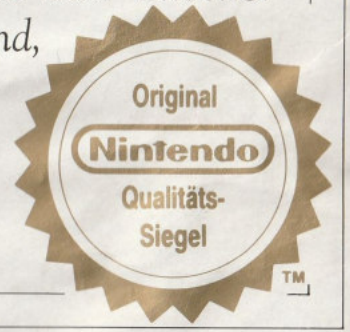
NES-RJ-NOE

SNAKE RATTLE N ROLL™*

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.



Wir bedanken uns dafür, daß Du Dich für die Nintendo Entertainment System® Spielkassette Snake Rattle N Roll™★ entschieden hast.

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

INHALT

Bezeichnung der Bedienungsteile und Bedienungsanleitung 4
So wird gespielt 5
Das Verlassen der einzelnen Stufen 6
Der Verlust von Schlangen 7
Wie Spielt Man zu Zweit 8
Die Nibbley Pibbley Familie 8
Gegenstände 9
Gegner 10
Punktwerte 11
Hinweise und Tips 12

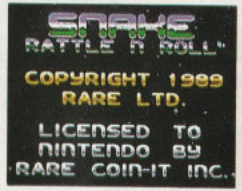
ZUR BEACHTUNG

1) Diese Spielkassette ist präzisionsgefertigt und sollte weder extremen Temperaturen ausgesetzt noch grob behandelt oder fallengelassen werden. Bitte Kassette nicht zerlegen.
2) Kontakte nicht anfassen und auch nicht schmutzig oder naß werden lassen, ansonsten könnte die Spielkassette und/oder Konsole beschädigt werden.
3) Nicht mit flüchtigen Substanzen wie Benzin, Farbverdünner oder Alkohol reinigen.
4) Heben Sie die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Verpackung auf.
5) Bitte die Spielkassetten-Kontakte nach Fremdkörpern überprüfen, bevor Sie die Kassette in die Konsole einlegen.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1990 Nintendo Co., Ltd.
★©1990 Rare, Ltd.

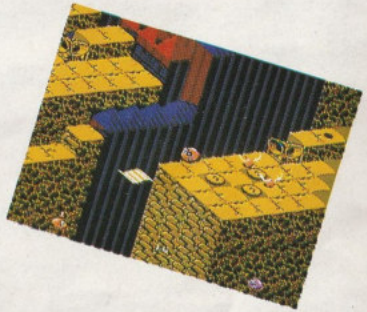
GESCHICHTE

Snake Rattle N Roll entführt Dich in die lustige Welt von zwei der "hippesten" Schlangen, die es gibt — Rattle und Roll! Du mußt Deinen Weg durch 11 Stufen voller verrückter Landschaften und wilder Gegner meistern. In jeder Stufe mußt Du genügend Nibbley Pibbleys verspeisen, um eine Waage zu aktivieren, die Dir die Tür zum nächsten Gebiet öffnen wird. **Viel Glück!**





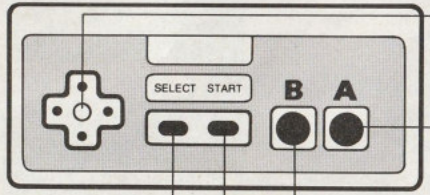




BEZEICHNUNG DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Für ein Einzelspiel Controller 1 verwenden, für ein Partnerspiel Controller 2.

Controller 1 / Controller 2



Steuerung
- Bewegt Deine Schlange.

Knopf A
- Läßt Deine Schlange springen.

Knopf B
- Läßt die Zunge Deiner Schlange herausschnellen.
- Läßt Deine Schlange gegen eine Wasserströmung schwimmen.
- Öffnet einen Deckel, auf dem sich Deine Schlange befindet, und entleert den Inhalt darunter.

AUSWAHL-Knopf
- Wählt zwischen Einzel- und Partnerspiel auf dem Anzeigen-Bildschirm.
- Wird während des Spielverlaufs nicht benutzt.

START-Knopf
- Startet das Spiel.
- Unterbricht das Spiel während seines Verlaufs.

SO WIRD GESPIELT

Das Ziel jeder Stufe ist es, so viele Nibbley Pibbleys (die abwechslungsreichsten kugelförmigen Wesen auf dieser Welt) zu verspeisen wie Du kannst, und es bis zum Ausgang zu schaffen. Steuere Deine Schlange, indem Du die Steuerung ✣ verwendest, und verzehre die Nibbley Pibbleys, indem Du sie mit Deiner Zunge triffst (Knopf B). Um bis zur nächsten Stufe vorzudringen, muß Deine Schlange eine bestimmte Länge erreicht haben. Wenn Du einen Nibbley Pibbley verspeist, vergrößert sich Deine Länge wie folgt:

Farben der verspeisten Nibbley Pibbleys	Wert
Andere Farbe	1 Einheit
Deine Farbe	2 Einheiten
Gelb	3 Einheiten

BEACHTE: Du brauchst 4 Einheiten, um ein Körperverlängerungsteilchen für Deine Schlange dazuzubekommen.







