

**namco®**

SNSP-WG-FRG

# BLAZING SKIES™



**SPIELANLEITUNG**



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**

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

Stadlbauer Marketing +  
Vertrieb Ges.m.b.H.  
Ziegeleistraße 31  
A-5027 Salzburg  
Tel.: A-0 66 2-88 14 76

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4052 Basel  
Tel.: CH-0 61-31 18 818

PRINTED IN JAPAN

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



©1992 NAMCO HOMETEK, INC.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM™,  
THE NINTENDO PRODUCT  
SEALS AND OTHER MARKS  
DESIGNATED AS "TM" ARE  
TRADEMARKS OF NINTENDO



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR,  
DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN.  
ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL.  
WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE  
SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM  
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.



## INHALTSVERZEICHNIS

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Auf in den Himmel .....     | 4  |
| Der Ruf zu den Waffen ..... | 4  |
| Willkommen im Dienst .....  | 5  |
| Take Off .....              | 9  |
| Ausruhen und Freizeit ..... | 11 |
| Sieg .....                  | 12 |
| Aerodrome .....             | 13 |
| Missionen .....             | 14 |
| Tips .....                  | 15 |
| Notizen .....               | 17 |



Die Sonne hat den Nebel vom Boden gebrannt und das Chaos darunter freigelegt. Die Erde ist durch Explosionen aufgerissen und von stinkenden Gräben durchzogen. Keine Bäume und Pflanzen sind übrig geblieben. Eine Wüste des Wahnsinns. Über dem ganzen kämpfst Du im sauberen, kalten Wind Deinen eigenen Kampf.



Die Augen suchen den Himmel dauernd nach irgendeiner Bewegung ab. In Deinem Augenwinkel ... ein grauer Blitz. Ein einsamer Albatros auf dem Weg nach Osten. Ziehe das Steuer zurück und tritt auf den Ruderhebel, um Dein Flugzeug richtig durchzustarten. Das altbekannte Röhren des Motors beruhigt Dich. Du holst auf, 100 Meter, 50 Meter, und aufschließen. Zwei Schüsse aus dem Lewis Gewehr schicken den Albatros brennend auf den Boden. Deine Patrouille geht weiter. Es ist noch nicht vorbei.

## DER RUF ZU DEN WAFFEN

In den frühen Jahren dieses Jahrhunderts war Europa ein bewaffnetes Camp. Voll mit Reichtum der industriellen Revolution und der Kolonialisierung, konnten es sich die Länder leisten, große Armeen mit vielen Waffen, die eine Massenvernichtung anrichten konnten, zu bezahlen. Der Kampf um die Grenzen in Kombination mit traditionellen Meinungsverschiedenheiten steigerten die Spannungen. Die Nationen schlossen Sicherheitsverträge, in der Hoffnung, daß sie durch Zusammenschluß ihrer Macht sicher vor einem Krieg wären.

Am 28. Juni 1914 wurde Erzherzog Franz Ferdinand von Österreich-Ungarn in Sarajevo ermordet. Dieses Ereignis führte zur Kriegserklärung an Serbien durch Österreich-Ungarn. Durch Verträge gebunden, formten Großbritannien, Frankreich und Rußland eine Dreier-Allianz und stellten sich gegen die Dreier-Entente von Deutschland, Italien und Österreich-Ungarn. Der Krieg tobte vier sinnlose Jahre voller Brutalität. Buchstäblich über dem Chaos, auf zerbrechlichen Flügeln, gab es die neuen Helden des Himmels ... die „Aces“ (Asse).



