkampf gegen die computergesteuerten Spielfiguren.

\* Zur Auswahl des gewünschten Modus drückst Du auf dem Control Pad ← oder →, Drücke anschließend den A-KNOPF, um den Modus zu starten.

### SCHWIERIGKEITSGRAD

In diesem Spiel kann unter drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden gewählt werden. Drücke auf dem Control Pad ← oder →, und bestätige Deine Wahl mit dem A-KNOPF.

### WAHL DER SPIELFIGUR

Um eine Spielfigur auszuwählen, drücke auf dem Control Pad ← oder →, und bestätige mit dem A-KNOPF.

*HINWEIS: Im Puzzle-/Ein-Spieler-Modus wird die Spielfigur auf dem Kartenbildschirm durch Drücken von ↓ oder ↑ auf dem Control Pad ausgewählt.*

Das Spiel beginnt, nachdem eine Spielfigur gewählt und der A-KNOPF gedrückt wurde.

## PUZZLE/ONE-PLAYER (PUZZLE/EIN-SPIELER)

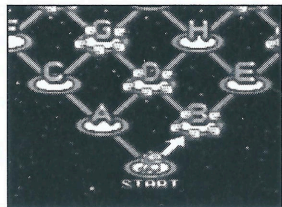
**PRACTICE (TRAINING)** Einfacher Schwierigkeitsgrad für Anfänger mit Zielmarkierung für das Abfeuern der Blasen

**NORMAL** Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad

**VER. 2.5 (VERSION 2.5)** Neu arrangierte Runden auf der Grundlage von 'Bust-A-Move 2.5'

### SPIELREGELN

- Zum Abschließen einer Runde müssen alle Blasen auf dem Spielfeld zerstört werden.
- Die Fähigkeiten der einzelnen Spielfiguren sind in diesem Modus nicht aktiviert.
- Du kannst nach jeweils fünf abgeschlossenen Runden unter verschiedenen Routen wählen.
- Eine Endsequenz wird gezeigt, wenn Du die letzte Zone absolviert hast.
- Wenn eine kreisende Spielfigur gezeigt wird, kann die Zone nur auf folgende Art absolviert werden:
  - Blasen müssen vom Spielfeld entfernt werden, bis sich die Anzeige LINKS auf dem Bildschirm ganz ausgedehnt hat.
  - Um eine Runde abzuschließen, müssen alle Blasen vom Spielfeld entfernt werden - nachdem die Anzeige ihr Maximum erreicht hat.



## PLAYER VS. COMPUTER

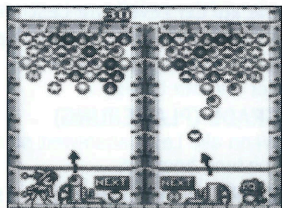
**PRACTICE (TRAINING)** Leichter Schwierigkeitsgrad für Anfänger, wobei das Spiel bereits nach drei Runden beendet ist

**NORMAL** Durchschnittlicher Schwierigkeitsgrad

**HARD (SCHWIERIG)** Hoher Schwierigkeitsgrad mit verschiedenen Varianten wie z.B. Blasen-Setup

### SPIELREGELN

- Hier trittst Du Runde um Runde gegen eine vom Computer gesteuerte Spielfigur an.



- Es geht darum, so viele Blasen wie möglich zu zerstören oder Blasen im gegnerischen Spielfeld fallenzulassen (vgl. Seite 13).
- Das Spiel ist gewonnen, wenn die Blasen des Gegners über die Grundlinie (DEADLINE) gehen.
- Nach einem gewonnenen Spiel gelangst Du zur nächsten Runde und trittst gegen einen neuen Gegner an.
- Verlierst Du eine Runde, ist das Spiel vorbei.

Eine Endsequenz wird gezeigt, wenn die letzte Runde abgeschlossen ist (Für jede Spielfigur gibt es ein anderes Ende).

## CHALLENGE (HERAUSFORDERUNG)

### STAGE MAP

Auf dem Bildschirm zur Wahl der Spielfigur wird eine Figur mit → oder ← auf dem Control Pad gewählt und mit dem A-KNOPF bestätigt. Die Zusammensetzung der Runden hängt von der gewählten Spielfigur ab. Die Karte zeigt den aktuellen Spiellevel und die entsprechenden Bedingungen zur Beendigung der Runde.

### BEGIN GAMEPLAY (SPIELSTART)

Jeder Level beginnt mit einer bestimmten Anzahl an Runden. Der Level muß wie auf der Levelkarte beschrieben absolviert werden.

### STAGE EVALUATION (AUSWERTUNG)

Nachdem die jeweilige Anzahl an Runden absolviert wurde, erscheint ein Auswertungsbildschirm. Dann folgt der nächste Level.

### GRADE (PLAZIERUNG)

Wenn alle Level absolviert sind, wird der Spieler nach Können und Leistung beurteilt.

## OPTION MODE (OPTIONSMODUS)

In diesem Modus kannst Du die unten beschriebenen Einstellungen vornehmen.

Mit ↑ oder ↓ auf dem Control Pad triffst Du eine Wahl, und mit → oder ← auf dem Control Pad änderst Du Werte oder andere Bedingungen, z.B. den Schwierigkeitsgrad. Drücke START,



um ein gewähltes Sound- oder Musiksample abzuspielen.

**GAME LEVEL (Schwierigkeitsgrad)** Zur Wahl stehen Dir drei Einstellungen (Easy (Leicht)/Normal/Hard (Schwer)).

**CREDITS (Continues)** Wähle 3, 6 oder 9 Continues.

**MUSIC TEST (Musiktest)** Hier kannst Du Dir Samples der Spielmusik anhören (0-10).

**SFX TEST (Soundeffekt-Test)** Hier kannst Du Dir Samples der Soundeffekte anhören (0-15).

**EXIT (Beenden)** Damit kehrst Du zur Spielmodus-Auswahl (GAME MODE) zurück.

## TIPS & TRICKS

1. Schau Dir genau an, wie ein Puzzle aufgebaut ist und wie die Blasen zusammenhängen. Achte auf "Anker"-Blasen (das sind Blasen, an denen eine ganze Reihe anderer Blasen hängen). Wenn Du eine strategisch wichtige Blase erledigst, bedeutet das oft gleichzeitig auch das Ende des Puzzles!
2. Übe Dich darin, Deine Schüsse von den Seiten abprallen zu lassen. Das ist der Schlüssel zum Erfolg in diesem Spiel. Wenn Du das einmal gemeistert hast, kannst Du Dich mit knallharten Schüssen aus den brenzligsten Situationen retten!
3. Schnelles Feuer ist gefragt! Sobald Du gezielt hast, solltest Du losschießen. Bei Blasen derselben Farbe schießt Du am besten schnell mehrmals hintereinander.
4. Achte auf die Anzeige, damit Du immer über die nächste Blase Bescheid weißt. Zur erfolgreichen Strategie gehört es, auf die aktuelle Blase so zu schießen, daß Du Dich bereits für den Schuß auf die nächste positioniert hast!

## CHARGEMENT:

1. Assurez-vous que votre Game Boy® soit bien éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu Bust-A-Move 3™ en suivant les instructions du manuel d'utilisation de votre NINTENDO GAME BOY®.
3. Allumez la Game Boy® (ON). Après l'apparition de l'écran titre de Bust-A-Move 3™, appuyez sur START.

