



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



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

**Nintendo**<sup>®</sup>

**BAN  
DAI**

DISTRIBUTED BY BANDAI  
MADE IN JAPAN BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR BANDAI  
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

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



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu Battle Clash™ pour votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nous vous conseillons de lire entièrement ce manuel afin de bien utiliser votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y reporter par la suite.

REMARQUE : Ce jeu nécessite l'utilisation de l'accessoire Nintendo Scope™ pour votre Super Nintendo Entertainment System.

FRANÇAIS

## TABLE DES MATIERES

L'Histoire .....	4
Fonctionnement du Nintendo Scope .....	6
Préparez-vous à jouer avec le Nintendo Scope .....	8
Démarrage et Choix du mode de jeu.....	9
Le Défi initial et l'Ecran de jeu.....	10
Que le combat commence ! .....	11
Etape terminée et partie perdue.....	12
Objets spéciaux .....	13
Astuces et Stratégie .....	14
Profils des ennemis .....	15

GARAM

SCARAB

LORCA

IVAN

ARTEMIS

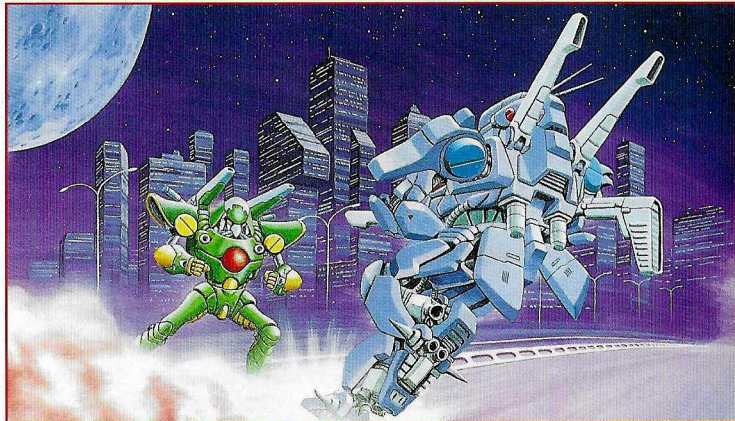
SCHNEIDER

VALIUS

BARON

# L'EFFONDREMENT DU 21EME SIECLE

Insouciant des avertissements de la nature et du malaise social, l'humanité s'écroula alors que le 21ème siècle introduisait une nouvelle ère de technologie. Dans le sillage des émeutes, de la disette et du crime, les cités ne furent plus que ruines et se divisèrent en camps retranchés. Les catastrophes naturelles vinrent compliquer l'existence des survivants de l'effondrement. Plusieurs grandes métropoles furent dévastées par les tremblements de terre et les volcans. Dans cet univers anarchique, violence, haine et désespoir étaient les forces motrices de l'homme. Les gens n'avaient qu'une seule source de divertissement : le Battle Game (Jeu du Combat).



Le Battle Game opposait deux adversaires dans un combat d'arène. Afin d'amuser les foules, l'avance technologique fut utilisée à mauvais escient : on créa de gigantesques carapaces blindées, des sortes d'humanoïdes à commande hydraulique, appelées "Standing Tanks" (Chars sur Pieds) ou, en abrégé, "ST". La lutte entre ces monstres de métal se poursuivait jusqu'à ce qu'un seul des deux combattants reste debout. La victoire apportait la puissance et le prestige. Ceux qui subissaient une défaite dans l'arène devenaient des citoyens de basse classe et devaient servir les vainqueurs.

Mais tous n'acceptaient pas leur sort. Bien que son père ait été vaincu au Battle Game, le jeune Mike Anderson refusait de vivre selon ces nouvelles règles. Il était décidé à se venger du conquérant de son père : Anubis et son ST, THANATOS.



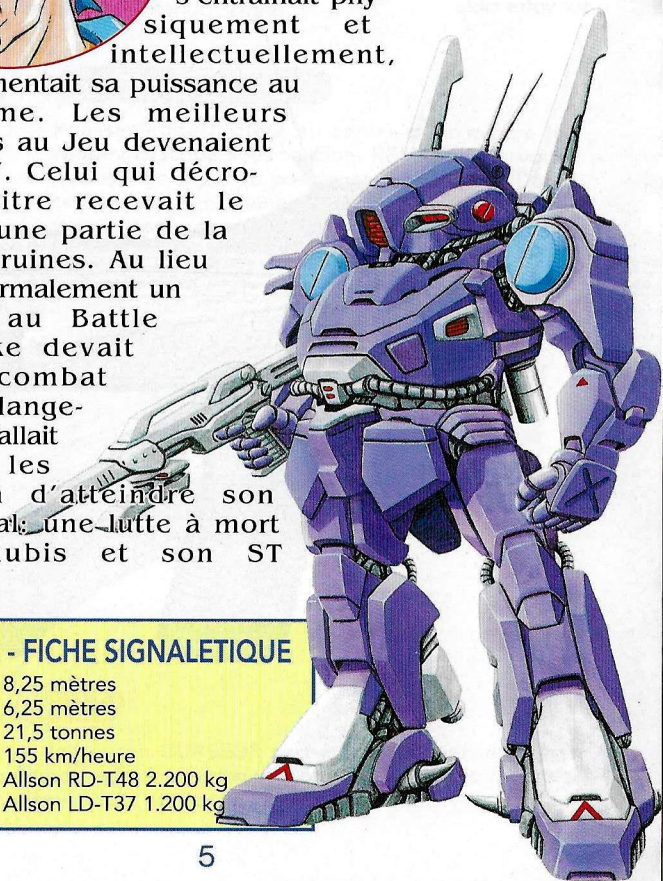
Il passa le plus clair de son temps à se familiariser avec les ST : armes, mécanismes et systèmes de défense.

Alors que Mike s'entraînait physiquement et intellectuellement,

Anubis augmentait sa puissance au Battle Game. Les meilleurs combattants au Jeu devenaient ses "Chefs". Celui qui décrochait ce titre recevait le contrôle d'une partie de la planète en ruines. Au lieu de défier normalement un autre ST au Battle Game, Mike devait livrer un combat bien plus dangereux. Il lui fallait anéantir les Chefs afin d'atteindre son objectif final : une lutte à mort contre Anubis et son ST THANATOS.

## ST FALCON - FICHE SIGNALÉTIQUE

Hauteur :	8,25 mètres
Largeur :	6,25 mètres
Poids :	21,5 tonnes
Vitesse Maxi :	155 km/heure
Moteur :	Allson RD-T48 2.200 kg
	Allson LD-T37 1.200 kg



# FONCTIONNEMENT DU NINTENDO SCOPE POUR LA CONSOLE SUPER NES

## LUNETTE DE VISEE

&

## MIRE

Pour viser, regardez à travers la lunette de visée et alignez le centre de la mire sur votre cible.

## BOUTON DE TIR

Appuyez sur ce bouton pour tirer en direction de l'écran.

## BOUTON PAUSE

Appuyez sur le bouton PAUSE pour interrompre la partie et appuyez à nouveau sur ce bouton pour la reprendre. Pendant la pause, vous pouvez recalibrer le Nintendo Scope.

## INTERRUPTEUR

Poussez l'interrupteur au centre pour mettre le Nintendo Scope sous tension. REMARQUE : vous pouvez également le positionner sur TURBO. Dans ce cas, si vous maintenez le bouton de TIR enfoncé, vous faites feu en continu.

## BOUTON CURSEUR

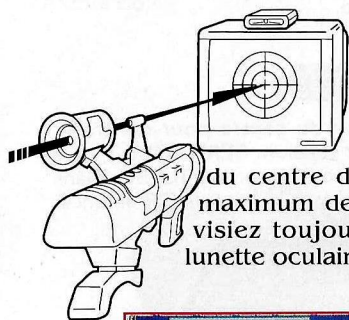
Dans Battle Clash, le bouton CURSEUR sert à sélectionner les armes spéciales, telle la Bombe, qui seront utilisées. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre adéquat de la notice.