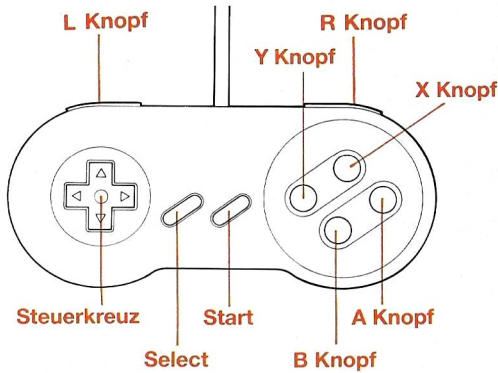
Achtung! Rekrut, du hast gerade die Welt von BLAZING SKIES betreten. Der Luftkampf wurde einmal als Stunden der Langeweile und dreißig Sekunden des Terrors beschrieben. Wir haben alle langweiligen Elemente eliminiert. Du wirst zu den Höhepunkten des Schwadrons-Dienstes eingeteilt. Es ist mein Job, Dich so zu trainieren, daß Du überlebst. Wenn Du die Prüfung schaffst, wirst Du an die Front geschickt, um mit einer Schwadron zu fliegen. Du bleibst bei dieser Schwadron bis entweder der Krieg beendet ist, oder die Schwadron selbst vernichtet wird. In dieser Schwadron wirst Du die Ehre haben, einen von fünf Piloten auszuwählen. Denke daran, wenn ein Pilot abgeschossen wird, ist er verloren. Es ist in Deinem eigenen Interesse, alle diese Piloten zu fliegen. Laß alle Deine Leute Erfahrungen sammeln. Es gibt genug Kämpfe für alle. Du mußt drei Arten von Missionen durchführen und mußt alle meistern. Wir sind hart, aber fair. Wenn Du gut abschneidest, bekommst Du eine Belohnung. Du wirst als Held nach Hause kommen.





## Grundschule

Ein erfolgreicher Abschluß dieses Kurses bringt Dich auf den Weg, Dir Deine Flügel zu verdienen. Nimm Dir Zeit, um die Kontrolle sorgfältig zu studieren. Ein Fehler am Himmel über Frankreich kann Dich das Leben kosten.



**Steuerkreuz:** Drücke das Steuerkreuz nach rechts und links, um Dein Flugzeug hin- und herzurollen. Drücke das Steuerkreuz nach oben und unten, um Deine Nase nach oben und unten zu bewegen.

**L und R Knopf:** Diese Knöpfe sind Dein Ruder. Wenn Du in einer Kurve bist, drücke den **L/R** Knopf, um Deine Drehgeschwindigkeit zu erhöhen. Die beste Kurvenlage ist bei ca. 70 Grad. Bei Bombardierungsmissionen drücke den **L** Knopf, um Bomben vom linken Flügel loszulassen, mit dem **R** Knopf kommen sie vom rechten Flügel.

**B Knopf:** Drücke den **B** Knopf, um Gas wegzunehmen und Dein Flugzeug abzubremsen.

**A Knopf:** Drücke den **A** Knopf, um Gas zu geben und Dein Flugzeug zu beschleunigen.

**Y Knopf:** Drücke den **Y** Knopf, um Deine Maschinengewehre abzufeuern.

**X Knopf:** Keine Funktion.

**Start Knopf:** Drücke den Start Knopf, um eine Pause einzulegen.

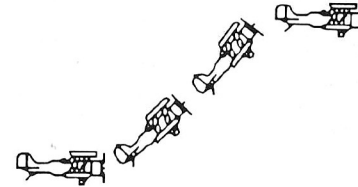


## Fliegerschule

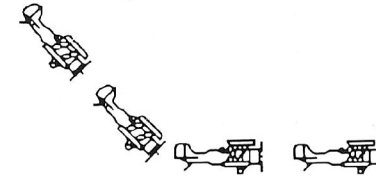
Bestehe diesen Kurs und Du hast Dir Deine Flügel und einen Platz im nächsten Transport zur Front verdient.

### Basismanöver

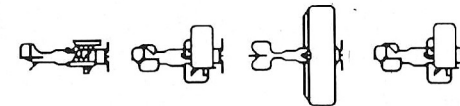
**Steigen:** Drücke das Steuerkreuz nach unten, um die Nase Deines Fliegers nach oben zu ziehen. Achte darauf, daß Du Gas gibst, dann sollte Dein Flugzeug steigen.



**Tauchen:** Drücke das Steuerkreuz nach oben, um die Nase Deines Fliegers nach unten zu ziehen. Dein Flugzeug verliert an Höhe.



**Drehung:** Drücke das Steuerkreuz nach rechts/links, um Dein Flugzeug nach links/rechts rollen zu lassen. Dein Flieger beginnt sich zu drehen.