REMARQUE : Bust-A-Move 3™ est un jeu pour un joueur.

## L'HISTOIRE

Un jour...

DUNK, le sorcier malveillant du Monde des bulles, jeta un sort mystérieux... et huit personnages appartenant à d'autres univers de jeu se retrouvèrent soudainement dans le Monde des bulles. A VOUS de les renvoyer chez eux!!!

## LES COMMANDES

### RAPPELEZ-VOUS...

Dirigez la flèche à l'aide de ← ou de → sur la croix directionnelle.

Envoyez des bulles avec le bouton A.

### ET N'OUBLIEZ PAS...

← sur la croix directionnelle + BOUTON B pour tourner à GAUCHE à chaque pression.

→ sur la croix directionnelle + BOUTON B pour tourner à DROITE à chaque pression.

Maintenez enfoncée la position HAUT de la croix directionnelle pour verrouiller la flèche verticalement.

## LES MODES DE JEU

Bust-A-Move 3™ contient deux modes.

19

Appuyez sur START lorsque l'écran titre apparaît à l'écran. Appuyez sur ↓ ou ↑ sur la croix directionnelle pour sélectionner un mode. Appuyez sur le bouton A ou sur le bouton START pour commencer le mode sélectionné.



DIRIGER LA  
FLECHE,  
SELECTIONNER  
L'OBJET, DEPLACER  
LE CURSEUR,  
SELECTIONNER  
L'ITINERAIRE,  
SELECTIONNER LE  
PERSONNAGE

AFFINER LE TIR  
(+CROIX  
DIRECTIONNELLE)

TIRER DES  
BULLES  
CONFIRMER LA  
SELECTION  
PAUSE/  
REPRENDRE LA  
PARTIE,  
COMMENCER UNE  
PARTIE,  
CONFIRMER LA  
SELECTION

## ARCADE MODE (MODE ARCADE)

Ce mode vous offre la version arcade de Bust-A-Move 3™.

## CHALLENGE MODE (MODE CHALLENGE)

Dans ce mode, vous devez terminer un tour en tenant compte de certaines conditions. Votre façon de jouer sera évaluée lorsque vous aurez terminé tous les niveaux.

## OPTION MODE (MODE OPTION)

Ce mode vous permet de personnaliser votre jeu (voir page 24 pour les options).

## L'ECRAN

**SCORE:** Score total actuel.

**DEADLINE (LIMITE):** La partie est terminée lorsque les bulles sur le terrain de jeu dépassent cette limite.

**BUBLOCK:** Lorsqu'un certain nombre de bulles est lancé, toute la série de bulles s'effondrera avec ce bloc.

**GUIDELINE (LIGNE DE VISEE):** Pour vous aider à viser.

## REGLES DE BASE

Lancez des bulles avec votre lance-bulles et éliminez les bulles avant qu'elles ne dépassent la limite (DEADLINE).

## ELIMINER DES BULLES

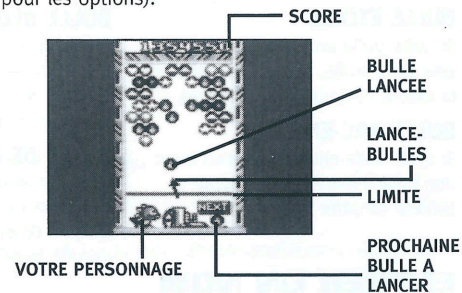
Éliminez les bulles en en reliant trois ou plus de la même couleur ou du même type.

## FAIRE TOMBER DES BULLES

Plus vous en faites tomber, plus vous marquez de points !

## FIN DE PARTIE

La partie est terminée lorsque les bulles franchissent la LIMITE.



20

## CONTINUE

Pendant la séquence de fin de partie, si vous appuyez sur le bouton START pendant que le décompte est affiché, vous pouvez continuer la partie actuelle.

REMARQUE : réglez le nombre de CONTINUES dans le MODE OPTION (voir page 24).

## BULLES SPECIALES

Les bulles décrites ci-dessous possèdent des qualités particulières.

### BULLE ETOILE

Si cette bulle entre en contact avec une autre bulle, toutes les bulles de la même couleur sont éliminées.

### BULLE ARC-EN-CIEL

Si cette bulle entre en contact avec une bulle éliminée, elle adopte la couleur de cette bulle.

### BULLE BLOC

Bien que les blocs ne puissent pas être éliminés, vous pourrez terminer un tour, qu'il y ait des bulles bloc sur le terrain ou pas.

### BULLE DE METAL

Une fois lancée, cette bulle continuera à éliminer d'autres bulles jusqu'à ce qu'elle rencontre un mur ou une bulle bloc.

### BULLE BUBLOCK

Similaire à la bulle bloc. Vous pouvez vous débarrasser de la bulle bublock en détruisant toutes les bulles qui sont en contact avec elle.

REMARQUE : vous ne pouvez pas terminer un tour s'il reste une bulle bublock sur le terrain de jeu.

## ENTRER UN NOM

Si vous obtenez un bon score dans Joueur contre ordinateur, vous pouvez enregistrer un nom de 3 lettres. Il vous suffit de choisir une lettre en appuyant sur ← ou → sur la croix directionnelle. Validez en appuyant sur le bouton A.

Les meilleurs scores sont automatiquement enregistrés jusqu'à ce que vous éteignez la Game Boy®.

## LES PERSONNAGES

Les attaques de bulles combinées varient selon le personnage adverse.

**BUBBLOON** Un personnage équilibré qui utilise une combinaison aléatoire de bulles pour attaquer.

**PRETTIO** Un personnage très persévérant qui assure un jeu assez régulier.

**TWINKLE** La défense n'est pas son fort, mais méfiez-vous de son attaque de bulles arc-en-ciel! TWINKLE résiste bien lorsque la partie prend un rythme frénétique.

**MUSASHI** Un personnage fort et solide qui lance des attaques combinées du haut et du bas de l'écran.

**MARINA** Marina est un personnage imprévisible qui attaque avec des combinaisons de bulles.

**LUNA** Quand la bataille s'éternise, ses forces décuplent.

**SUPER SONIC BLASTERMAN** Il utilise des bulles bloc dans ses attaques combinées. C'est un personnage sournois qui ne laisse guère la possibilité à ses adversaires de contre-attaquer.

**JACK** Il combine dans ses attaques les bulles bloc et étoile et est sans aucun doute le personnage le plus puissant du jeu.

## MODE ARCADE

Démarrer\*

### SELECTION DU TYPE DE PARTIE

Puzzle (1 player - 1 joueur)

Terminez un tour en éliminant toutes les bulles se trouvant sur le terrain de jeu.

Player Vs. Computer

Jouez contre des personnages contrôlés par ordinateur.

\* Sélectionnez le mode que vous souhaitez en appuyant sur ← ou → sur la croix directionnelle pour lancer un niveau, et lancez le mode avec le bouton A.

### NIVEAU DE DIFFICULTE

Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté. Appuyez sur ← ou → sur la croix directionnelle et validez avec le bouton A.

### SELECTION DES PERSONNAGES

Appuyez sur ← ou → sur la croix directionnelle pour sélectionner un personnage et validez votre choix avec le bouton A.

REMARQUE : lorsque vous jouez en mode Puzzle/un joueur, la sélection des personnages se fait sur l'écran Carte en appuyant sur ↑ ou ↓ sur la croix directionnelle.

