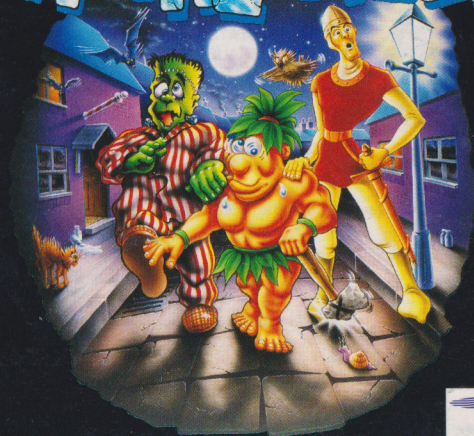


Mindscape GmbH
Zeppelinstrasse 321
45470 Mülheim a.d. Ruhr
Deutschland

Nintendo

GAME BOY™

FRANKY, JOE & DIRK DMG-E5-NOE
ON THE TILES™



SPIELANLEITUNG



LICENSED BY



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



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.

AK

Vielen Dank, daß Du On The Tiles von Elite gekauft hast. Durch eine gewisse Komplexität des Spiels, empfiehlt es sich diese Spielanleitung genau durchzulesen bevor Du mit dem spielen beginnst. Bitte hebe diese Anleitung sicher auf, damit Du alles später noch einmal nachlesen kannst.

VORSICHTSMASSNAHMEN

1. Wenn Du länger spielen solltest, mache jede Stunde für ca 10 bis 15 Minuten eine Pause
2. Dieses Spielzeug ist ein Präzisionsgerät. Es sollte niemals an zu heißen oder an zu kalten Orten aufbewahrt werden. Du solltest es nie gegen etwas schlagen oder werfen. Nimm es nicht auseinander
3. Die Konnektoren sollten nicht berührt oder schmutzig werden. Dieses kann das Spiel beschädigen.
4. Nicht mit Benzin, Terpentin, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln reinigen.
5. Bewahre das Spiel im Sicherheitspack auf, wenn es nicht in Benutzung ist.

Nintendo® Game Boy™, die Nintendo Siegel und andere mit TM gekennzeichneten Marken sind Warenzeichen von Nintendo

© 1993, Elite Systems Ltd.

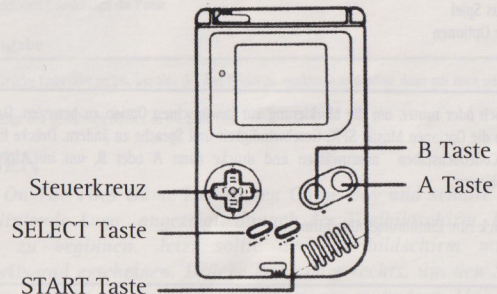
Elite® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Elite Systems Ltd.

EINFÜHRUNG

Hattest Du schon mal dies komische, verrückte Gefühl? ...Nun, dann nimm Dir Deinen Game Boy und bereite Dich auf ein unglaublich spannendes, abwechslungsreiches und in-den-Bann-ziehendes Denkspiel vor, mit Franky, Joe und Dirk, alle ON THE TILES

Verschobene Bilder, verrückte Professoren, tickende Zeitbomben, Bonusfelder und versteckte Fallen sind nur einige der verrückten Features, die auf Dich warten, während Du versuchst, über 30 verschiedene Bilder fertigzustellen. Dieses Spiel mit 4 verschiedenen Schwierigkeitsgraden und einer Zeitbegrenzung wird Deinem Hirn alles abverlangen.

Vom blutigen Anfänger bis zum absoluten Experten, wird Dein Leben nicht mehr so sein, wie es einmal war!



WIE DIE STEUERUNG BENUTZT WIRD

Einführungsbildschirm

START: Beginnt das Spiel
SELECT: Ändert die Optionen

Optionsbildschirm

Steuerkreuz: Drücke hoch oder runter, um die Markierung zur gewünschten Option zu bewegen. Drücke links oder rechts, um die Optionen Musik, SFX, Geschwindigkeit und Sprache zu ändern. Drücke links oder rechts, um den Codebuchstaben auszuwählen und drücke dann A oder B, um im Alphabet vor- bzw. zurückzublättern.