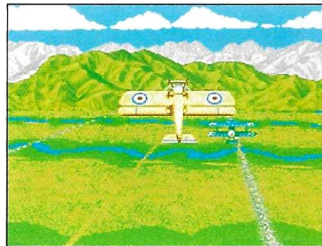




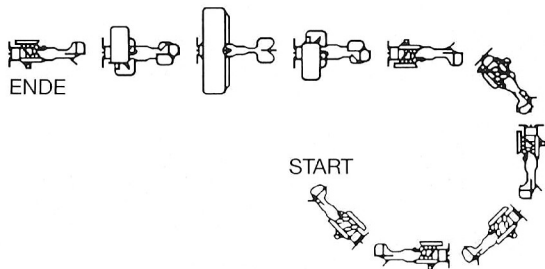
**Rückenflug:** Mit dem Rücken nach unten zu fliegen, läßt Deine Flügel an Auftrieb verlieren. Im Rückenflug verlierst Du schnell an Höhe.

### Fortgeschrittene Manöver

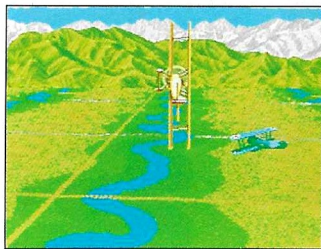
**Geteiltes S:** Versuche dieses Manöver nur, wenn Dein Flugzeug aufgepowert ist. Achte darauf, daß Du genug Höhe hast. Gib mit Knopf **A** Gas. Drücke das Steuerkreuz nach oben, um die Maschine tauchen zu lassen. Wenn der Motor aufheult, drücke mit dem Steuerkreuz nach unten, um den Flieger steigen zu lassen. Steige weiter, bis Du in Rückenlage bist. Dann rolle das Flugzeug, bis es wieder in normaler Position liegt. Nur für Veteranen.



Rückenflug



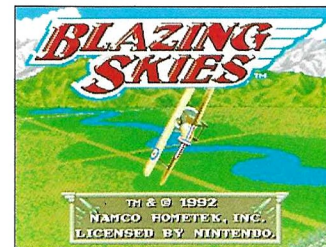
**Drehung rechts:** Lege den Flieger in eine neunzig Grad Kurve. Drücke mit dem Steuerkreuz nach unten. Diese Drehung ist die beste, aber dadurch verlierst Du sehr schnell an Höhe.



Drehung rechts

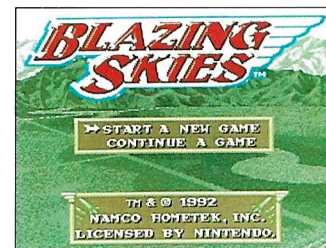


Nachdem Du die Fliegerschule beendet hast, findest Du Dich im schlammigen Aerodrome in Frankreich wieder. Du freust Dich schon auf den ersten Geschmack des Kampfes. Folge untenstehenden Anweisungen vor dem Flug, um in den Kampf zu gelangen.



Titelbildschirm

Drücke am Titelbildschirm irgendeinen Knopf, um in den Menübildschirm zu gelangen.



Menübildschirm

Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um „Start a New Game“ (Neues Spiel starten) auszuwählen.



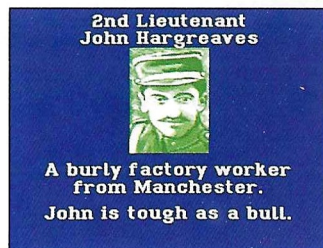
Kasernenbildschirm

Drücke den **Start** Knopf, um zum Kasernenbildschirm zu gelangen.



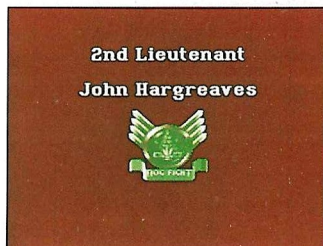
Drücke das Steuerkreuz nach oben/ unten, um einen Piloten zu wählen.

Drücke den Start Knopf, um den Piloten durch den Einführungsbildschirm zu bringen.



Piloten-  
Einführungsbildschirm

Drücke irgendeinen Knopf, um zum Missionenbildschirm zu gelangen.



Missionenbildschirm

Drücke irgendeinen Knopf, um zum Missionen-Instruktionsbildschirm zu gelangen.

Drücke irgendeinen Knopf, um die Mission zu beginnen.



Missionen-  
Instruktionsbildschirm



Um in den Kampf zurückkehren zu können, wenn Du Urlaub genommen hast, mußt Du ein Paßwort verwenden, um wieder an die Front zu gelangen. Paßwörter gibt es am Ende jeder Mission, nachdem Du Deinen Bericht gemacht hast. Schreibe sie Dir auf.

Schreibe die Paßwörter immer auf.

Drücke am Titelschirm irgendeinen Knopf, um zum Menübildschirm zu kommen.