La partie commence dès que vous avez sélectionné un personnage et appuyé sur le bouton A.

## PUZZLE (1 JOUEUR)

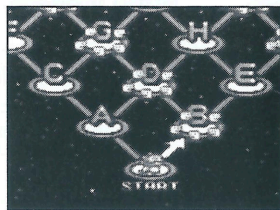
**PRACTICE (ENTRAINEMENT)** Niveau débutant avec guidage du lance-bulles.

**NORMAL** Niveau de difficulté moyen.

**VER. 2.5** Réorganisation des tours en s'inspirant de 'Bust-A-Move 2.5'.

### REGLES

- Éliminez toutes les bulles du terrain pour terminer un tour.
- Les capacités des différents personnages ne sont pas appliquées dans ce mode.
- Chaque fois que vous terminez 5 tours, vous pouvez choisir entre différents itinéraires.
- Une séquence de fin apparaîtra si vous terminez la zone finale.
- Lorsqu'un personnage en orbite apparaît, vous ne pourrez terminer la zone que de la manière suivante:
  - en continuant à éliminer les bulles du terrain jusqu'à ce que le compteur à GAUCHE de l'écran atteigne sa taille maximale.
  - en éliminant toutes les bulles lorsque le compteur a atteint son maximum.



## PLAYER VS COMPUTER (JOUEUR CONTRE ORDINATEUR)

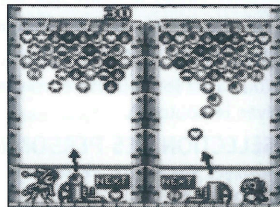
**PRACTICE (ENTRAINEMENT)** Niveau débutant; il se termine après trois tours.

**NORMAL** Niveau de difficulté moyen.

**HARD (DIFFICILE)** Niveau de difficulté supérieur avec plusieurs variations, telles que la configuration initiale.

### REGLES

- Jouez contre des adversaires informatiques, tour par tour.
- Éliminez autant de bulles que vous pouvez ou faites tomber des bulles (voir page 20) sur le terrain de jeu de votre adversaire.
- Vous gagnez lorsque les bulles de votre adversaire dépassent la limite (DEADLINE).
- Lorsque vous gagnez, vous accédez au tour suivant et affrontez un nouvel adversaire.
- La partie se termine lorsque vous perdez un tour.



Une séquence de fin apparaîtra lorsque vous aurez terminé le dernier tour. (La fin varie en fonction du personnage.)

## MODE CHALLENGE

### STAGE MAP (CARTE DE NIVEAU)

Dans l'écran de sélection des personnages, choisissez un personnage en appuyant sur → ou ← sur la croix directionnelle et validez à l'aide du bouton A. La composition des tours variera selon le personnage choisi.

La carte affichera le niveau actuel à jouer ainsi que les conditions requises pour le terminer.

### BEGIN GAMEPLAY (COMMENCER A JOUER)

Chaque niveau commence avec un nombre de tours défini. Terminez le niveau en respectant les conditions décrites dans la carte du niveau.

### STAGE EVALUATION (EVALUATION DU NIVEAU)

Une fois le nombre de tours défini pour le niveau terminé, un écran d'évaluation apparaîtra, ainsi que le niveau suivant.

### GRADE (CLASSEMENT)

Une fois tous les niveaux terminés, le joueur sera classé en fonction de ses résultats et de ses capacités.

## MODE OPTION

Ce mode permet au joueur de modifier les options décrites ci-dessous.

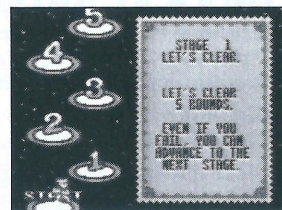
Appuyez sur ↑ ou ↓ sur la croix directionnelle pour sélectionner une option et sur → ou ← sur la croix directionnelle pour modifier les valeurs et autres nombres, comme le niveau de difficulté. Appuyez sur le bouton START pour écouter un son ou un morceau de musique sélectionné.

**GAME LEVEL (NIVEAU DE JEU)** Vous avez le choix entre 3 niveaux de difficulté (Easy (Facile)/Normal/Hard (Difficile)).

**CREDITS** Pour régler le nombre de continues sur 3, 6 ou 9.

**MUSIC TEST (TESTER LA MUSIQUE)** Pour écouter des extraits de morceaux de musique de la partie (de 0 à 10).

**SFX TEST (TEST DES EFFETS SONORES)** Pour écouter les effets sonores de la partie (de 0 à 15).



**EXIT (QUITTER)** Pour retourner à l'écran de sélection du MODE JEU.

## TRUCS ET ASTUCES

1. Etudiez la manière dont le puzzle est construit et dont les bulles sont suspendues. Vous remarquerez des bulles "charnières" (une série de bulles est suspendue sous elles). Souvent, le fait d'éliminer une bulle placée de manière stratégique fera tomber le puzzle entier!
2. Entraînez-vous aux tirs rebondissants sur les côtés et dans les angles. C'est la seule façon de maîtriser le jeu. Lorsque vous serez devenu un pro, vous pourrez réaliser des coups difficiles qui vous sauveront la vie!
3. Tirez rapidement ! Dès que vous êtes en position, n'hésitez pas, tirez ! Tirez vos coups les uns après les autres, lorsque les bulles sont de la même couleur.
4. Ne perdez pas votre indicateur de vue pour savoir quelle sera la prochaine bulle. Une bonne stratégie consiste essentiellement à viser une bulle tout en anticipant l'endroit où vous tirerez la suivante!

## CARGAR:

1. Asegúrate de que el botón de encendido está en OFF.
2. Introduce Bust-A-Move 3™ Game Pak como se describe en tu manual de instrucciones NINTENDO GAME BOY®.
3. Coloca el botón de encendido en ON. Cuando aparezca la pantalla de títulos de Bust- A -Move 3™, pulsa COMENZAR (START).

*ATENCIÓN: Bust-A-Move 3™ es para un jugador.*

## LA HISTORIA

Un día...

El maestro mágico de travesuras del Mundo de Burbujas, DUNK, lanzó un conjuro misterioso. Y con un súbito destello de luz ocho personajes, de otros tantos mundos de juego diferentes, se vieron súbitamente transportados al Mundo de Burbujas. ¡¡¡Solamente tú puedes mandarlos de vuelta a casa!!!

## LOS CONTROLES

### RECUERDA...

Apunta el lanzador con ← o → en el Panel de Control.

Dispara Burbujas con el Botón A.

### Y NO OLVIDES...

← PANEL DE CONTROL + BOTÓN B se desplaza levemente a la IZQUIERDA cada vez que lo pulsas.

→ PANEL DE CONTROL + BOTÓN B se desplaza levemente a la DERECHA cada vez que lo pulsas.

Mantén pulsado el Panel de Control en la posición ARRIBA (UP) para bloquear el puntero en posición vertical.



ADJUSTAR DI  
SPARO (+ BOTON  
DE DIRECCIÓN)

CONFIRMAR  
SELECCIÓN DE  
LANZAMIENTO  
DE BURBUJA

PAUSAR/REINICIAR  
JUEGO, COMENZAR  
JUEGO, CONFIRMAR  
SELECCIÓN

APUNTAR  
CON EL LANZADOR,  
MOVER EL CURSOR,  
SELECCIONAR LA RUTA,  
SELECCIONAR  
PERSONAJE

## MODOS DEL JUEGO

En Bust-A-Move 3™ hay dos modos de juego.

Pulsa COMENZAR (START) mientras aparece la pantalla de títulos. Pulsa ↓ o ↑ en el Panel de Control para seleccionar uno de los modos. Pulsa el Botón A o el Botón COMENZAR (START) para iniciar el modo seleccionado.

### MODO ARCADE

Este modo te ofrece la conversión en arcade de Bust-A-Move 3™.

### MODO RETO

En este modo te exigen ciertos requisitos para completar cada ciclo. Tu rendimiento en el juego será evaluado cuando completes todas las etapas.

### MODO OPCIÓN

Este modo te permite personalizar tu juego (para opciones, ver página 32).

## LA PANTALLA

**MARCADOR** Puntuación total actual.

**LÍMITE** Tu juego termina cuando las burbujas en el campo de juego atraviesan esta línea.

**BURBLOQUE** Cuando se lanza cierta cantidad de burbujas, con este bloque todo el conjunto de burbujas caerá hacia ABAJO.

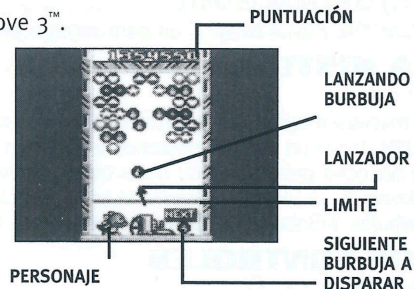
**GUÍA** Te ayuda a guiar tus burbujas.

## REGLAS BÁSICAS

Dispara burbujas con tu lanzador y elimina burbujas antes de que atraviesen el LÍMITE.

### ELIMINAR BURBUJAS

Elimina burbujas conectando tres o más del mismo tipo/color.



## SOLTAR BURBUJAS

¡Cuantas más burbujas libres simultáneamente, más aumenta tu marcador!

## JUEGO TERMINADO

El juego ha terminado cuando las burbujas atraviesan el LÍMITE.

## CRÉDITOS

Si durante la secuencia Juego Terminado pulsas COMENZAR (START) mientras aparece el conteo, puedes continuar el juego en que te encuentras.

*ATENCIÓN: Define el número de CRÉDITOS en el MODO OPCIÓN (ver Página 32).*

## BURBUJAS ESPECIALES

Las burbujas descritas a continuación tienen propiedades especiales.

### BURBUJA ESTRELLA

El contacto con una burbuja elimina todas las del mismo tipo.

### BURBUJA ARCO IRIS

Cuando entra en contacto con una burbuja eliminada, adopta el color de esa burbuja.

### BURBUJA BLOQUE

Aunque los bloques no pueden ser eliminados, puedes completar una ronda aunque se encuentren en el campo de juego.

### BURBUJA METÁLICA

Una vez lanzada, seguirá eliminando burbujas hasta que entre en contacto con una pared o con una Burbuja Bloque.

### BURBUJA BURBLOQUE

Como las Burbujas Bloque, una Burbloque puede ser aniquilada eliminando todas las burbujas circundantes que se encuentran en contacto con ella.

*ATENCIÓN: No puedes completar una ronda si todavía hay una Burbloque en el campo de juego.*

## INTRODUCIR NOMBRE

Si alcanzas un marcador de alto nivel en Jugador Vs. Ordenador, puedes grabar hasta tres letras. Para escoger una letra, sólo tienes que pulsar ← o → en el Panel de Control y ejecutar tu selección pulsando el Botón A.

Todas las entradas con un marcador alto se graban automáticamente hasta que apagas la Game Boy®.

## LOS PERSONAJES

Las combinaciones de ataque de burbujas varían en función del personaje al que te enfrentas.

**BUBBLOON** Un personaje bien equilibrado que ataca con una combinación aleatoria de burbujas.

**PRETTIO** Un personaje muy persistente que garantiza un juego muy estable.

**TWINKLE** No es muy fuerte en el aspecto defensivo. ¡Pero ten cuidado con su ataque de burbujas arco iris! Twinkle es muy duro cuando el ritmo del juego se vuelve frenético.

**MUSASHI** Personaje fuerte y estable, que ejecuta combinaciones de ataque desde los bordes superior e inferior de la pantalla.

**MARINA** Un personaje impredecible que ataca con una combinación de burbujas.

**LUNA** Cuanto más agotadora se vuelve una batalla, más duro se vuelve este personaje.

**SUPER SONIC BLASTERMAN** Mezcla Burbujas Bloques en sus combinaciones de ataque. Un personaje malvado, que deja poco espacio para contraataques.

**JACK** Con una combinación de ataque que incluye Burbujas Bloque y Burbujas Estrella, es probablemente el personaje más potente.

## MODO ARCADE

Comenzar\*

### SELECCION DE JUEGO

*Puzzle (1 Jugador)*

Completa una ronda eliminando todas las burbujas en el campo de juego.

*Jugador Vs. Ordenador*

Compite contra personajes controlados por ordenador.

\* Selecciona el modo de juego deseado pulsando ← o → en el Panel de Control y comienza el juego con el Botón A.

### NIVEL DE DIFICULTAD

Puedes seleccionar entre los tres niveles de dificultad existentes. Pulsa ← o → en el Panel de Control y decide tu selección con el Botón A.

## SELECCION DE PERSONAJES

Pulsa ← o → en el Panel de Control para seleccionar un personaje, y decide tu selección con el Botón A.

*ATENCIÓN: Cuando juegas en el modo Puzzle (1 Jugador), la selección de personajes se lleva a cabo en la Pantalla Mapa, pulsando ↑ o ↓ en el Panel de Control.*

El juego comenzará después de que hayas seleccionado un personaje y hayas pulsado el Botón A.

## PUZZLE (1 JUGADOR)

**PRÁCTICA** Nivel de principiante, con guía de lanzador de burbujas.

**NORMAL** Nivel de dificultad promedio.

**VER. 2.5** Rondas reorganizadas, basadas en 'Bust-A-Move 2.5'.

## REGLAS

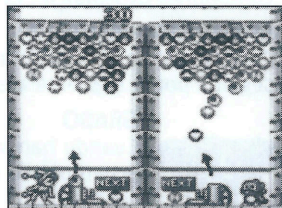
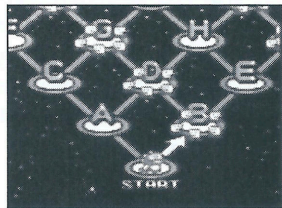
- Elimina todas las burbujas en el campo de juego para completar una ronda.
- En este modo no se aplican las habilidades de los diferentes personajes.
- Por cada cinco rondas que completes, se te ofrece una variedad de rutas.
- Si completas la última zona, aparecerá una secuencia final.
- Cuando aparece un personaje en órbita, sólo puedes completar la zona de la siguiente manera:
  - Sigue eliminando burbujas del campo de juego hasta que el medidor en el lado IZQUIERDO de la pantalla se extienda completamente.
  - Para completar una ronda, elimina todas las burbujas en el campo de batalla después de que el medidor alcance el máximo.