Du wirst hier und dort Nibbley Pibbley-Spender finden. Sie schießen Nibbley Pibbleys zu Deinem Verzehr ab. Paß auf! Manchmal schießen sie auch gefährliche Bomben ab.

Wenn Deine Schlange von einem Gegner (alle beweglichen Objekte außer den Nibbley Pibbleys) getroffen wurde, verliert Deine Schlange ein Körperverlängerungsteilchen. Wenn Deiner Schlange die

Verlängerungskörperteilchen ausgehen, verlierst Du eine Schlange. Die meisten Gegner, auf die Du triffst, können mit mehreren Zungentreffern oder durch Draufspringen bekämpft werden (benutze dafür Knopf A). Wenn Du einen Gegner durch Draufspringen vernichtest, kannst Du mehr Punkte erlangen als durch das Einsetzen der Zunge.

Die Zunge Deiner Schlange verlängert sich, wenn Du eine Zungenverlängerung aufhebst (bis zu 3). Sie beeinflußt weder die Stärke der Zunge noch deren Kraft — sie vergrößert lediglich die Zungenreichweite Deiner Schlange.

DAS VERLASSEN DER EINZELNEN STUFEN



Laß Deine Schlange so viele Nibbley Pibbleys verspeisen, bis ihr Schwanz zu leuchten beginnt. Das läßt Dich wissen, daß sie schwer genug ist, um bis zur nächsten Stufe vorzudringen. Irgendwo bei jeder Stufe befindet sich ein Ausgang, der geöffnet werden muß, bevor Du hindurchgehen kannst. Irgendwo befindet sich auch in jeder Stufe eine Waage. Wenn Deine Schlange lang genug ist, dann spring auf diese Waage drauf. Eine Glocke wird ertönen, und die Tür öffnet sich — Du kannst zu irgendeinem beliebigen Zeitpunkt hinausgehen.



5000 Punkte bekommst Du für die erste Schlange, die durch die Tür gelangt. Wenn Du die Stufe verläßt, verlierst Du alle Körperverlängerungsteilchen und Deine Zungenverlängerungen. Du bekommst 1000 Punkte für jedes Körperverlängerungsteilchen und jede Verlängerung.

Du erhälst auch einen Bonus für die Anzahl der Nibbley Pibbleys, die Du innerhalb einer Stufe verspeist hast.

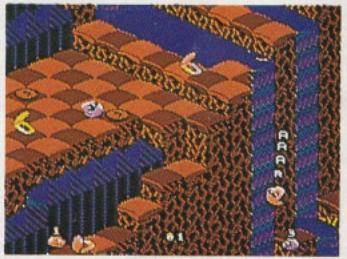
DER VERLUST VON SCHLANGEN

Du beginnst das Spiel mit drei Schlangen. Die Anzahl der verbleibenden Schlangen erscheint am unteren Rand des Bildschirms. Du kannst die Anzahl vergrößern, indem Du Extraleben findest — aufleuchtende Schlangenköpfe mit geschlossenem Mund!

Du verlierst eine Schlange, wenn:

- Du von einem Gegner getroffen wirst, und Deine Schlange keine Körperverlängerungsteilchen mehr hat.
- Deine Schlange zu weit fällt (weiter als 4 vertikale Blocks).
- Der Zeitmesser am unteren Bildschirmrand Null erreicht.
- Deine Schlange auf einem scharfen Gegenstand landet.
- Ein fallender Gegenstand Deine Schlange zerquetscht.

Wenn Du sämtliche Schlangen verloren hast, ist das Spiel zu Ende. Wenn Du noch verbleibende Schlangen hast (Du kannst das Spiel mit zwei verbleibenden Schlangen starten), kannst Du irgendeinen Knopf drücken, um weiterzuspielen. Während des Spiels ist es möglich, noch mehrere Schlangen auf Reserve hinzuzugewinnen — halte nach den aufleuchtenden Schlangenköpfen mit offenem Mund Ausschau.



WIE SPIELT MAN ZU ZWEIT

Auf dem Anzeigenbildschirm mußt Du den AUSWAHL-Knopf drücken, um einen zweiten Spieler zu wählen. Drücke dann den START-Knopf. Das Spiel ist grundsätzlich das gleiche wie bei einem Einzelspiel, außer daß beide Spieler simultan auf dem Bildschirm spielen. Denke daran, daß der erste, der den Ausgang einer Stufe benutzt, 5000 Punkte bekommt.







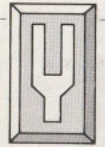
Die Nibbley Pibbley Familie

Hier sind die Mitglieder der Nibbley Pibbley Familie und die Stufen, in denen sie erscheinen.

Stufe 1 — Pibballs
Stufe 2 — Pibbleboings
Stufe 3 — Pibblejoggers
Stufe 4 — Pibblesplats
Stufe 5 — Pibblebats
Stufe 8 — Pibblefish
Stufe 9 — Pibblecopters

GEGENSTÄNDE

Viele Gegenstände stehen für Dich bereit. Hier eine Liste der Gegenstände, die Du aufheben kannst.



Zungenverlängerung
Verlängert Deine Zunge. Damit lassen sich die lästigen Nibbley Pibbleys leichter fangen!