Drücke das Steuerkreuz nach oben/ unten, um „Continue“ auszuwählen.



Das Paßwort.  
Schreibe es auf.

Drücke irgendeinen Knopf, um zum Paßwortbildschirm zu gelangen.



Paßwortbildschirm

Verwende das Steuerkreuz, um die Buchstaben zu wählen.

Drücke irgendeinen Knopf, um Deine Wahl zu bestätigen.

Nachdem Du das Paßwort eingegeben hast, gehe mit dem Steuerkreuz auf „End“.

Drücke irgendeinen Knopf, um das Paßwort zu bestätigen.



Nachdem Du eine Mission beendet hast, kommst Du ins Aerodrome zurück und lieferst Deinem kommandierenden Offizier einen Bericht ab. Dann wird Deine Mission als Erfolg oder Fehlschlag eingestuft und Dein Score wird angezeigt. Die erfolgreiche Beendigung gibt Deinem Piloten neue Fähigkeiten und die Chance zur Beförderung. BLAZING SKIES besteht nur aus spektakulären Missionen, nicht langweiligen Patrouillen. Beförderungen kann man sich mit der Zeit und durch gute Leistungen verdienen.



Bericht



Power Verstärker!

**Shooting** (Schießen) – zeigt die Entfernung, die Du schießen kannst und Deine Fähigkeit, wichtige Punkte zu treffen.

**Flying** (Fliegen) – wie gut Du Dein Flugzeug steuern kannst. Erhöht Deine Drehgeschwindigkeit und den Drehmoment.

**Mechanical** (Mechanik) – zeigt Deine Fähigkeit, an Deiner Maschine und Deinen Maschinengewehren zu arbeiten, um die beste Leistung zu erbringen. Steigere Deine Höchstgeschwindigkeit und die Feuerrate Deines Maschinengewehres.

**Stamina** – wieviele Treffer Du einstecken kannst, bevor Du abstürzt.

Drücke den **Start** Knopf, um zum „Power Up“-Bildschirm zu kommen.

Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um eine Fähigkeit zur Verbesserung auszuwählen.

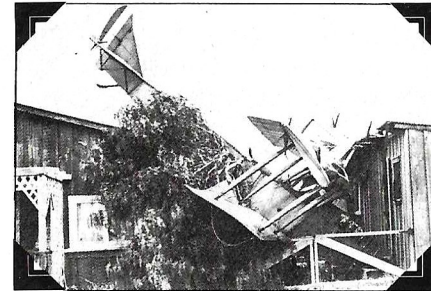
Drücke den **Rechts**-Knopf, um das Score zu erhöhen.

Drücke den **Links**-Knopf, um das Score zu vermindern.

Drücke den **Start**-Knopf, um zum Kasernenbildschirm zurück-zukehren.



Ein Fehlschlag im Abschießen einer Mission führt zu einer Rüge von Deinem Kommandanten. Ein zweimaliger Fehlschlag führt zu einer Degradierung oder sogar zu einer unehrenhaften Entlassung.



Der Preis für einen Fehlschlag



## AERODROME

Nimm Dir Zeit, um Dich von Deinen Missionen zu erholen und Deinen nächsten Zug zu überlegen. Wähle aus einer der drei Optionen.

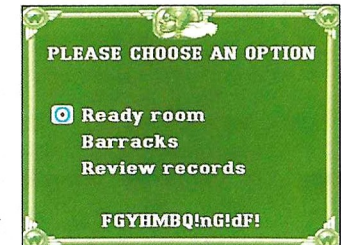
**Ready Room** (Bereitschaftsraum) – damit kommst Du in die nächste Mission.

**Barracks** (Kaserne) – damit kommst Du in die Kaserne zurück, um einen anderen Flieger auszuwählen.

**Review Records** (Status ansehen) – damit kannst Du den Status Deines Piloten überprüfen.

Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um eine Option zu wählen.

Drücke den Start Knopf, um Deine Wahl zu bestätigen.





Es ist Deine Pflicht, drei verschiedene Missionen auszuführen: **Luftkampf**, **Feuern im Tiefflug** und **Bombardieren**.

In den **Luftkampf Missionen** kämpfst Du mit dem Feind um die Kontrolle in der Luft.