# PREPAREZ-VOUS A JOUER AVEC LE NINTENDO SCOPE

Installez le boîtier récepteur du Nintendo Scope comme indiqué dans sa notice. Introduisez le jeu Battle Clash dans la console Super NES, et mettez la console ainsi que le Nintendo Scope sous tension. Tirez en direction de l'écran.



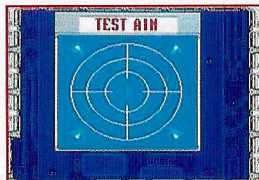
## AJUSTEMENT DU TIR



Tenez le Nintendo Scope de façon à pouvoir regarder à travers l'orifice de la lunette de visée oculaire et à travers la mire. Visez le centre de la cible sur l'écran ADJUST AIM (Réglage du Tir) et tirez en direction du centre de l'écran. Si vous voulez obtenir le maximum de précision, il est important que vous visiez toujours à la fois à travers l'orifice de la lunette oculaire et à travers la mire.



Après avoir tiré, un coup est marqué au centre de la cible. Le Nintendo Scope est alors calibré.



Après le calibrage, vérifiez la précision du Nintendo Scope en tirant à nouveau sur la cible. Si nécessaire, procédez à un nouveau calibrage.

## REETALONNAGE DU NINTENDO SCOPE

Il est nécessaire de re-calibrer le Nintendo Scope si, à un moment quelconque, votre tir semble inexact ou si vous changez de position pendant la partie. Appuyez sur le bouton Pause du Nintendo Scope pour appeler l'écran ADJUST AIM (Réglage du Tir) et suivez les instructions indiquées ci-dessus. Si vous ne voulez pas régler votre tir, ou si vous venez de le faire, appuyez à nouveau sur le bouton Pause pour reprendre la partie.

# DEMARRAGE ET CHOIX DU MODE DE JEU

Une partie peut se jouer à un seul ou à deux joueurs. En Mode Deux Joueurs (Two Player Mode), les joueurs se relaient et luttent contre les mêmes adversaires. Le premier joueur utilise le ST FALCON, et le deuxième le ST MOSQUITO.



Après avoir réglé votre tir, choisissez 1 PLAYER (1 Joueur) ou 2 PLAYER (2 Joueurs) en tirant sur la cible appropriée.



Sur l'écran SELECT MODE (Sélection du mode), choisissez soit TIME TRIAL MODE (Mode Epreuve de temps) ou BATTLE MODE (Mode Combat).

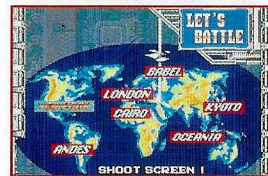
## MODE EPREUVE DE TEMPS (Time Trial Mode)

Dans ce mode, vous luttez contre un groupe de ST. Le temps passé à vaincre chaque groupe est sauvegardé par le jeu jusqu'à la coupure du courant. Cela vous permet de vous opposer aux différents groupes et d'essayer de les vaincre dans le temps le plus court possible. Voici les ST que vous combattez aux différents niveaux de difficulté :

<b>FAIBLE :</b>	<b>GARAM, SCARAB et LORCA</b>
<b>MOYEN :</b>	<b>SCARAB, ARTEMIS et SCHNEIDER</b>
<b>ELEVE :</b>	<b>LORCA, ARTEMIS, SCHNEIDER et IVAN.</b>

## MODE COMBAT (Battle Mode)

Dans ce mode, vous êtes aux commandes du ST FALCON et vous combattez les Chefs du Monde pour pouvoir ensuite vous mesurer à Anubis. Vous ne pourrez lutter contre lui qu'après avoir vaincu ses 8 Chefs. Une carte du monde vient s'afficher ; elle vous montre les emplacements de vos combats. Celui qui clignote représente votre prochaine destination. Tirez sur l'écran pour débiter !



# LE DEFI INITIAL

Au début du Mode Combat, votre pilote entre en conversation avec votre adversaire. Cette conversation peut vous apporter de précieux indices. Cette conversation peut vous apporter de précieux indices. Cette conversation peut vous apporter de précieux indices. Lorsque la conversation est terminée, "READY ?" (Prêt ?) vient s'afficher à l'écran. Tirez sur l'écran pour démarrer !

# L'ECRAN DE JEU

Cet écran est pratiquement identique dans les deux modes de jeu.



- 1 Ce compteur s'obscurcit lorsque vous perdez de l'énergie sous les attaques ennemies.
- 2 Indique la quantité d'énergie de votre adversaire.
- 3 Temps record pour battre cet ennemi (réinitialisé après une coupure de courant).
- 4 Pendant la partie, vous pouvez voir le temps que vous prenez pour vaincre l'adversaire actuel.
- 5 Le remplissage de ce compteur vous indique la quantité d'énergie chargée dans votre arme.
- 6 Affiche le nom du ST de votre adversaire actuel.
- 7 Suit la vitesse de l'adversaire.
- 8 Icônes vous indiquant les armes spéciales choisies.
- 9 Montre la vitesse de votre ST.
- 10 Voici votre pilote. Il a une conversation avec votre adversaire au moment du défi initial.

# QUE LE COMBAT COMMENCE !

L'objectif de Battle Game est d'utiliser vos armes pour vaincre votre adversaire. Bien sûr, celui-ci tentera de vous détruire au même moment !

## TIREZ AVEC VOTRE CANON LASER ●●●●●●●●●●

Votre arme principale est un laser. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton de TIR, vous tirez un seul coup. Comme avec une mirailleuse, vous pouvez tirer rapidement, mais ces coups n'infligent que peu de dégâts à votre ennemi. Si vous ne tirez pas, l'énergie se concentre dans votre canon, et vous pourrez alors tirer un puissant Coup d'Énergie !



Compteur de Puissance d'Arme en dessous de l'écran-Vue

## BOMBES ET OBJETS SPECIAUX ●●●●●●●●●●

En appuyant sur le bouton CURSEUR, vous pouvez choisir un Objet Spécial, une Bombe par exemple. Une fois que vous avez sélectionné l'objet que vous voulez utiliser, visez avec soin, et appuyez sur le bouton de TIR pour vous en servir. (La page 13 vous en fournit une liste descriptive. Vous ne disposez pas de tous ces objets au début).



Icônes d'Armes Spéciales, sous le Compteur de Puissance d'Arme.

## DEFENSE CONTRE LES ATTAQUES ENNEMIES ●●●●●●●●●●

Chaque adversaire a différentes armes dans son arsenal. Vous pouvez intercepter et bloquer la plupart des tirs ennemis d'un seul coup de turbo, mais certains nécessitent des coups supplémentaires. Un tir à pleine charge est en mesure d'intercepter n'importe quelle attaque. Pour survivre, parez les coups et contre-attaquez.



Veillez à intercepter les tirs ennemis dès que possible.



# ASTUCES ET STRATEGIE

Chaque guerrier définit sa propre stratégie pour en découdre avec les différents adversaires qu'il rencontre dans (le) Battle Game. Voici quelques unes des astuces que même un débutant doit connaître.

## CHARGEZ VOTRE ARME ET FAITES FEU ! ●●●●



Les Coups d'Énergie à pleine charge ont un effet dévastateur sur l'ennemi. Si vous touchez le corps d'un adversaire avec l'un de ces Coups, vous pouvez parfois l'empêcher d'attaquer. En outre, les Coups d'Énergie endommagent gravement les canons ennemis.

## UTILISEZ LES TIRS TURBO POUR VOTRE DEFENSE ! ●



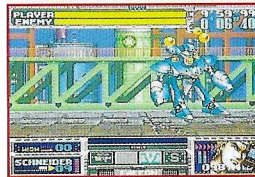
Bien que les tirs turbo ne causent guère de dégâts à l'adversaire, ils peuvent être utiles pour intercepter les projectiles ennemis. Évitez de vous faire endommager : vous vivrez plus longtemps et augmenterez vos chances de battre votre adversaire.

## TROUVEZ LE POINT FAIBLE DE L'ADVERSAIRE ! ●●



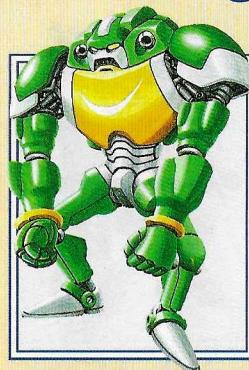
Si, pendant le combat, une partie du corps de l'adversaire clignote, c'est qu'il a été touché. Si vous n'avez entendu qu'un léger bruit métallique, cela signifie que votre coup n'a causé aucun dommage. Trouvez le point faible de votre adversaire et attaquez-le !

## FAITES BON USAGE DE LA BOMBE ! ●●●●●●



La Bombe cause d'énormes dégâts à la plupart des adversaires. L'explosion détruit également toutes les balles ennemies à l'écran. Vous ne disposez que d'une Bombe par adversaire, et vous ne pouvez pas transporter les Bombes inutilisées pour vous battre contre l'adversaire suivant.

# GARAM

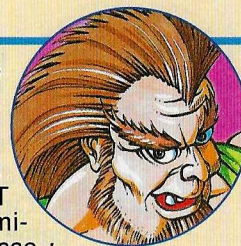


## FICHE SIGNALÉTIQUE

Hauteur : 7,55 m  
Largeur : 7,35 m  
Poids : 21 tonnes  
Vitesse  
Maxi : 135 km/h  
Moteur : Madal GSR 1.900 kg  
Madal GSX 1.250 kg

## PILOTE : GUIDO

D'une constitution robuste, Guido est un homme des Montagnes Rocheuses, qui gère son domaine d'Amérique du Nord à partir de sa cachette enfouie sous les ruines de New York. Son ST GARAM est suffisamment volumineux pour accommoder sa carcasse ; de plus, il est armé d'un Coup de Poing-Fusée d'une incroyable puissance.



## RAPPORT DE RECONNAISSANCE

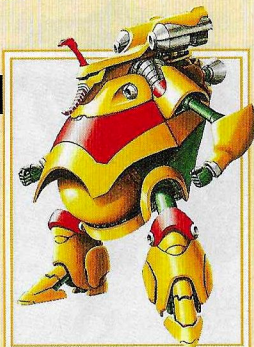
Le ST GARAM est relativement rapide en dépit de sa grande et volumineuse carapace. Ce modèle de ST éprouve des difficultés à faire feu et à se déplacer, aussi est-il exposé à l'attaque immédiatement avant ou après qu'il vous ait lui-même attaqué. Veillez à intercepter tous ses assauts. Même des coups légers peuvent devenir mortels s'ils vous atteignent en nombres suffisants. Si vous avez confiance dans vos talents de tireur, vous pouvez essayer de détruire ses bras et ses jambes.



# SCARAB

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Hauteur : 8,00 m  
 Largeur : 7,35 m  
 Poids : 98,7 tonnes  
 Vitesse  
 Maxi. : 90 km/h  
 Moteur : Eratos FS-V 2.900 kg



## PILOTE : IKHNATON

Ikhnaton a utilisé la force armée pour obtenir le monopole des champs de pétrole du Moyen Orient. Il s'est proclamé Pharaon d'Afrique et Calife de l'Empire Ottoman. Il dépense une bonne partie de ses pillages à améliorer son ST SCARAB. Actuellement, il est Capitaine de la région Afrique.

## RAPPORT DE RECONNAISSANCE

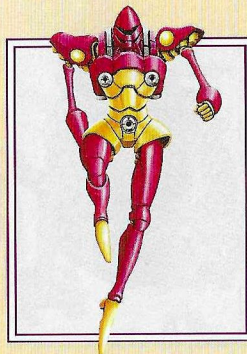
Le ST SCARAB possède l'un des plus puissants blindages existants. Même des tirs à pleine charge n'arrivent pas à endommager sa cuirasse. Toutefois, quand il ouvre sa tourelle avant pour vous tirer dessus, saisissez l'occasion de toucher la machinerie inférieure au moyen d'un tir laser à pleine charge. Quelques coups dans cette zone causeront de graves dégâts au SCARAB.



# LORCA

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Hauteur : 9,4 m  
 Largeur : 5,0 m  
 Poids : 22,7 tonnes  
 Vitesse  
 Maxi. : 125 km/h  
 Moteur : AVG Pégase 2.330 kg



## PILOTE : LORCA

Egalement connu sous le nom de "Poète du Combat", Lorca a parcouru toute l'Europe, récoltant les victoires et construisant sa légende. Son surnom provient de "L'Hymne au Combat", musique déconcertante que joue son ST au moment de son Attaque Sonique Tournoyante. Nombreuses sont les victimes de cette duperie.

## RAPPORT DE RECONNAISSANCE

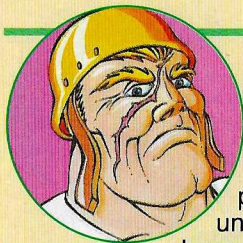
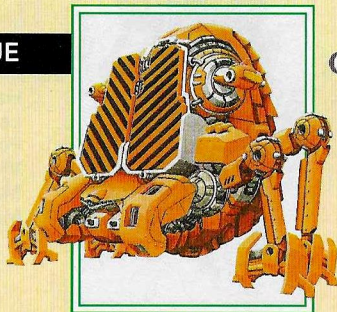
Le ST LORCA se déplace en souplesse et il est difficile de le toucher. De plus, son Attaque Sonique Tournoyante est d'une puissance phénoménale. Mais si LORCA perd un bras ou une jambe, ses moyens de combat sont diminués. Ses membres ne sont pas aussi résistants que son corps, aussi visez-les en premier. Quand vous entendez l'Hymne au Combat, chargez votre arme. Quand l'Attaque Tournoyante commence, visez le centre de son corps !



# IVAN

## FICHE SIGNALÉTIQUE

**Hauteur :** 15,72 m  
**Largeur :** 25,20 m  
**Poids :** 382 tonnes  
**Vitesse**  
**Maxi. :** 20 km/h  
**Moteur :** Rotarev Oval  
 V30 2.300 PS  
 2.200 t/m



### PILOTE : ANTONOV

Antonov, un ingénieur ouvrier-mécanicien, a trouvé la machine de production des ST de l'Armée Rouge et l'a transformée en un ST absolument terrifiant, aux proportions démesurées. Il utilise un ancien porte-avions russe comme base à partir de laquelle il domine la région Océanie de la Planète.

### RAPPORT DE RECONNAISSANCE

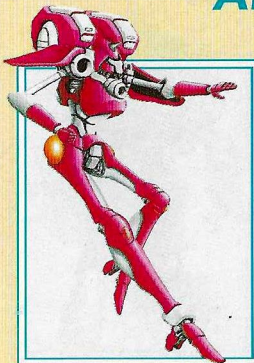
Le gigantesque ST IVAN est peut-être le plus grand véhicule de combat jamais construit. Cependant, à cause de ses dimensions et de sa fabrication sommaire, cet engin est lent. Vous avez une chance de l'endommager au moment où il ouvre sa batterie avant pour exposer ses canons. Chargez votre arme et tirez dès que cette zone est ouverte. Ne clamez pas victoire si vous détruisez son artillerie. Vous ne faites que commencer votre combat...



# ARTEMIS

## FICHE SIGNALÉTIQUE

**Hauteur :** 9,32 m  
**Largeur :** 5,25 m  
**Poids :** 19,55 tonnes  
**Vitesse**  
**Maxi. :** 120 km/h  
**Moteur :** Ariel AS 1.800 kg



### PILOTE : TASHA

Tasha est la seule femme parmi les six Chefs de Thanatos. Mais elle est aussi coriace que ses "compères" quand elle se trouve aux commandes de son ST ARTEMIS. Elle se bat pour assurer sa protection, ainsi que celle de sa population d'adoption d'Amérique du Sud, qu'elle dirige depuis sa citadelle dans la Cordillère des Andes.

### RAPPORT DE RECONNAISSANCE

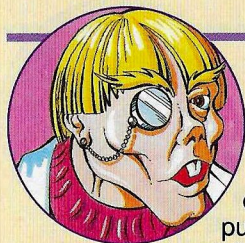
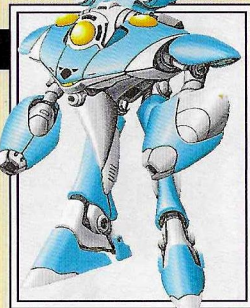
Tasha préfère se battre en dévalant une pente montagneuse, car son ST ARTEMIS est équipé pour des manœuvres acrobatiques. Finalement, le combat arrive au pied de la montagne, et c'est alors que commence la véritable bagarre. ARTEMIS compense un manque de blindage par des manœuvres rapides. Sa méthode d'attaque de base consiste à envoyer une volée de missiles. Ne manquez pas de les intercepter !



# SCHNEIDER

## FICHE SIGNALÉTIQUE

**Hauteur :** 8,38 m  
**Largeur :** 8,05 m  
**Poids :** 21,29 tonnes  
**Vitesse**  
**Maxi. :** 125 km/h  
**Moteur :** Système de Contrôle anti-gravitationnel Alfred OZ-IG

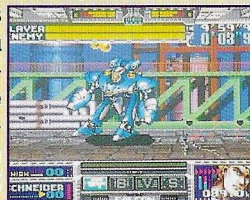


### PILOTE : ALFRED

Alfred est un savant reclus et égotiste, de descendance Germano-Nippone. Depuis son laboratoire dans l'ancienne cité de Kyoto, il contrôle tout le continent asiatique grâce à la puissance et aux perfectionnements extrêmement poussés de ses armes. Une collection de statues de Bouddha orne son laboratoire.

### RAPPORT DE RECONNAISSANCE

Grâce à son dispositif de propulsion anti-g, le ST SCHNEIDER est très rapide. Comme pour les autres ST, des armes sont montées dans ses bras. Mais Alfred a doté ceux-ci d'un blindage supplémentaire pour les rendre moins vulnérables. Vous endommagerez sévèrement ce ST en détruisant ses jambes, bien qu'il n'en ait pas besoin pour se déplacer.



# VALIUS

## FICHE SIGNALÉTIQUE

**Hauteur :** 10,07 m  
**Largeur :** 5,45 m  
**Poids :** 16,8 tonnes  
**Vitesse**  
**Maxi. :** 110 km/h  
**Moteur :** FJR Asuka/S 2.150 kg



### PILOTE : EDWARD

A bord de son ST VALIUS, le Général Edward monte la garde de la Tour de Babel, qui s'élève jusqu'à un anneau satellite entourant la terre. Peu de gens savent qu'Edward était un homme juste et bon, mais qu'en raison de ses talents guerriers Anubis l'a rendu impitoyable et féroce au moyen d'un lavage de cerveau.

### RAPPORT DE RECONNAISSANCE

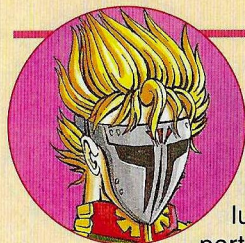
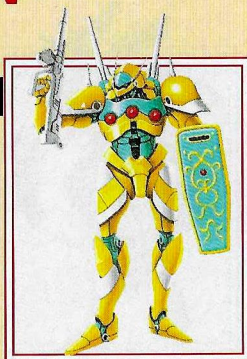
Peu nombreux sont ceux qui ont affronté le ST VALIUS et en sont revenus pour nous conter l'histoire. Bien que ce ST ne dispose que d'un blindage léger, il est lourdement armé de missiles puissants. Le champ de manœuvre dans la Tour de Babel est restreint, et Edward tire avantage de cette particularité pour coincer ses victimes et leur asséner des volées répétées de missiles.



# BARON

## FICHE SIGNALÉTIQUE

Hauteur : 11,40 m  
Largeur : 5,65 m  
Poids : 31,7 tonnes  
Vitesse  
Maxi : 155 km/h  
Moteur : Mirage AXIS/V 2.280 kg  
Mirage AXIS/S 1.250 kg

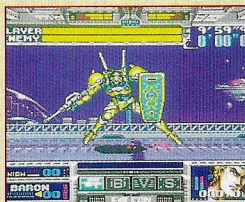


## PILOTE : CARLOS

Carlos est le généralissime d'Anubis et arrive tout de suite après son maître dans l'art du Battle Game. Il exécute les ordres d'Anubis à partir d'une base lunaire, Luna. Bien que son comportement soit calme et empreint de dignité, il cache un caractère cruel et vicieux derrière un visage impassible. C'est un combattant sans pitié.

## RAPPORT DE RECONNAISSANCE

Le ST BARON est puissamment armé et très rapide. Carlos a fait appel à la technologie la plus récente pour l'améliorer et en faire une machine de guerre apte autant à l'offensive qu'à la défensive. Comme dans le cas de VALIUS, rares sont ceux qui ont survécu à un combat avec le BARON, si bien que nous ne disposons que de peu d'informations directes à son sujet sur le plan tactique.



# POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

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

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en  
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

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

## POUR NOUS CONTACTER :

### EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

### EN BELGIQUE

02/478.92.08

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

FRANCE SEULEMENT

**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

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

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

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

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

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

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

0292 **BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT**  
**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

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

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

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

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

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



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



*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 Nintendo-systeem.*

Hartelijk dank voor het kopen van deze spelcassette met Battle Clash™ voor het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Lees deze handleiding eerst zorgvuldig door om het spel goed onder de knie te krijgen en bewaar hem goed om er later iets in op te zoeken.

N.B: Dit spel kan alleen worden gespeeld met het Super NES Nintendo Scope™ accessoire.

TM en ® zijn handelsmerken van Nintendo Co.,Ltd.  
© 1992 Nintendo Co.,Ltd.

NEDERLANDS

## INHOUD

De ondergang van de 21ste eeuw .....	30
Bedieningsknoppen en basisfuncties .....	32
De Nintendo Scope klaarmaken voor het spel .....	34
Het starten van het spel en keuzestanden .....	35
De openingsuitdaging en het speelscherm .....	36
Laat het gevecht beginnen .....	37
Level uitgespeeld en einde spel .....	38
Speciale voorwerpen .....	39
Tips en strategie .....	40
Kennismaking met de vijanden .....	41

GARAM

SCARAB

LORCA

IVAN

ARTEMIS

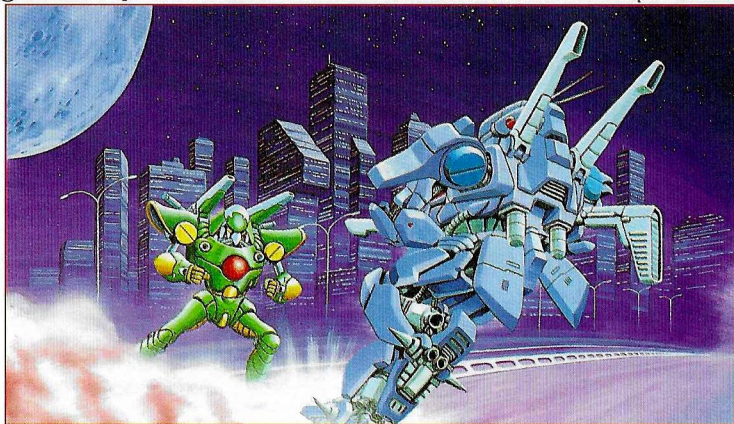
SCHNEIDER

VALIUS

BARON

# DE ONDERGANG VAN DE 21STE EEUW

Ondanks waarschuwingen van de natuur en veel sociale onrust, stortte de menselijke gemeenschap in elkaar op het moment dat de 21ste eeuw aan de vooravond van een nieuw technologisch tijdperk stond. Door opstanden, voedseltekorten en criminaliteit veranderden de steden in ruïnes en werden zij in gewapende kampen verdeeld. Natuurrampen maakten het leven nog moeilijker voor hen die deze ineenstorting wisten te overleven. Aardbevingen en vulkaanuitbarstingen vernietigden een aantal van de grootste wereldsteden. In deze wereld vol anarchie werd het menselijk leven vervuld van geweld, haat en wanhoop. De enige bron van vermaak van deze mensen was het gevechtsspel.



Bij het gevechtsspel vochten twee strijders tegen elkaar in een soort arenagevecht. Om de massa's te vermaken, werd de geavanceerde technologie gebruikt om gigantische, gepantserde gevechtspakken te creëren. Feitelijk waren dit echter hydraulisch aangedreven mensachtige wezens, die "Staande Tanks" of kortweg ST's werden genoemd. De gevechten tussen deze metalen monsters duurde net zolang, tot er nog maar één strijder op zijn benen stond.

Een overwinning in het gevechtsspel leverde macht en prestige op. Maar zij die een nederlaag in de arena wisten te overleven, werden als derde-rangs burgers gedwongen hun overwinnaars te dienen. Maar niet iedereen aanvaardde dit levenslot. Hoewel zijn vader tijdens het

gevechtsspel was verslagen, weigerde de jonge Mike Anderson te leven op de wijze die hem was opgedwongen door de codes van het gevechtsspel. Hij was vastbesloten wraak te nemen op de vechter die zijn vader had verslagen: Anubis en zijn ST THANATOS. Mike wijdde zijn leven aan het zich eigen maken van alles wat hij over



de technologie van de ST's te weten kon komen: hun wapens, mechanische werking en afweersystemen.

Maar terwijl Mike zijn lichaam en geest trainde, ging Anubis alsmear door steeds meer macht te verwerven tijdens het gevechtsspel. Anubis promoveerde de beste vechters in dit spel tot zijn "hoofdlieden". Door deze titel kreeg elk van hen controle over een deel van de geruïneerde aarde. In plaats van een andere ST op de gebruikelijke wijze voor het gevechtsspel uit te dagen, moest Mike iets veel gevaarlijkers ondernemen. Eerst moest hij namelijk alle hoofdlieden van Anubis verslaan voor hij zijn uiteindelijke doel kon bereiken: een gevecht op leven en dood tegen Anubis en zijn ST THANATOS.

## ST FALCON - BELANGRIJKSTE GEGEVENS

Lengte:	8,25 meter
Breedte:	6,25 meter
Gewicht:	21.500 kg.
Max. snelheid:	155 km/u
Motor:	Allson RD-T48 2.200 kg.
	Allson LD-T37 1.200 kg.



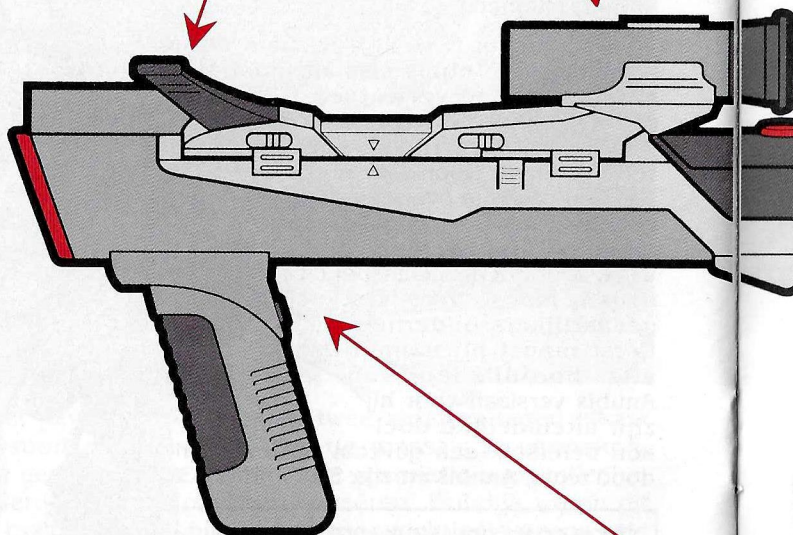
# BEDIENINGSKNOPPEN EN BASISFUNCTIES VAN DE SUPER NES NINTENDO SCOPE

**TELESCOOPVIZIER**

**&**

**KORREL**

Om te mikken moet het hart van de korrel op het doël zijn gericht als door het telescoopvizier wordt gekeken.



**VUURKNOP**

Druk op deze knop om op het scherm te schieten.

**PAUZEKNOP**

Druk op de pauzeknop om het spel te onderbreken. Druk opnieuw op de pauzeknop om weer door te gaan. Tijdens een pauze kan de Nintendo Scope worden ingesteld.

**AAN/UIT-KNOP**

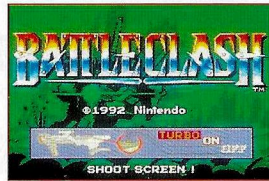
Schuif deze knop naar voren naar de middelste stand om de Nintendo Scope aan te zetten. Hij kan ook op Turbo worden gezet. In deze stand vuurt het wapen continu als de vuurknop ingedrukt wordt gehouden.

**CURSORKNOP**

In Battle Clash wordt de cursorknop gebruikt om speciale wapens voor gebruik te selecteren, zoals de bom. Zie voor nadere details het betreffende hoofdstuk in deze handleiding.

## DE NINTENDO SCOPE KLAAR MAKEN VOOR HET SPEL

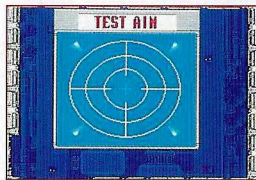
Sluit de ontvanger van de Nintendo Scope aan als beschreven in de handleiding van de Nintendo Scope. Doe de cassette met Battle Clash in de Super NES, zet deze Super NES en de Nintendo Scope aan en schiet op het scherm.



### VIZIER INSTELLEN



Houd de Nintendo Scope zodanig vast, dat via het telescoopvizier door de korrel kan worden gekeken. Mik op het midden van het doel van het "ADJUST AIM"-scherm en schiet op het midden van dit scherm. Om het vizier zo nauwkeurig mogelijk in te stellen, is het belangrijk bij het mikken zowel door het telescoopvizier als door de korrel te kijken.



Nadat er is geschoten, wordt een treffer in het centrum van het doel geregistreerd. De Nintendo Scope is dan juist ingesteld.

Controleer of de Nintendo Scope na het instellen nauwkeurig richt door opnieuw op het doel te schieten. Zo niet, stel hem dan wederom in.

### DE NINTENDO SCOPE OPNIEUW INSTELLEN

Als het niet lukt nauwkeurig te mikken en als een speler tijdens het spel van positie is veranderd, moet de Nintendo Scope opnieuw worden ingesteld. Druk op de pauzeknop van de Nintendo Scope om het "ADJUST AIM"-scherm te laten verschijnen en volg de bovenstaande instructies. Wie het niet nodig vindt de Nintendo Scope weer in te stellen, drukt opnieuw op de pauzeknop om weer door te kunnen spelen.

## HET STARTEN VAN HET SPEL EN KEUZESTANDEN

Er kunnen één of twee spelers meedoen. In de stand voor twee spelers, wisselen deze elkaar af en strijden zij tegen dezelfde vijanden. Speler één gebruikt dan de ST FALCON; speler twee de ST MOSQUITO.