Extraleben
Es addiert ein Extraleben zu Deiner "Schlangenreserve".



Uhr
Zählt 25 Schlangensekunden zu Deinem Zeitmesser am unteren Bildschirmrand hinzu.



Diamant
Macht Deine Schlange für eine kurze Zeit unbesiegbar.



Beschleuniger
Ermöglicht es Dir, Dich für eine Weile sehr schnell fortzubewegen.



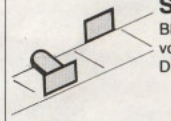
Rückwärtsgang
Kehrt vorübergehend alle Deine Befehle um.



Fischschwanz
In der Stufe 6 mußt Du den Fischschwanz kriegen, um den Wasserfall hinaufschwimmen zu können. Paß' auf, daß er nicht auf Dich drauffällt — er ist schwer.

GEGNER

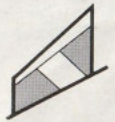
Hier findest Du eine Liste von Gegnern, denen Du begegnen wirst, während Du Dich durch diese merkwürdige Welt schlängelst.



Schlangen-Dozer
Blaue Schlangen-Dozer werden Dich vom Rand der Felsen stoßen, wenn Du nicht über sie hinwegspringst.



Hai
In Stufe 1 und 2 mußt Du aufpassen, daß Du Dich nicht zu lange im Wasser aufhälst, sonst wird Dich der Hai schnappen.



Klingen
Es sind Klingen im Boden versteckt, die die gemeine Angewohnheit haben, dicht unter Dir auszufahren! Merke Dir diese Stellen, da sie immer am gleichen Ort erscheinen.



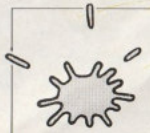
Bigfoot
Bigfoot verbirgt in sich ein Extraleben. Sei aber trotzdem auf der Hut, denn manchmal erscheint eine Bombe als Extraleben getarnt und explodiert bei der Berührung mit dem Boden. Laß Dich nicht irritieren, das richtige Extraleben leuchtet.



Ambosse
Ambosse versuchen, Deine Schlange zu zerquetschen. Es gibt drei verschiedene Amboßfarben. Jede Farbe agiert anders.



Icefoot
Ähnlich wie der Bigfoot, aber zäher. Um ihn zu bekämpfen, mußt Du einen anhaltenden Angriff von Treffern starten. Seine Kraftversorgung lädt sich sofort auf, wenn Du nur einen Treffer verfehlst.



Nadelkissen
Ein giftiges Gewächs, das tödliche Stacheln abschießt. Du würdest gut daran tun, es schnellstens zu zerstören.

PUNKTWERTE

Punktzahlen	Draufspringen	= 750 Punkte
	Zunge	= 500 Punkte
Pilz	Draufspringen	= 750 Punkte
	Zunge	= 500 Punkte
Verrückte Sitze	Draufspringen	= 750 Punkte
	Zunge	= 500 Punkte
Eisblock	Draufspringen	= 750 Punkte
	Zunge	= 500 Punkte
Nadelkissen	= 500 Punkte	
Bigfoot	= 5000 + 200 Punkte für jeden Treffer mit der Zunge	
Icefoot	= 5000 + 200 Punkte für jeden Treffer mit der Zunge	
Metallbäume	= 500 Punkte	
Strandball/Schneeball/Meteorit	= unzerstörbar	
Sammeln von Gegenständen	= 1000 Punkte	

Zungenverlängerung
Extra-Leben
Uhr
Diamant
Beschleuniger
Rückwärtsgang
Fischschwanz

Nibbley Pibbleys

In der Farbe der anderen Schlange = 100 Punkte
In der Farbe der eigenen Schlange = 200 Punkte
Gelb = 300 Punkte

In den Bonusstufen bekommt der Spieler 5000 Punkte, dessen Schlange den letzten Nibbley Pibbley verspeist.

HINWEISE UND TIPS

- Um mehr Punkte zu sammeln, versuche Deine Gegner nach Möglichkeit durch Draufspringen zu bekämpfen, anstatt sie mit der Zunge zu treffen.
- Öffne jeden Deckel unter Verwendung von Knopf B. Du kannst viele Sachen finden - von Extrazeit bis Bonusräume.
- Versuche versteckte Deckel zu finden. Es könnte ein versteckter Übergang sein, mit dem Du eine oder zwei Stufen überspringen kannst.
- Manchmal mußt Du ein Körperverlängerungsteilchen Deiner Schlange opfern, um auf eine hohe Kante hinaufzugelangen. Schau , ob Du diese Bereiche finden kannst!
- Wie bei allen Videospielen, macht die Übung den Meister. Es gibt ein paar trickreiche Sprünge in Snake Rattle N Roll, für die Du wahrscheinlich eine Weile brauchst, bis Du sie beherrschst. Z. B. erfordern es einige Sprünge, daß Du gleichzeitig zwei Plätze runter und einen Platz nach links (in einem Sprung!) springen mußt.
- VIEL GLÜCK!

⚠ 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.

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte 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, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts 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 Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

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

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 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, 8754 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN