

YOSHI'S COOKIE™★

SPIELANLEITUNG

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 Entertainment System paßt.



 **WARNUNG** **NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!**

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spielkassette „Yoshi's Cookie™“ für das Nintendo Entertainment System® entschieden hast.

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

INHALT

Schüttel und backe mit Yoshi	4
Der Controller.....	6
Controller-Funktionen	7
Auf geht's!	9
Menüauswahl.....	9
1-Spieler Keksparty	11
Punkte	12
Die große Keksparty (VS.-Spiel).....	13
Erfolgreiche Keks-Attacken auf Deinen Gegner.....	14

Zur Beachtung:

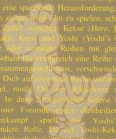
- 1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
 - 2) Anschlusskontakte: nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
 - 3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
 - 4) Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
 - 5) Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.
- Hinweis:** Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

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

© 1994 Nintendo Co., Ltd.

• © 1992, 1993 Nintendo. Licensed from Bullet Proof Software, Inc.

Schüttel und backe mit Yoshi™



Yoshi's Cookie ist ein schnelles Puzzlespiel, bei dem jeder mitmachen kann. Es ist einfach zu spielen, gleichzeitig aber eine spannende Herausforderung, die Dich in ihren Bann ziehen wird. Um zu spielen, schiebe einfach die durch Zufall verteilten Kekse (Herz, Blume, Diamant, Schach, Kreis und Yoshi (Yoshi's Gesicht)) in horizontale oder vertikale Reihen mit gleichen Keksmustern. Sobald Du erfolgreich eine Reihe mit gleichen Keksen zusammengestellt hast, verschwindet diese und Du kannst Dich auf eine neue Reihe würgen. In dem 1-Player-Spiel, mußt Du den Bildschirm vollkommen abräumen. In dem 2-Player-Spiel teilst Du Dir mit einem Deiner Freunde einen überhitzten Keks an Keks-Weitkampf, spielt der Yoshi-Keks eine ganz besondere Rolle. Da der Yoshi-Keks ein sogenannter „Schlüsselkeks“ in beiden Spielen ist, solltest Du ihn besonders dann einsetzen, wenn Du in einer besonders „keksigen“ Situation steckst.



Herz



Blume



Diamant



Schach



Kreis



Yoshi



DER CONTROLLER

* Benutze den Controller 1, wenn Du alleine spielst (1-Player-Spiel). Benutze den Controller 2, wenn Du gegen einen Freund antrittst (VS.-Spiel).



Controller 1



+ Steuerkreuz

Select-Knopf

Start-Knopf

B-Knopf

A-Knopf

Controller 2



+ Steuerkreuz

B-Knopf

A-Knopf

CONTROLLER-FUNKTIONEN

Start-Knopf:

- (1) Drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen.
- (2) Drücke den Start-Knopf während des Spiels, wenn Du eine Pause einlegen möchtest.
(Die Kekse werden von dem Bildschirm verschwinden und „Pause“ wird erscheinen).
Drücke erneut den Start-Knopf, wenn Du weiterspielen möchtest.

+ Steuerkreuz:

Mit dem Steuerkreuz kannst den Cursor (+) innerhalb des Spielfelds steuern.

Beispiele:

- (1) Drücke auf dem Steuerkreuz nach rechts, um den Cursor nach rechts zu bewegen.
- (2) Drücke auf dem Steuerkreuz nach oben, um den Cursor nach oben zu bewegen.



Ein kleiner Tip von Yoshi

Betrachte einfach die Kekse an dem Rande des Bildschirms, als ob sie Seite an Seite wären. Wenn Du zum Beispiel einen der Kekse am oberen Bildschirmrand nach oben verschiebst, erscheint er wieder ganz unten in der vertikalen Kekse-Reihe. Verschiebst Du dagegen einen der Kekse am rechten Bildschirmrand nach rechts, taucht er wieder in der gleichen horizontalen Reihe am linken Bildschirmrand auf. Du kannst also nie einen Deiner Kekse aus den Augen verlieren.



A-Knopf

Halte den A-Knopf gedrückt und verschiebe die Kekse von Reihe zu Reihe mit dem + Steuerkreuz.

Beispiel (1):

Halte den A-Knopf gedrückt und drücke auf dem Steuerkreuz nach oben, um mit dem ausgesuchten Keks eine Reihe von Diamant-Keksen zu bilden.



Beispiel (2):

Halte den A-Knopf gedrückt und drücke auf dem Steuerkreuz nach rechts, um den ausgesuchten Keks zu verschieben und so die Reihe mit den Herz-Keksen verschwinden zu lassen.