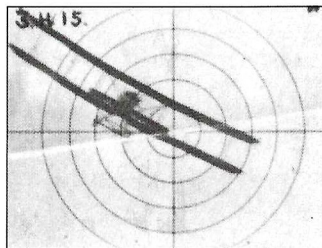
- Nähere Dich dem Feind, bevor Dufeuerst.
- Laß ihn niemals hinter Dich kommen.
- Wenn ein Feind hinter Dir ist, verringere die Geschwindigkeit und ziehe nach oben. Mit viel Glück zieht er an Dir vorbei. Dann drücke aufs Gas und gib seine Freundlichkeiten zurück.

Beim **Feuern im Tiefflug** mußt Du knapp auf den Boden zurasen und mit Deinem Maschinengewehr auf verschiedene Ziele treffen. Du brauchst eine ruhige Hand und Nerven aus Stahl, um der Flak auszuweichen. Flieg weiter und verliere das Ziel nicht aus den Augen.

- Achte auf Deine Höhe! Du kannst sie messen, indem Du Deinen Schatten unter dem Flugzeug beobachtest.
- Das Feuer von unten ist beim Tiefflug sehr stark. Zu weit zur Seite auszuweichen kann Dich aber vom Regen in die Traufe bringen. Bleibe immer in der Mitte.
- Feuere die Maschinengewehre mit dem Y Knopf.

Bombardierungsmissionen bringen Dich tief in feindliches Territorium, um dort wichtige Gebiete wie Industrie, Transportwesen und Kommunikationsmittel zu vernichten. Studiere die Fotos von wichtigen Brücken und Munitionsfabriken genau, damit Du das Ziel auch richtig erkennen kannst. Achte auf Gegenfeuer.

- Merke Dir das Ziel vom Foto.
- Wenn Du nahe am Ziel bist, tauche hinunter.
- Laß die Bomben mit den L/R Knöpfen fallen.



Gewehr-Kamera für das Training



Das ist ein Beispiel für die Gefahren im Tiefflug.



**Mission Eins:** Fliege geradeaus. Erhöhe Deine Geschwindigkeit, indem Du den **A** Knopf hältst. Feuere Dein Maschinengewehr mit dem **Y** Knopf.

**Mission Zwei:** Fliege geradeaus. Wenn Du das Ziel sehen kannst, drücke auf dem Steuerkreuz nach oben, um hinunterzutauchen. Drücke die **L/R** Knöpfe, um die Bomben abzuwerfen.

**Mission Drei:** Fliege geradeaus. Drücke das Steuerkreuz kurz nach unten, um die Nase Deines Fliegers nach oben zu drücken. Wenn der Laster erscheint, drücke das Steuerkreuz nach oben, um zu tauchen. Dann drücke den **Y** Knopf, um Dein Maschinengewehr abzufeuern. Nachdem das Ziel zerstört wurde, drücke das Steuerkreuz nach unten, um das Flugzeug aus dem Sturzflug zu holen.

Stärke mehr als einen Piloten. Deinen einzigen starken Piloten mit den im Spiel zu verlieren, wird eine Katastrophe für Deine Schwadron sein. Verwende die ersten drei Missionen, um verschiedene Piloten Erfahrungen machen zu lassen.

Verwende Deine Augen. Du kannst keinen Feind angreifen, den Du nicht siehst. Halte die Augen offen und den Finger am Abzug.

In den frühen Tagen der Fliegerei gab es kein Radar, keine Cockpit-Anzeigen und keine Raketen. Die Flieger dieser Zeit verließen sich auf ihre Sinne. Deine wichtigsten Instrumente befinden sich in Deinem Kopf. Lerne Dein Flugzeug kennen. Erfahrene Piloten hören auf das Geräusch ihres Motors, um ihre Geschwindigkeit abzuschätzen. Wenn das Geräusch so leise ist, daß Du stehenzubleiben scheinst, gib mehr Gas und nimm die Nase nach unten, um Geschwindigkeit zu gewinnen.

Obwohl die Flugzeuge dieser Zeit kein Radar hatten, kannst Du eines haben. Auf dem Titelschirm mußt Du die **L/R** Knöpfe und mit dem Steuerkreuz zugleich nach oben drücken.



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

Stadlbauer Marketing +  
Vertrieb Ges.m.b.H.  
Ziegeleistraße 31  
A-5027 Salzburg  
Tel.: A-0 66 2-88 14 76

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4052 Basel  
Tel.: CH-0 61-31 18 818

*photographs courtesy of the  
San Diego Aerospace Museum*



## NOTIZEN

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