Na het instellen van het vizier kan voor 1 PLAYER (1 speler) of 2 PLAYER (2 spelers) worden gekozen door op het betreffende doel te richten.



Op het "SELECT MODE"-scherm kan voor TIME TRIAL (tijdproef) of BATTLE MODE (gevechtsstand) worden gekozen.

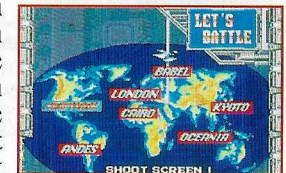
### "TIME TRIAL"-STAND

In de "Time Trial"-stand moet tegen een groep ST's worden gevochten. De totale tijd die nodig is om een groep te verslaan wordt door het spel bewaard tot de Super NES wordt uitgezet. Zo kan geprobeerd worden elke groep in een zo kort mogelijke tijd te verslaan. De ST's waartegen in de verschillende moeilijkheidsniveaus moet worden gevochten zijn:

**LOW (LAAG): GARAM, SCARAB en LORCA**  
**MED (MIDDELMATIG): SCARAB, ARTEMIS en SCHNEIDER**  
**HIGH (HOOG): LORCA, ARTEMIS, SCHNEIDER en IVAN**

### GEVECHTSSTAND

In de gevechtsstand bestuurt de speler de ST FALCON en strijdt hij of zij tegen de hoofdlieden van de wereld om een kans te krijgen tegen Anubis te vechten. Deze leiders moeten alle acht worden verslagen voordat het gevecht tegen Anubis kan worden aangegaan. Er verschijnt een wereldkaart. Hierop zijn de plaatsen te zien waar de gevechten worden gehouden. De plaats die knippert is de plek van het volgende gevecht. Schiet op het scherm om te beginnen!

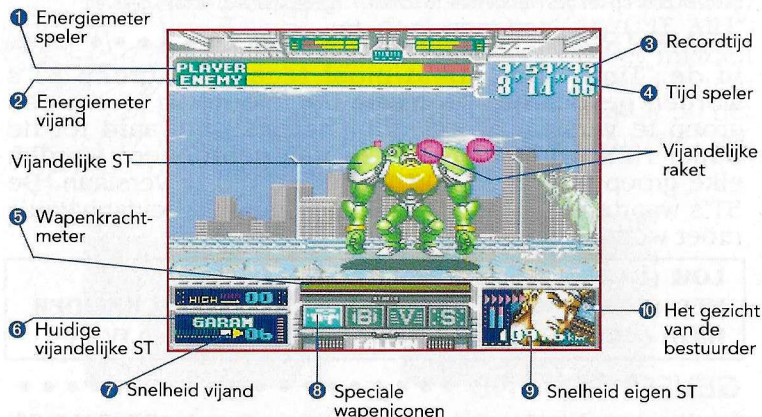


# DE OPENINGSUITDAGING

Als de speler in de gevechtsstand begint, praat zijn of haar bestuurder met de tegenstander. Dat gesprek kan waardevolle tips opleveren. Schiet op het scherm om door te gaan. Als het gesprek is afgelopen, vraagt het scherm "READY" (klaar)? Schiet op het scherm om te beginnen!

## HET SPEELSCHERM

Het speelscherm is in principe hetzelfde in de "Time Trial" en de "Battle Mode".



- 1 Naarmate een speler meer energie verliest door vijandelijke aanvallen, wordt zijn of haar energiemeter steeds zwarter.
- 2 De energiemeter van de vijand geeft aan hoeveel energie die nog heeft.
- 3 De recordtijd waarin deze vijand is verslagen (gaat verloren als de Super NES wordt uitgezet).
- 4 Tijdens het spel is te zien, hoeveel tijd het kost de huidige vijand te verslaan.
- 5 Deze meter vult zich op om de hoeveelheid energie in het wapen van de speler aan te geven.
- 6 Dit is de naam van de huidige vijandelijke ST.
- 7 Deze meter houdt de snelheid van de vijand bij.
- 8 Deze iconen geven aan, welke wapens een speler op dat moment heeft geselecteerd.
- 9 Dit geeft de snelheid van de ST van de speler aan.
- 10 Dit is de bestuurder van de speler. Hij praat met de vijand tijdens de openingsuitdaging.

# LAAT HET GEVECHT BEGINNEN

Het doel van dit gevechtsspel is de eigen wapens zo goed mogelijk te gebruiken om de vijand te verslaan. Natuurlijk zal die op zijn beurt proberen de strijder van de speler uit te schakelen!

## HET LASERKANON AFVUREN

Het belangrijkste wapen van de speler is een laser. Telkens als de vuurknop wordt ingedrukt, wordt er één schot afgevuurd. Ook is het, net als met een machinegeweer, mogelijk snelvuur op de tegenstander af te vuren. Dat veroorzaakt echter maar weinig schade aan de vijand. Zolang het laserkanon niet wordt afgevuurd, loopt de energie in dit wapen op en kan er uiteindelijk een krachtige energiestoot worden afgeschoten!



De wapenkrachtmeter bevindt zich onder het overzichtsscherm.

## BOMMEN EN SPECIALE VOORWERPEN

Het is ook mogelijk een speciaal voorwerp, bijvoorbeeld een bom, te gebruiken door op de cursorknop te drukken. Nadat het gewenste voorwerp is uitgekozen, moet zorgvuldig worden gemikt en op de vuurknop worden gedrukt om het te gebruiken (zie de beschrijving van de speciale voorwerpen verderop in deze handleiding. In het begin zijn die niet allemaal beschikbaar).



De speciale wapen-iconen bevinden zich onder de wapenkrachtmeter.

## VERDEDIGING TEGEN VIJANDELIJKE AANVALLEN

Elke vijand heeft verschillende wapens in zijn arsenaal. De meeste vijandelijke schoten kunnen met één turboschot worden geblokkeerd en opgevangen, maar voor sommige zijn meer schoten nodig. Elke soort aanval kan worden opgevangen met een schot met volle kracht. Blokkeer de vijandelijke schoten en ga in de tegenaanval om te overleven.



De speler moet zo snel mogelijk op de vijandelijke schoten die op hem of haar afkomen vuren.

# LEVEL UITGESPEELD EN EINDE SPEL

Nadat er een tijdje gevochten is, wordt er altijd een ST kapot geschoten, hetzij die van de speler, hetzij die van de vijand. Wat daarna gebeurt, hangt af van het spel dat wordt gespeeld.

## BATTLE MODE: OVERWINNING



Als de speler het gevecht wint, treurt de tegenstander om zijn verlies. Er verschijnt dan een kaartscherm met daarop de plaats van het volgende gevecht. Schiet op het scherm om naar de volgende vijand door te gaan. Het spel is afgelopen als THANATOS is verslagen.

## BATTLE MODE: NEDERLAAG



Als de speler heeft verloren, of als er 10 minuten voorbij zijn gegaan zonder dat het gelukt is de vijand te verslaan, is het spel afgelopen en verschijnt het "GAME OVER"-scherm. Maak een keuze door op het gewenste doel te schieten: SELECT (kies), RETRY (probeer opnieuw) of END (einde).

## TIME TRIAL



Een Time Trial kan niet opnieuw worden gespeeld. Als het niet lukt te winnen, verschijnt het RESULTS- (resultaten-) scherm met open plekken bij de tijdscores van alle vijanden die niet zijn verslagen. Als alle ST's van de groep zijn verslagen, verschijnen hier de volledige resultaten.

# SPECIALE VOORWERPEN



Deze speciale voorwerpen kunnen worden uitgekozen door op de cursorknop van de Nintendo Scope te drukken. Zodra het gewenste voorwerp is geselecteerd kan op de vuurknop worden gedrukt om het te gebruiken.

## BOMB (bom)

De bom vliegt langzaam naar het punt waarop is gemikt. Na korte tijd explodeert hij, wat de vijand veel schade toebrengt. Een speler krijgt maar één bom per tegenstander.