START Taste: Kehrt zurück zum Einführungsbildschirm

Startbildschirm

Steuerkreuz: Drücke hoch oder runter, um die Markierung zu verschieben. Drücke links oder rechts, um den Schwierigkeitsgrad oder die Spieloptionen zu verändern.

SELECT Taste: kehrt zum Einführungsbildschirm zurück

START Taste: beginnt das Spiel

Spielbildschirm

Steuerkreuz: Drücke hoch, runter, links oder rechts, um die Felder über den Bildschirm zu bewegen. Du kannst nur die Felder bewegen, die neben einem freien Platz liegen.

START Taste: aktiviert / deaktiviert die Pause

Highscoreeingabe

Steuerkreuz: Drücke links oder rechts, um eins der drei Felder zu markieren und wähle dann mit hoch oder runter den Buchstaben.

START Taste: trägt den gewählten Namen in die Liste ein.

BEGINNEN

Stecke das On The Tiles Game Pak in den Game Boy und schalte diesen ein. Zuerst wird das Nintendo Logo angezeigt, danach der Titelscreen. Drücke die START Taste, um zu beginnen. Jetzt sollte der Startscreen mit dem aktuellen Schwierigkeitsgrad erscheinen. Drücke links oder rechts, um den Schwierigkeitsgrad zu verändern. Drücke runter, um die Spieloptionen zu ändern. Links oder rechts wählt das gewünschte Spiel. Drücke START, um das Spiel zu beginnen. Es erscheint nun der Levelscreen, gefolgt vom Spielbildschirm. Als nächstes werden sich die Felder nach dem Zufallsprinzip verteilen. Nachdem dieses beendet ist, fängt die Uhr an zu zählen und das Spiel hat begonnen. Du startest bei Level 1.

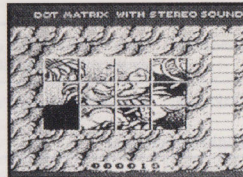
DAS SPIEL SPIELEN

Franky, Joe & Dirk On The Tiles ist ein Denkspiel, bei dem Geschwindigkeit und Ausdauer die wichtigsten Fähigkeiten sind.

Das Spiel besteht aus 32 verschiedenen Bildern, die wieder zusammengesetzt werden müssen, 4 unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und Arten es zu spielen. Das Ziel des Spiels ist es die Felder in Ihre ursprüngliche Position zurückzuschieben, und so wieder das ursprüngliche Bild entstehen zu lassen.

Punkte werden für jede Sekunde die Du im Spiel bleibst vergeben. Zusätzliche Punkte gibt es für die verbliebene Zeit, nachdem Du das Bild wieder zusammengesetzt hast. Je mehr Zeit übrig ist, um so mehr Punkte erhältst Du. Große Boni werden vergeben, wenn ein Level in besonders wenigen Zügen gelöst wurde.

Um das Spiel noch ein wenig schwieriger zu machen, mußt Du die Fallen vermeiden, die während des Spiels plötzlich auftauchen. Ganz zu schweigen von dem verrückten Professor.



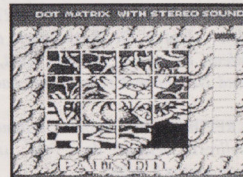
SPIELSTEUERUNG

On The Tiles kann auf zwei verschiedene Arten gespielt werden. Auf dem Startbildschirm kannst Du die Option von NORMAL auf GEGEN DIE UHR mit Hilfe des Steuerkreuzes einstellen.

Im NORMALEN Spiel tauchen die Objekte (wie weiter hinten beschrieben) auf, um Dir zu helfen oder Dich zu behindern, während Du versuchst das Bild wieder zusammenzusetzen.

Im Spiel GEGEN DIE UHR tauchen keine Objekte auf. Dein einziges Ziel ist es die Teile im Spiel gegen die Uhr rechtzeitig zusammenzusetzen.

Neben den Spielarten, sind auch 4 verschiedene Schwierigkeitsgrade verfügbar. Diese Option kann ebenfalls auf dem Startbildschirm eingestellt werden. Je besser Du im Laufe der Zeit wirst, desto höher solltest Du den Schwierigkeitsgrad heraufstellen, damit Du noch eine Herausforderung hast. Der Erhöhung der Schwierigkeit, reduziert die Zeit, die pro Bild zur Verfügung steht.



SPIEL FEATURES

Für den Fall, daß Du das Spiel erfolgreich beenden möchtest, wurden einige hilfreiche Objekte eingebaut, die sich als äußerst nützlich erweisen könnten.