## JUGADOR VS. ORDENADOR

**PRÁCTICA** Nivel de principiante, que termina tras tres rondas de juego.

**NORMAL** Nivel de dificultad promedio.

**DIFÍCIL** Nivel de dificultad por encima del promedio con ciertas variaciones, tales como la configuración inicial.



## REGLAS

- Compite, ronda tras ronda, contra personajes controlados por ordenador.
- Elimina tantas burbujas como sea posible o suelta burbujas (ver página 27) sobre el campo de juego de tu adversario.
- Tú ganas cuando las burbujas de tu adversario atraviesan el LÍMITE.
- Cuando ganas, pasas a la siguiente ronda contra un nuevo adversario.
- El juego termina cuando pierdes una ronda.

Aparecerá una secuencia final cuando completes la última ronda. (Hay un final diferente para cada personaje).

## MODO RETO

### MAPA DE ETAPA

En la Pantalla Selección de Personaje, escoge un personaje pulsando → o ← en el Panel de Control y decide tu opción con el Botón A. La composición de las rondas varía según el personaje seleccionado. El Mapa mostrará la etapa que va a ser jugada y las condiciones para completarla.

### COMENZAR EL JUEGO

Cada etapa comienza con un número estipulado de rondas. Completa la etapa, de acuerdo con las condiciones descritas en el Mapa de Etapa.

### EVALUACIÓN DE ETAPA

Tras completar el número estipulado de rondas en una etapa, aparecerá una pantalla de evaluación, seguida por la siguiente etapa del juego.

### GRADO

Cuando han sido completadas todas las etapas, el jugador recibirá un grado, de acuerdo a su rendimiento y su técnica.



## MODO OPCIÓN

En este modo, el jugador puede modificar las opciones descritas a continuación.

Utiliza ↑ o ↓ en el Panel de Control para hacer tu selección y → o ← en el Panel de Control para modificar dígitos y otras condiciones, tales como el nivel de dificultad. Pulsa el BOTÓN COMENZAR (START) para escuchar un sonido o una muestra de la música seleccionada.

**NIVEL DE JUEGO** Escoge entre tres niveles de dificultad (Fácil/Normal/Difícil).

**CRÉDITOS** Establece el número de continuaciones en 3, 6 ó 9.

**MUESTRA DE MÚSICA** Escucha las muestras de música durante el juego (0-10).

**MUESTRA DE EFECTOS SONOROS** Escucha las muestras de efectos sonoros durante el juego (0-15).

**SALIR** Te hace regresar a la pantalla de selección MODO DE JUEGO.

## CONSEJOS Y PISTAS

1. Estudia la manera en que está construido el puzzle y cómo están suspendidas las burbujas. Fíjate en las que son burbujas "gancho" (burbujas de las que cuelga un hilo de burbujas). Frecuentemente, la eliminación de una burbuja en particular, estratégicamente colocada, hará que se derrumbe un puzzle entero.
2. Practica el rebote en ángulo de tus disparos contra los lados. Ésta es la auténtica forma de controlar el juego. ¡Cuándo seas bueno con esto, serás capaz de ejecutar los tiros maestros que salvan el día!
3. ¡Dispara rápidamente! Tan pronto tengas apuntado tu disparo, no vaciles, ¡dispara! Cuando las burbujas son del mismo color, dispáralas una detrás de la otra.
4. Vigila tu indicador para ver cuál es la burbuja siguiente. Una estrategia de éxito se define en gran parte cuando disparas la burbuja actual anticipando el lugar al que dispararás la siguiente.

## CARICAMENTO:

1. Assicurati che l'interruttore di accensione sia su OFF.
  2. Inserisci la cartuccia di Bust-A-Move 3™ come descritto nel manuale di istruzioni del tuo GAME BOY® NINTENDO.
  3. Sposta l'interruttore di accensione sulla posizione ON. Quando apparirà la schermata di presentazione di Bust-A-Move 3™, premi START.
- NOTA: Bust-A-Move 3™ è per un solo giocatore.*

## LA STORIA

Un giorno...

DUNK, il mago responsabile di ogni birbonata che capiti a Bubble World, lancia un incantesimo misterioso e, in un improvviso lampo di luce, otto personaggi, provenienti dai mondi di altrettanti altri giochi si ritrovano improvvisamente catapultati su Bubble World. Sta a te riportarli a casa!!!

## I COMANDI

### RICORDA...

Indirizza il puntatore con ← oppure con →.  
Spara le bolle con il tasto A.

### E NON DIMENTICARE...

TASTO DIREZIONALE ← + tasto B - sposta leggermente a SINISTRA a ogni pressione.

TASTO DIREZIONALE → + tasto B - sposta leggermente a DESTRA a ogni pressione.

Tieni premuti i tasti direzionali nella posizione SU per bloccare il puntatore in posizione verticale.



SELEZIONE PUNTATORE, SPOSTA CURSORE, SELEZIONE TRAIETTORIA, SELEZIONE PERSONAGGIO

PUNTAGENTI DI PRECISIONE (+CONTROL PAD)

CONFERMA SELEZIONE BOLLA DA SPARARE

PAUSA/RIPRISTINA GIOCO, INIZIA PARTITA, CONFERMA SELEZIONE

Premi START durante la visualizzazione della schermata introduttiva. Premi i tasti direzionali ↓ o ↑ per scegliere una modalità. Premi il tasto A o il tasto START per avviare la modalità selezionata.

## MODALITÀ ARCADE

Questa modalità ti offre la conversione arcade di Bust-A-Move 3™.

## MODALITÀ SFIDA

In questa modalità ti verranno poste alcune condizioni per il superamento di ogni round. La tua azione di gioco verrà valutata quando avrai superato tutti i turni.

## MODALITÀ OPZIONI

Questa modalità ti consente di personalizzare il gioco (vedi pagina 39 per le opzioni).

## LO SCHERMO

**SCORE (PUNTEGGIO)** Il punteggio complessivo attuale.

**LINEA DELLA MORTE** La tua partita terminerà una volta che le bolle sul campo di gioco avranno oltrepassato questa linea.

**BUBLOCK (BLOCCABOLLE)** Quando vengono lanciate un certo numero di bolle l'intero gruppo precipiterà grazie a questo blocco.

**LINEA GUIDA** Ti aiuta a regolare la traiettoria delle bolle.

## REGOLE BASE

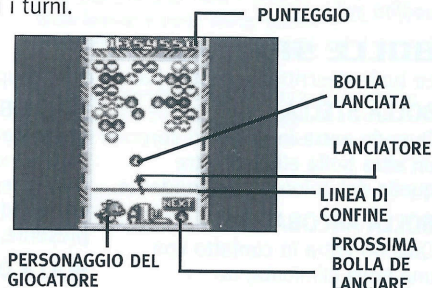
Spara le bolle dal tuo cannoncino ed eliminale prima che oltrepassino la LINEA DELLA MORTE.

## ELIMINAZIONE DELLE BOLLE

Puoi eliminare le bolle mettendone tre o più dello stesso tipo/colore una vicina all'altra.

## LANCIO DELLE BOLLE

Più bolle fai esplodere, nel tempo minore possibile, e più alto sarà il tuo punteggio!



## GAME OVER

Il gioco termina una volta che le bolle avranno oltrepassato la LINEA DELLA MORTE.

## CONTINUAZIONE

Premendo START dalla schermata del Game Over, finché il conto alla rovescia è ancora visualizzato, potrai continuare la partita appena ultimata.

*NOTA: Puoi regolare il numero delle possibilità di continuare (CONTINUES) dalla MODALITÀ OPZIONI (vedi pagina 39).*

## BOLLE SPECIALI

Le bolle descritte qui sotto hanno delle proprietà speciali.

### BOLLA STELLA

Quando entra in contatto con un'altra bolla elimina tutte quelle del colore corrispondente.

### BOLLA ARCOBALENO

Quando entra in contatto con una bolla eliminata, ne assumerà il colore.

### BOLLA BLOCCO

Anche se le bolle di questo genere non possono venire eliminate, puoi sempre ripulire un round, sia che esse siano presente, sia che non lo siano.

### BOLLA DI METALLO

Una volta lanciata, continuerà a eliminare le bolle finché non entra in contatto o con una delle pareti o con una bolla blocco.

### BOLLA BUBLOCK

Simili alle Bolle Blocco, le Bolle Bublock possono venire tolte di mezzo eliminando tutte le bolle che le circondano.

*NOTA: non puoi terminare un round se sul campo di gioco è ancora presente una Bolla Bublock.*

## INSERIMENTO DEL NOME

Puoi registrare fino a tre lettere. Se raggiungi un punteggio record nella modalità Player Vs. Computer (Giocatore contro Computer) non devi far altro che scegliere una lettera premendo i tasti direzionali ← o → e confermando la tua selezione mediante la pressione del tasto A.

Tutti i punteggi record vengono salvati automaticamente, finché non spegni il tuo Game Boy®.

## I PERSONAGGI

A seconda dell'avversario, le combinazioni d'attacco delle bolle cambieranno.

**BUBBLOON** Un personaggio equilibrato che attacca con una combinazione casuale di bolle.

**PRETTIO** Un personaggio molto tenace che garantisce un gioco molto duro.

**TWINKLE** Personaggio non molto aggressivo dal punto di vista difensivo, ma guardati dal suo attacco a base di bolle arcobaleno! Twinkle è un osso duro, quando il gioco si fa frenetico.

**MUSASHI** Personaggio forte e duro che esegue combinazioni d'attacco dalla cima e dal fondo dello schermo.

**MARINA** Personaggio che attacca con combinazioni di bolle imprevedibili.

**LUNA** Più lunga è una partita, più duro diventa questo personaggio.

**JACK** Con una combinazione d'attacco che include bolle blocco e bolle stella, questo è probabilmente il personaggio più potente.

**SUPER SONIC BLASTERMAN** Nelle sue combinazioni d'attacco frammischia alcune bolle blocco. Personaggio maligno che lascia poco spazio ai contrattacchi.

## MODALITÀ ARCADE

Cominciare\*

### SCELTA DEL GIOCO

*Puzzle (Giocatore 1)*

Porta a termine un round eliminando tutte le bolle sul campo di gioco.

*Player Vs. Computer (Giocatore contro Computer)*

Gareggia contro personaggi controllati dal computer.

\* Scegli la modalità di gioco desiderata premendo i tasti direzionali ← o → e confermando la tua selezione mediante la pressione del tasto A.

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Ci sono tre livelli di difficoltà tra i quali puoi scegliere. Premi o il tasto direzionale ← o → e conferma la tua selezione mediante la pressione del tasto A.

## SCelta DEL PERSONAGGIO

Premi i tasti direzionali ← o → per scegliere un personaggio e rendi operativa la tua selezione con il tasto A.

*NOTA: Quando giochi in modalità Puzzle (Giocatore 1), la selezione del personaggio avviene dallo schermo della mappa (Map Screen) Premendo i tasti direzionali ↑ o ↓.*

Il gioco inizierà dopo che tu avrai scelto un personaggio e premuto il tasto A.

## PUZZLE (GIOCATORE 1)

**PRACTICE** Fate esercizio nel livello Beginner (Principiante) grazie alla linea guida del vostro cannoncino sparabolle.

**NORMAL (NORMALE)** Livello medio di difficoltà.

**VER. 2.5** turni rielaborati, basati su quelli della versione 'Bust-A-Move 2.5'.

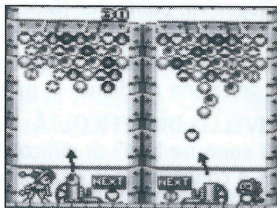
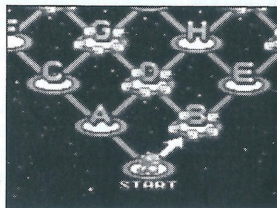
## REGOLE

- Per superare un turno, elimina tutte le bolle presenti sul campo di gioco.
- Le caratteristiche dei vari personaggi non sono operative in questa modalità.
- Ogni 5 round che avrai ripulito potrai scegliere quale direzione prendere.
- Verrà visualizzata un'animazione conclusiva se ripulirai lo stadio finale.
- Quando verrà visualizzato un personaggio fluttuante, potrai liberare la zona solo nel modo seguente:
  - Continua a eliminare bolle dal campo di gioco finché l'indicatore alla SINISTRA dello schermo non si sarà disteso completamente.
  - Per superare un round, elimina tutte le bolle sul campo di gioco dopo che l'indicatore avrà raggiunto il massimo.

## PLAYER VS. COMPUTER

### (GIOCATORE CONTRO IL COMPUTER)

**PRACTICE** Fai pratica con il livello Beginner (Principiante) che termina dopo tre turni di gioco.



**NORMAL (NORMALE)** Livello medio di difficoltà.

**HARD (DIFFICILE)** Livello di difficoltà superiore alla media con numerose varianti rispetto al set-up iniziale.

## REGOLE

- Gareggia contro il computer a turni in sfide uno-contro-uno.
- Elimina più bolle possibile oppure sganciane (vedi pagina 34) nel campo di gioco del tuo avversario.
- Avrai vinto quando le bolle avranno superato la LINEA DELLA MORTE nel campo di gioco del tuo avversario.
- Quando vinci, passi al turno successivo e a un nuovo avversario.
- Il gioco finisce quando perdi un turno.

Quando avrai completato l'ultimo turno verrà visualizzata una sequenza animata finale (c'è una fine differente per ogni personaggio).

## MODALITÀ SFIDA

### MAPPA DEI TURNI

Dalla schermata di selezione dei personaggi (Character Selection), scegline uno premendo i tasti direzionali → o ← e confermando la tua scelta con il tasto A. La disposizione dei turni varierà al variare del personaggio selezionato.

La mappa mostrerà lo stage da giocare e le condizioni di gioco per ripulire quello stage.

### COMINCIARE IL GIOCO

Ogni turno comincia con un numero di round prefissato. Supera il turno rispettando le condizioni indicate nella mappa relativa.

### VALUTAZIONE DEL TURNO

Dopo aver completato il numero di round in un turno, apparirà uno schermo di valutazione, seguito dalle indicazioni relative al turno successivo.



## POSIZIONE

Quando tutti i turni saranno stati superati, il giocatore verrà classificato in modo corrispondente alle prestazioni e alla tecnica.

## MODALITÀ OPZIONI

In questa modalità il giocatore può modificare le selezioni sotto indicate.

Utilizza i tasti direzionali ↑ o ↓ per effettuare la tua selezione e → o ← per modificare le cifre e altri dati, come ad esempio il livello di difficoltà. Premi il tasto START per ascoltare il campione sonoro o la musica selezionati.