## PLASMA BOMB (plasmabom)

Met dit wapen kan opgeladen kanonenergie als een bom worden afgevuurd. Omdat het kanon voor 100% geladen moet zijn om de bom te kunnen gebruiken, kan een speler zich niet verdedigen als hij dit wapen gebruikt.

## HOMING LASER (doelzoekende laser)

Dit wapen vuurt een serie laserstralen direct op het lichaam van de vijand af. Deze stralen raken de vijand automatisch, maar zij kunnen een vijand niet achterna gaan als die niet op het scherm zichtbaar is.



## CURSOR

Als dit voorwerp wordt uitgekozen en op de vuurknop wordt gedrukt, verschijnt er een richtcursor op het scherm als er op de cursorknop wordt gedrukt. Dit voorwerp is slechts in bepaalde levels beschikbaar.



## SHIELD (schild)

Dit voorwerp omringt de speler korte tijd met een energieschild. Dit schild beschermt hem of haar tegen aanvallen.

## V-SYSTEM

Dit schermt de ST van de speler af en verhoogt tijdelijk de kracht en de snelheid daarvan. Maar dat gaat wel ten koste van het grootste deel van de energie van de speler.

# TIPS EN STRATEGIE

Elke strijder bepaalt een eigen strategie om met de verschillende vijanden waartegen tijdens dit spel moet worden gevochten af te rekenen. Hier zijn wat basistips die zelfs een beginneling moet kennen:

## LAAD HET WAPEN EN VUUR! •••••



Volledig opgeladen energiestoten hebben een verwoestende uitwerking op de vijand. Als het lichaam van een tegenstander met zo'n schot wordt geraakt, kan deze soms niet meer aanvallen. Energiestoten veroorzaken ook ernstige schade aan vijandelijke wapens.

## GEbruik TURBOSCHOTEN BIJ DE VERDEDIGING! •••



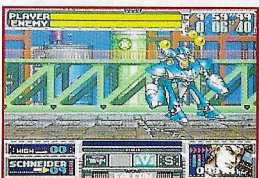
Hoewel turboschoten weinig schade aan de vijanden aanrichten, kunnen zij goed van pas komen om vijandelijke projectielen te onderscheppen. Leef langer en maak meer kans een vijand te verslaan door schade aan de eigen ST te voorkomen.

## ZOEK HET ZWAKKE PUNT VAN DE TEGENSTANDER! ••



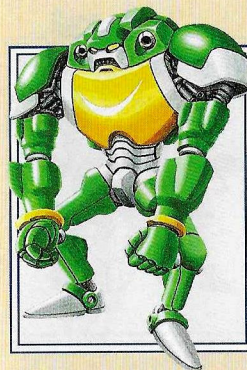
Zodra tijdens de strijd een deel van de vijand begint te knippen, is er een treffer geplaatst. Als een metaalachtig pingelend geluid te horen is, heeft een schot niets bij de tegenstander aangericht. Zoek de zwakke plek van de vijand en val die aan!

## MAAK GOED GEBRUIK VAN DE BOM! •••••



De meeste vijanden worden zwaar beschadigd door de bom. De explosie vernietigt bovendien alle vijandelijke kogels op het scherm. Een speler krijgt maar één bom per vijand en ongebruikte bommen kunnen niet worden meegenomen naar een volgende tegenstander.

# GARAM



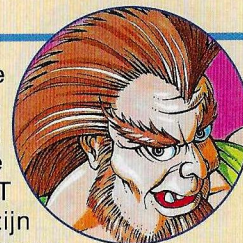
## BELANGRIJKSTE GEGEVENS ST

**Hoogte:** 7,55 meter  
**Breedte:** 7,35 meter  
**Gewicht:** 21.000 kg  
**Max. snelheid:** 135 km/u  
**Motor:** Madal GSR 1.900 kg.  
Madal GSX 1.250 kg.

G  
A  
R  
A  
M

## BESTUURDER: GUIDO

Guido is een krachtig gebouwde bergbewoner uit de Rocky Mountains, die zijn domein bestuurt vanuit zijn schuilplaats in de ruïnes van New York. Zijn ST GARAM is groot genoeg voor zijn lichaam en bewapend met een enorm krachtige Raketvuiststoot.



## VERKENNERSRAPPORT

De ST GARAM is vrij snel, ondanks zijn nogal grote lijf. Dit model ST vuurt en beweegt moeilijk, zodat het onmiddellijk voor of na een aanval nogal kwetsbaar is. Zorg ervoor al zijn aanvallen te blokkeren. Zelfs kleine schoten kunnen dodelijk zijn als de ST van de speler er te vaak door wordt geraakt. Wie vertrouwen heeft in zijn of haar schietvaardigheid, kan proberen zijn armen en benen te vernietigen.



## SCARAB

### BELANGRIJKSTE GEGEVENS ST

**Hoogte:** 8,00 meter  
**Breedte:** 7,35 meter  
**Gewicht:** 98.700 kg  
**Max. snelheid:** 90 km/u  
**Motor:** Eratos FS-V 2.900 kg.



### BESTUURDER: IKHNATON

Ikhnaton heeft met militaire middelen een monopolie over de olievelden van het Midden-Oosten veroverd en zichzelf daarna tot farao van Afrika en kalief van het Ottomaanse Rijk benoemd. Hij geeft een groot deel van zijn buit uit aan het verbeteren van zijn ST SCARAB. Hij is momenteel hoofdman van het Afrikaanse gebied.

### VERKENNERSRAPPORT

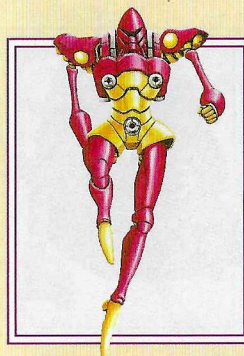
De ST SCARAB heeft één van de krachtigste bepantseringen die er maar zijn - daar komen zelfs vaak volledig opgeladen vuurstoten niet doorheen. Maar als zijn voorste wapenluik open gaat om op de ST van de speler te schieten, moet van deze gelegenheid gebruik worden gemaakt de machinerie daaronder met een welgemikte, volledig opgeladen vuurstoot te raken. Een paar schoten in dit gedeelte veroorzaken fatale schade aan SCARAB.



## LORCA

### BELANGRIJKSTE GEGEVENS ST

**Lengte:** 9,4 meter  
**Breedte:** 5,0 meter  
**Gewicht:** 22.700 kg  
**Max. snelheid:** 125 km/u  
**Motor:** AVG Pegasus 2.330 kg.



### BESTUURDER: LORCA

Lorca, die ook wel "de minstreef van de strijd" wordt genoemd, is heel Europa doorgereisd, waarbij hij talloze overwinningen heeft geboekt en zijn legende heeft uitgebreid. Lorca dankt zijn bijnaam aan het desoriënterende strijdlid dat zijn ST afgeeft tijdens zijn sonische draai-aanval. Velen zijn aan Lorca's trucs ten onder gegaan.

### VERKENNERSRAPPORT

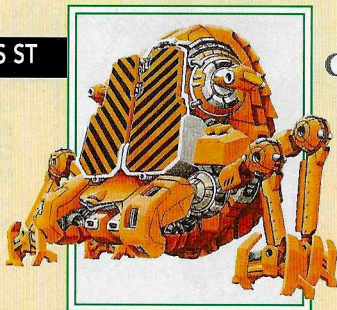
De ST LORCA beweegt zich erg snel en is moeilijk te raken. Zijn sonische draai-aanval is ook bijzonder krachtig. Maar als LORCA een arm of een been verliest, loopt zijn gevechtsvaardigheid terug. Deze ledematen zijn niet zo sterk als zijn lijf, dus mik er het eerst op. Zodra het strijdlid te horen is, moet de speler zijn of haar wapen laden. Als de draai-aanval wordt ingezet, moet op het midden van het lichaam worden gemikt!