UHREN – Sammel diese, um die Zeit zu erhöhen

GEWICHTE – Die einzige Verteidigung gegen der verrückten Professor. Wenn Du eines gesammelt haben solltest bevor er auftaucht, fällt es ihm auf den Kopf und hindert ihn daran einen Haufen durcheinander anzurichten.

BONUS BUCHSTABEN – Schreibe das Wort BONUS mit den gesammelten Buchstaben und Du erhältst 2000 Bonuspunkte. Um die Übersicht zu behalten, welche Buchstaben Du schon gesammelt hast, drücke START um die Pause zu aktivieren. Jetzt werden die Buchstaben auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Du alle gesammelt hast, löschen Sie sich automatisch und Du kommst einen Level nach oben.

KREISEL – Ein äußerst seltenes Objekt. Wenn Du es sehen solltest, bewege das Feld unter ihm und der Level ist automatisch gelöst

ANZEIGEN IM SPIEL

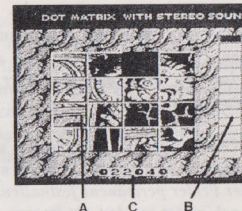
- A. Spielbildschirm
- B. Zeitleiste
- C. Spielstand

VERSTECKTE BOMBEN UND FALLGRUBEN

Es gibt eine Menge Fallen, die vermieden werden müssen. Einige sind häufiger als andere, aber alle sind sehr unangenehm.

ZEITBOMBEN – Eine tickende Katastrophe, die nur darauf warten loszugehen. Die einzige Möglichkeit, der Bombe aus dem Weg zu gehen ist es das Feld unter ihr zu bewegen, aber Beeilung, die Zeit läuft gegen Dich.

BLINKENDE PFEILE – Auf jeden Fall zu vermeiden. Falls Du zufälligerweise das Feld unter dem Pfeil bewegen solltest, werden die Teile sich selbst wieder mischen . . . ein äußerst frustrierende Sache.



SCHLOSS & SCHLÜSSEL – Dieses Objekt macht Dich langsamer. Wenn das Schloß und der Schlüssel auf verschiedenen Feldern erscheinen, sind diese Felder blockiert. Um sie wieder zu lösen, muß das unter dem Schlüssel befindliche Feld bewegt werden.

SCHRAUBEN – Manchmal, wenn man es am wenigsten erwartet, erscheinen Schrauben auf dem Spielfeld, die einige der Felder permanent festhalten. Trotzdem können diese Bilder noch gelöst werden. Es ist nur etwas schwieriger.

VERRÜCKTER PROFESSOR – Immer wenn Du denkst das Du es gleich geschafft hast, kommt der verrückte Professor. Er ist völlig frustriert und nimmt sich einzelne Felder und schmeißt diese durch die Gegend. Er kann nur aufgehalten werden, wenn Du zuvor ein Gewicht aufgesammelt hast.

HIGH SCORE LISTE

Der Beweis, das Du den High Score geschafft hast, kann man oft nur schwer beweisen. Mit On The Tiles werden alle Deine High Scores für die Nachwelt aufgehoben, Wenn Du eine Punktzahl erreicht hast, die es Wert ist in die High Score Liste aufgenommen zu werden, wirst Du aufgefordert Deine Initialen einzugeben. Benutze links und rechts um die Stelle zu verändern und rauf und runter für die Wahl des Buchstaben. Wenn Du fertig bist, drücke die START Taste und Dein High Score wird gespeichert. (solange der Strom im Game Boy vorhanden ist).

HILFEN UND TIPS ZUM SPIEL

1. Um zu sehen, wo welches Feld hingehört solltest Du sooft wie möglich die Pausefunktion benutzen. Wenn Du die Pause aktivierst, wird das Bild so gezeigt, wie es aussehen soll.
2. Sammle nicht schon am Anfang die Uhr Symbole auf, das bedeutet nur unnötigen Zeitverlust, nimm sie dann, wenn Du sie brauchst.
3. Achte auf alle Codewörter die Du bekommst. Vielleicht möchtest Du später zu einem bestimmten Level zurück.
4. Achte immer mit einem Auge auf die Uhr und falls Du eine Zeitbombe siehst, laß alles fallen und entschärfe sie.