B-Knopf:

Wenn Du alleine spielst, kannst Du mit Hilfe des B-Knopfes die Kekse schneller fallen lassen.

AUF GEHT'S!

Lege die Spielkassette Yoshi's Cookie in Dein Nintendo Entertainment System® (NES) ein und schalte es an. Das Titelbild erscheint.

Jetzt kannst Du mit dem + Steuerkreuz oder dem Select-Knopf zwischen dem 1-Spieler- (1P) und dem 2-Spieler-Modus (VS.) wählen. Mit dem Start-Knopf rufst Du dann das Menübild auf.



Menübild

1-Player-Spiel

Runde

Geschwindigkeit

Musik

Menü- auswahl



Runde: 1 bis 10

Hier kannst Du die Schwierigkeitsstufe einstellen. Mit dem + Steuerkreuz oder mit dem Select-Knopf kannst Du den Schwierigkeitsgrad aussuchen.



Geschwindigkeit: LOW (langsam), **MED** (mittel), **HI** (schnell)

Hier läßt sich die Geschwindigkeit mit der die Kekse auf dem Bildschirm erscheinen, einstellen.



Musik: A,B,C oder **OFF**

Hier kannst Du Dir Deine Hintergrundmusik aussuchen. Bei „OFF“ ist die Musik ausgeschaltet.



Menübild bei VS.-Spiel (2-Player)

Spieler (1) Zeitablauf

Spieler (2) Zeitablauf

Spieler (1) Handikap

Spieler (2) Handikap

Musik



Zeitablauf: LOW (langsam), **MED** (mittel), **HI** (schnell)

In dem VS.-Modus können beide Spieler unterschiedliche Geschwindigkeiten für Ihre Zeitabläufe festlegen. Dadurch ist es möglich erfahrenen Spielern ein Handikap aufzuerlegen.



Handikap: 0 bis 20

Hierdurch erhält ein noch nicht so erfahrener Spieler einen Vorsprung.

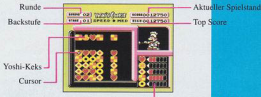
* Die verschiedenen Menüoptionen kannst Du aussuchen, wenn Du auf dem Steuerkreuz nach oben oder nach unten drückst. Um die jeweiligen Einstellungen vorzunehmen, drückst Du einfach nach rechts oder nach links auf dem Steuerkreuz. Mit dem Start-Knopf bestätigst Du Deine Wahl.

1-SPIELER KEKSPARTY

Im „1-Player“-Spiel müssen gleiche Kekse in eine horizontale Reihe oder in eine vertikale Kolonne gebracht werden. Ist eine Horizontale oder Vertikale vollständig, verschwindet sie. Von Zeit zu Zeit erscheint der ganz besondere Yoshi-Keks. Er ist ein „Joker“, paßt somit zu allen anderen Keksen. Erst wenn Du alle Kekse von dem Bildschirm geräumt hast, kommst Du in eine neue Backstufe. Hast Du 10 Backstufen überstanden, gelangst Du in die nächste Runde. Allerdings endet das Spiel, sobald die Kekse sich über den Bildschirmrand hinaus stapeln.



Hauptbildschirm



Anzahl der eliminierten Kekse seit dem Erscheinen des letzten Yoshi-Kekses.

Punkte sammeln

Deine Punkte erhöhen sich jedesmal, wenn Du eine horizontale oder vertikale Reihe eliminiert. Schaffst Du es eine lange Reihe oder mehrere Reihen gleichzeitig verschwinden zu lassen, wirst Du mit einer höheren Punktzahl belohnt. Zusätzliche Bonuspunkte erhältst Du, wenn sich in einer vollständigen Reihe ein Yoshi-Keks befindet.

2 Kekсреihen	10 Punkte	4 Kekсреihen	40 Punkte	6 Kekсреihen	160 Punkte
3 Kekсреihen	20 Punkte	5 Kekсреihen	80 Punkte	7 Kekсреihen	320 Punkte

Ein kleiner Tip von Yoshi

Jedesmal, wenn Du 15 gleich Kekse eliminiert, erhältst Du einen Yoshi-Keks. Benutze die kleine Übersicht in der rechten unteren Ecke des Bildschirms als kleine Hilfe. Eine besondere Nachricht von Mario erwartet Dich am Ende der 10. Runde.