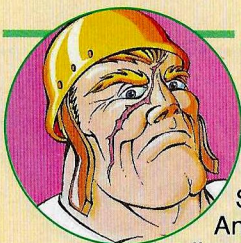
## IVAN

### BELANGRIJKSTE GEGEVENS ST

**Hoogte:** 15,72 meter  
**Breedte:** 25,20 meter  
**Gewicht:** 382.000 kg  
**Max.**  
**snelheid:** 20 km/u  
**Motor:** Rotarev Oval  
V30 2.300 PS  
2.200 toeren/min.



### BESTUURDER: ANTONOV



De inventieve constructie-arbeider Antonov heeft ooit een ST van het Russische leger die machinerieën produceerde omgebouwd tot de waarlijk afschrikwekkende ST met enorme afmetingen. Antonov gebruikt een oud Russisch vliegdekschip als basis van waaruit hij het Oceanië-gebied van de aarde regeert.

### VERKENNERSRAPPORT

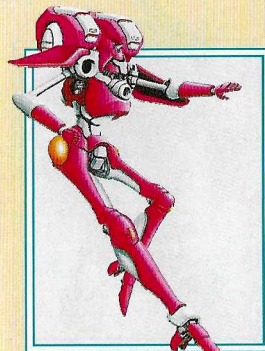
De gigantische ST IVAN is waarschijnlijk het grootste gevechtsvoertuig ooit gecreëerd. Maar door zijn afmetingen en zijn primitieve constructie is hij langzaam. Als zijn voorste wapenuitrusting open gaat en de wapens daarbinnen zichtbaar worden, kan de speler daar heel wat schade veroorzaken. Val zodra dit deel open gaat aan en schiet ook meteen. Maar als IVAN's wapens zijn vernietigd, betekent dat nog geen overwinning. Het gevecht is dan nog maar half voorbij...



## ARTEMIS

### BELANGRIJKSTE GEGEVENS ST

**Hoogte:** 9,32 meter  
**Breedte:** 5,25 meter  
**Gewicht:** 19.550 kg  
**Max.**  
**snelheid:** 120 km/u  
**Motor:** Ariel AS 1.800 kg.



### BESTUURDER: TASHA



Tasha is de enige vrouw onder de leiders van Thanatos, maar als zij in haar ST ARTEMIS zit, is zij even hard als haar mannelijke collega's. Zij vecht om zichzelf en het door haar geadopteerde Zuidamerikaanse volk te beschermen, dat zij vanuit haar citadel in het Andes-gebergte regeert.

### VERKENNERSRAPPORT

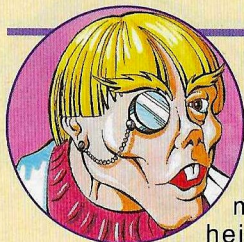
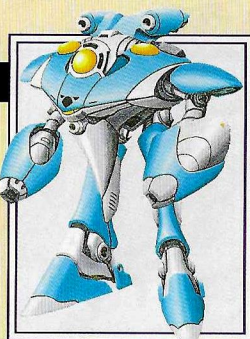
Tasha geeft de voorkeur aan een bewegend gevecht op de helling van een berg omdat haar ST ARTEMIS is uitgerust voor manoeuvres in de lucht. Uiteindelijk belandt het gevecht aan de voet van de top, waarna de strijd pas goed begint. De bepantsering van ARTEMIS mag dan vrij licht zijn, dit nadeel wordt opgeheven door zijn snelheid. De belangrijkste aanvalsmethode van ARTEMIS is het afvuren van een reeks raketten. Zorg dat deze worden geblokkeerd!



## SCHNEIDER

### BELANGRIJKSTE GEGEVENS ST

**Hoogte:** 8,38 meter  
**Breedte:** 8,05 meter  
**Gewicht:** 21.290 kg  
**Max. snelheid:** 125 km/u  
**Motor:** Anti-zwaartekracht controlesysteem Alfred QZ-IG



### BESTUURDER: ALFRED

Alfred is een egoïstische geleerde van Japans-Duitse afkomst die zeer teruggetrokken leeft. Vanuit zijn laboratorium in de oude stad Kyoto regeert hij het Aziatische rijk met de kracht en de geavanceerdheid van zijn wapens. Zijn laboratorium staat vol met zijn collectie Boedha-beelden.

### VERKENNERSRAPPORT

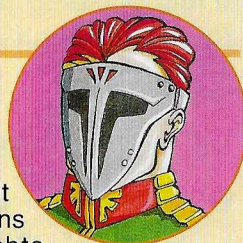
Door zijn anti-zwaartekracht-aandrijving is de ST SCHNEIDER zeer snel. Evenals bij de overige ST's zijn er wapens in zijn armen gemonteerd. Maar bovendien heeft Alfred extra bepantsering aan SCHNEIDERS armen toegevoegd, zodat zij minder kwetsbaar zijn dan die van de meeste andere ST's. Hoewel hij niet zijn benen hoeft te gebruiken om zich te verplaatsen, wordt deze ST zwaar beschadigd als die kapot worden geschoten.



## VALIUS

### BELANGRIJKSTE GEGEVENS ST

**Hoogte:** 10,07 meter  
**Breedte:** 5,45 meter  
**Gewicht:** 16.800 kg  
**Max. snelheid:** 110 km/u  
**Motor:** FJR Asuka/S 2.150 kg.



### BESTUURDER: EDWARD

In zijn ST VALIUS bewaakt generaal Edward de Toren van Babel die tot aan een rond de aarde cirkelende satelliet reikt. Weinigen weten, dat Edward ooit een rechtschapen en eerlijk mens was. Maar gezien zijn gevechtsvaardigheden wist Anubis hem met psychologische middelen zover te krijgen dat hij uiteindelijk een meedogenloze en kwaadaardige lijfwacht werd.

### VERKENNERSRAPPORT

Het is maar weinigen gelukt de ST VALIUS in een gevecht te ontmoeten en dat na te vertellen. Hoewel deze ST geen zware bepantsering heeft, is hij zwaar bewapend met krachtige raketten. In de Toren van Babel is maar weinig bewegingsruimte en Edward weet dat prima uit te buiten, door zijn vijanden in een hoek te drijven en ze dan te bestoken met herhaaldelijke raketaanvallen.



## BARON

### BELANGRIJKSTE GEGEVENS ST

**Hoogte:** 11,40 meter  
**Breedte:** 5,65 meter  
**Gewicht:** 31.700 kg  
**Max. snelheid:** 155 km/u  
**Motor:** Mirage AXIS/V 2.280 kg.  
 Mirage AXIS/S 1.250 kg.

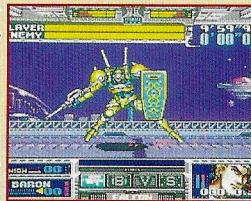


### BESTUURDER: CARLOS

Carlos is Anubis' hoogste generaal en op zijn meester na de beste vechter in dit spel. Vanuit Mombasa Luna voert hij de opdrachten van Anubis uit. Hoewel zijn gedrag kalm en waardig is, verbergt hij achter zijn emotioneel gezicht wrede en gemene trekken. Hij is een zeer koelbloedige vechter.

### VERKENNERSRAPPORT

De ST BARON is zwaar bepantserd en zeer snel. Carlos heeft de meest geavanceerde technieken die maar beschikbaar zijn gebruikt om zijn ST te verbeteren, waardoor deze nu een zeer goed uitgebalanceerde oorlogsmachine is, die zowel voor de aanval als de verdediging kan worden gebruikt. Evenals bij VALIUS, hebben maar weinigen een gevecht met BARON overleefd. Daarom is er maar weinig uit de eerste hand bekend over zijn tactieken.



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

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

**In Nederland**

**03440-32222**

**In België**

**02 - 478 92 08**

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

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

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

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