**GAME LEVEL (LIVELLO DI GIOCO)** Scegli tra tre livelli di difficoltà (Facile/Normale/Difficile).

**CREDITS (CREDITI)** Regola il numero di possibilità di continuare una partita a 3, 6 o 9.

**MUSIC TEST (TEST MUSICALE)** Ascolta campioni dei brani musicali del gioco (0-10).

**SFX TEST (TEST EFFETTI SONORI)** Ascolta campioni degli effetti contenuti nel gioco (0-15).

**EXIT (ESCI)** Ti riporta alla schermata di selezione della modalità di gioco.

## TRUCCHI & SUGGERIMENTI

1. Studia il modo in cui è costruito il puzzle e come le bolle sono disposte. Nota quali bolle facciano da "perno" (cioè abbiano una serie di altre bolle attaccate sotto di esse). Spesso, eliminando una bolla piazzata in un punto strategicamente importante, riuscirete a risolvere un puzzle intero!
2. Fai esercizio di rimbalzo/angolazione sui bordi dei vostri tiri. Questo è il vero modo di padroneggiare il gioco. Una volta che ne sarai capace sarai in grado di sparare il colpo che ti salva la giornata!
3. Spara in fretta! Appena hai effettuato il puntamento, non esitare, spara! Quando le bolle sono dello stesso colore, sparane una dietro l'altra.
4. Guarda il tuo indicatore per vedere di che colore sarà la bolla successiva. La maggior parte di una strategia di successo è costituita dal saper indirizzare la bolla del momento in una posizione che vada bene anche per la successiva!

## INLADEN:

1. Zorg er voor dat de Nintendo® UIT staat
2. Sluit de Bust-A-Move 3™ game pak aan op de NINTENDO GAME BOY® volgens de aanwijzingen in de gebruikshandleiding.
3. Zet de aan/uit schakelaar op ON. Druk op START als het titelscherm van Bust-A-Move 3™ wordt weergegeven.

*OPMERKING: Bust-A-Move 3™ is geschikt voor één speler.*

## HET VERHAAL

Op een dag...

haalde de meestertovenaar van de ondeugd in Bubble World, een mysterieuze tovertruc uit. In een lichtflits werden acht karakters uit acht verschillende spelen plotseling naar Bubble World getransporteerd.

## BEDIENING

### GOED ONTHOUDEN:

Richt de aanwijzer door op de richtingtoetsen ← of → te drukken.

Schiet bellen af met de A toets.

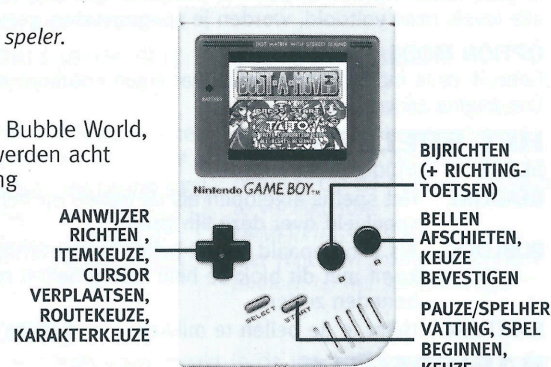
### EN NIET VERGETEN:

Elke keer dat je op de richtingtoets ← + B toets drukt gaat de aanwijzer een tikkeltje naar LINKS.  
Elke keer dat je op de richtingtoets → + B toets drukt gaat de aanwijzer een tikkeltje naar RECHTS.  
Houd de richtingtoets OMHOOG ingedrukt om de aanwijzer in de verticale positie vast te zetten.

## DE SPEL MODES

Er zijn twee spelmoden in Bust-A-Move 3™.

Druk in het titelscherm op START. Druk op de richtingtoets ↓ of ↑ om een mode te



kiezen. Druk op A of de START toets om de gekozen mode te beginnen.

### ARCADE MODE

Deze mode biedt de speelhalversie van Bust-A-Move 3™.

### CHALLENGE MODE

In deze mode worden er aan het voltooien van elke ronde een aantal voorwaarden gesteld. Als je alle levels hebt voltooid, worden je spelprestaties geëvalueerd.

### OPTION MODE

Gebruik deze mode om het spel naar eigen voorkeur in te stellen (zie pagina 46 voor de opties).

## HET SPELSCHERM

**SCORE** Huidige totale score.

**DEADLINE** Het spel is afgelopen als de bellen op het speelveld over deze lijn gaan.

**BUBLOCK** Als een bepaald aantal bellen is afgeschoten, komt met dit blok de hele lading bellen naar beneden zetten.

**RICHTLIJN** Helpt je de bellen te mikken.

### BASISREGELS

Schiet bellen af en schakel de bellen uit voordat ze de DEADLINE over komen.

### BELLEN UITSCHAKELEN

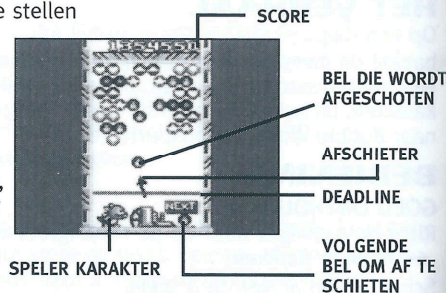
Schakel bellen uit door er drie of meer van dezelfde kleur/tint aan elkaar vast te maken.

### BELLEN LATEN VALLEN

Hoe meer je er tegelijkertijd laat vallen, hoe hoger je score!

### EINDE SPEL

Het spel is afgelopen als de bellen over de DEADLINE komen.



## CONTINUE (VERDER SPELEN)

Als je bij het einde van een spel op de START toets drukt tijdens het aftellen kun je met het lopende spel doorgaan.

*OPMERKING: Het aantal CONTINUES kan in de OPTION MODE worden ingesteld (zie pagina 46).*

## SPECIALE BELLEN

De hieronder beschreven bellen hebben speciale eigenschappen.

### STAR BUBBLE (STER BEL):

De ster bel laat alle bellen van hetzelfde type als de bel die hij raakt breken.

### RAINBOW BUBBLE (REGENBOOG BEL)

Als deze een uitgeschakelde bel aan raakt, neemt hij de kleur aan van die bel.

### BLOCK BUBBLE (BLOK BEL)

Hoewel blokken niet uitgeschakeld kunnen worden, kun je een ronde afleggen of ze nu op het speelveld zijn of niet.

### METAL BUBBLE (METALEN BEL)

Deze vernietigt alle bellen die hij op weg omhoog tegenkomt totdat hij op een wand of een blok bel botst.

### BUBLOCK BUBBLE (BELSLOT BEL)

Vergelijkbaar met blok bellen. Een Bublock kan verwijderd worden door al de bellen er omheen die de bublock aanraken te verwijderen.

*OPMERKING: Je kunt een ronde niet voltooien zolang er nog een Bublock op het speelveld ligt.*

## NAME ENTRY (NAAM INVOER)

Je kunt maximaal drie letters vastleggen. Als je een high score maakt in de mode Player Vs. Computer. Kies een letter met de richtingtoetsen ← of → en voer je keuze uit door op de A toets te drukken.

Alle high scores worden automatisch opgeslagen totdat je de Game Boy® afzet.

## DE KARAKTERS

Afhankelijk van de tegenstander kunnen de bel aanvalcombinaties variëren.

**BUBBLOON** Een evenwichtig karakter dataaanvalt met willekeurige combinaties van kleuren.

**PRETTIO** Een erg hardnekkig type dat een tamelijk pittige partij garandeert.

**TWINKLE** Niet erg sterk in de verdediging. Maar kijk uit voor de regenboog bellen aanval van dit type! Twinkle is ruig als het spel hectisch wordt.

**MUSASHI** Een sterk en standvastig karakter dat aanvalcombinaties vanaf boven en onderaan het scherm uitvoert.

**MARINA** Een onvoorspelbaar karakter dat aanvalt met een combinatie van bellen.

**LUNA** Hoe langer een strijd duurt, hoe heftiger dit karakter wordt.

**SUPER SONIC BLASTERMAN** Mixt blok bellen in zijn aanvalcombinaties. Een gemeen karakter dat weinig ruimte overlaat voor tegenaanvallen.

**JACK** De aanvalcombinaties met zowel blok als ster bellen maken Jack waarschijnlijk het meest krachtige karakter.

## ARCADE MODE

Beginnen\*

### SPELKEUZE

*Puzzle (1 speler)*

Leg de ronde af door alle bellen in het speelveld uit te schakelen.

*Player Vs. Computer*

Neem het op tegen karakters die door de computer worden bestuurd.

\* Kies de gewenste spelmode met de richtingtoetsen ← of → en begin die mode door op de A toets te drukken.

### DIFFICULTY LEVEL (MOEILIKHEIDSGRAAD)

Er zijn drie moeilijkheidsgraden waaruit je kunt kiezen. Druk op de richtingtoetsen ← of → en maak de gewenste keuze door op de A toets te drukken.

### KARAKTERKEUZE

Druk op de richtingtoetsen ← of → om een karakter uit te kiezen en maak de gewenste keuze door op de A toets te drukken.

43

*OPMERKING: Tijdens het spelen van Puzzle (1 speler), kunnen in het kaartscherm de karakters worden gekozen door op de richtingtoets ↑ of ↓ te drukken.*

Het spel begint zodra je een karakter hebt gekozen en op de A toets hebt gedrukt.

## PUZZLE (1 SPELER)

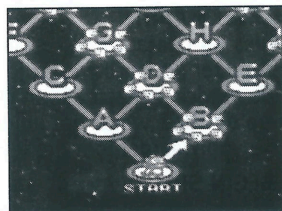
**PRACTICE (TRAINING)** Beginnerslevel met richtlijn voor het afschieten van de beller.

**NORMAAL (GEMIDDELD)** Gemiddelde graad van moeilijkheid.

**VER. 2.5** Aangepaste rondes gebaseerd op Bust-A-Move 2.5

### REGELS

- Reken met alle bellen in het speelveld af om de ronde te voltooien.
- De specifieke vaardigheden van de verschillende karakters worden in deze mode niet toegepast.
- Elke 5 rondes die je hebt afgelegd krijg je een keuze aan routes voorgelegd.
- Als je de laatste zone hebt afgelegd krijg je een eindfilmpje te zien.
- Als er een ronddraaiend karakter wordt weergegeven, kun je de zone alleen op de volgende manier afleggen:
  - Blijf bellen in het speelveld uitschakelen totdat de meter aan de linkerkant van het scherm volledig vol is.
  - Schakel alle bellen in het speelveld uit nadat de meter helemaal vol is om een ronde af te leggen.



## PLAYER VS. COMPUTER

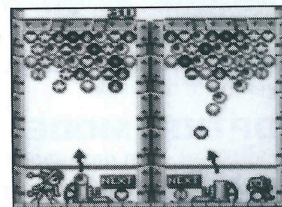
**PRACTICE (TRAINING)** Beginnerslevel dat na drie spelronden afgelopen is.

**NORMAAL (GEMIDDELD)** Gemiddelde graad van moeilijkheid.

**HARD (MOEILIK)** Meer dan gemiddelde moeilijkheidsgraad met verschillende variaties zoals een uitgangspostelling.

### REGELS

- Neem het ronde na ronde op tegen karakters die door de computer worden bestuurd.
- Schakel zoveel mogelijk bellen uit of laat bellen vallen (zie pagina 41) in het speelveld van je tegenstander.



- Je wint als de bellen van de tegenstander over de DEADLINE worden gedrukt.
- Als je wint, ga je door naar de volgende ronde en een nieuwe tegenstander.
- Het spel is afgelopen als je een ronde verliest.

Als je de laatste zone hebt afgelegd krijg je een eindfilmje te zien. (Voor elk karakter is een ander einde).

## CHALLENGE MODE

### LEVEL KAART

Kies op Character Selection scherm met de richtingtoetsen → en ← een karakter uit, en bevestig je keuze met de X toets. De samenstelling van de rondes hangen af van de gekozen karakters.

Op de kaart wordt het huidige level weergegeven dat gespeeld wordt en de voorwaarden om dat level te kunnen voltooien.

### BEGIN SPEL

Elk level begint met een gegeven aantal rondes. Leg het level af volgens de voorwaarden zoals die zijn beschreven op de level kaart.

### LEVELBEOORDELING

Na het afleggen van het gegeven aantal rondes van een level, wordt er een evaluatiescherm weergegeven, gevolgd door het volgende spellevel.

### GRADE (BEOORDELING)

Als alle levels zijn afgelegd, krijgt de speler een beoordeling aan de hand van het resultaat en de gebruikte techniek.

### OPTION MODE

In deze mode, kan de speler de onderstaande keuzen wijzigen.

45

Druk op de richtingtoetsen ↑ of ↓ om je keuze te maken, en op de richtingtoetsen → of ← om cijfers te veranderen en andere dingen zoals moeilijkheidsgraad. Druk op de



START toets om een gekozen geluid of muzieksample af te spelen.

**GAME LEVEL** Kies uit drie moeilijkheidsgraden (Easy - Gemakkelijk / Normal - Normaal / Hard- Moeilijk)

**CREDITS** Hiermee wordt het aantal keren dat met een spel kan worden doorgedaan ingesteld tussen 3, 6 of 9.

**MUSIC TEST (MUZIEK CHECK)** Luister naar de samples (0-10) van de muziek van het spel.

**SFX TEST** Luister naar de samples (0-15) van de geluidseffecten van het spel.

**AFSLUITEN** Hiermee ga je terug naar het GAME MODE keuzescherf.

## HINTS EN TIPS

1. Hou goed in de gaten hoe de puzzel is opgezet en hoe de bellen zich verspreiden. Let goed op de 'rattenvanger' bellen (bellen die een sliert andere bellen achter zich aan hebben). Vaak is het opruimen van één strategisch belangrijk neergezette bel voldoende om een hele puzzel in een keer op te kunnen lossen!
2. Oefen op het stuiten/ketsen van je schoten langs de randen. Dat is de echte manier om het spel onder de knie te krijgen. Als je dat goed kan, kun je de heftigste schoten afvuren waarmee de zaak gered kan worden!
3. Vuur snel achter elkaar! Schiet zodra je opnieuw hebt aangelegd: twijfel niet! Schiet de ene achter de andere af als de bellen dezelfde kleur hebben.
4. Hou de indicator in te gaten om te zien wat voor bel de volgende bel is. Het belangrijkste van het succes van een bepaalde strategie is het richten van de huidige bel in de wetenschap waar je de volgende gaat op afschieten!

46