2 vollständige Reihen

Die Punkteanzahl der 1. eliminierten Reihe + die Punkteanzahl der 2. eliminierten Reihe

3 vollständige Reihen

Die Punkteanzahl der 2 eliminierten Reihen + die Punkteanzahl der 3. eliminierten Reihe x 4

4 vollständige Reihen

Die Punkteanzahl der 3 eliminierten Reihen + die Punkteanzahl der 4. eliminierten Reihe x 8

⋮

⋮

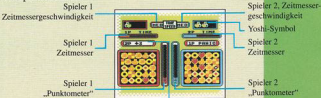
* Werden zwei Reihen gleichzeitig eliminiert, verschwindet bei den horizontalen Reihen zuerst die unterste Reihe, bei den vertikalen Reihen zuerst die rechte Reihe.

DIE GROSSE KEKSPARTY (VS.-SPIEL)

Setze die gleichen Kekse auf dem 5x5 Spielfeld in horizontale oder vertikale Reihen. Die Anzeige in Deinem „Punktometer“ erhöht sich jedesmal, wenn eine Reihe verschwindet. Der Spieler dessen „Punktometer“ als erstes voll ist, gewinnt das Spiel. Das Spiel ist auch vorbei, falls Du es nicht schaffst, eine Kekreihe zu bilden, bevor Dein Zeitlimit abgelaufen ist. Im Falle eines Sieges wird Dir ein Yoshi-Symbol (Yoshi-Keks) überreicht. Der Spieler, der als erster 3 Yoshi-Kekse besitzt, hat die Keksschlacht gewonnen.



Hauptbildschirm



In dieser Anzeigentafel erscheint das Ereignis, das sich abspielt, wenn ein Spieler eine horizontale oder vertikale Reihe verschwinden läßt.

Erfolgreiche Keks-Attacke auf Deinen Gegner

Im Spiel gegen einen Freund ist der Yoshi-Keks kein Joker-Keks. Er erscheint jedesmal, wenn ein Spieler eine Reihe gleicher Kekse eliminiert. Sobald Du eine Reihe mit Yoshi-Keks bildest, erscheint ein Ereignis auf der Anzeigentafel über dem Spielfeld.

Anzeigen

-7	Läßt das „Punktometer“ um 7 Punkte fallen
-3	Läßt das „Punktometer“ um 3 Punkte fallen
-6	Erhöht das „Punktometer“ um 3 Punkte
Panic!	Vermischt die Kekse auf dem Bild des angezeigten Spielers
Blind	Verdeckt den mittleren Bildschirmteil des angezeigten Gegners
Slave	Ermöglicht Attacken auf den Gegner, indem die Kontrolle seines Cursors übernommen wird.

* 1P (Spieler 1) oder 2P (Spieler 2) erscheinen ebenfalls in dem Anzeigenfenster und geben an, welcher der beiden Spieler von den Ereignissen betroffen ist.

Beispiel 1



Schafft es Spieler 1, eine Reihe mit Yoshi-Keks zu bilden, wenn in der Anzeigentafel „2P PANIC“ auftaucht,...



...dann werden die Kekse des Gegners (Player 2) durcheinander gemischt.

Die Anzeige in dem Fenster über dem Spielfeld wechselt willkürlich. Paß also gut auf, denn ansonsten spielst Du Dir selbst einen Streich und hilfst noch Deinem Gegner. Um so ein Mißgeschick zu vermeiden, solltest Du immer ein Auge auf die Anzeigentafel werfen, wenn Du gerade eine Reihe mit Yoshi-Keks verschwinden läßt.



Beispiel 2



Schafft es Spieler 1, eine Reihe mit Yoshi-Keks zu bilden, wenn in der Anzeigentafel „2P-3“ auftaucht,...



...dann sinkt das „Punktometer“ von Spieler 2 um drei Punkte (Player 2).

Erfolgreiche Keks-Attacke



Beispiel 1



Schafft es Spieler 1, eine Reihe mit Yoshi-Keks zu bilden, wenn in der Anzeigentafel „1P BLIND“ auftaucht...



Erfolgreiche Keks-Attacke

Beispiel 2



Schafft es Spieler 1, eine Reihe mit Yoshi-Keks zu bilden, wenn in der Anzeigentafel „2P +3“ steht...



...dann wird die Mitte des eigenen Spielfeldes (Player 1) für kurze Zeit verdeckt.



...dann erhält der Gegner (Player 2) aus seinem „Punktometer“ drei zusätzliche Punkte.

MEMO



GEWÄHRLEISTUNG

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

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

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

**Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim**

(in Deutschland).

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

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

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

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



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN