

DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
6000 FRANKFURT 50
GERMANY

PALCOM SOFTWARE™ IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.
CYBERNATOR™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PALCOM™
SOFTWARE

PRINTED IN JAPAN

PALCOM™
SOFTWARE

SNSP-AV-NOE



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



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.

LICENSED BY



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

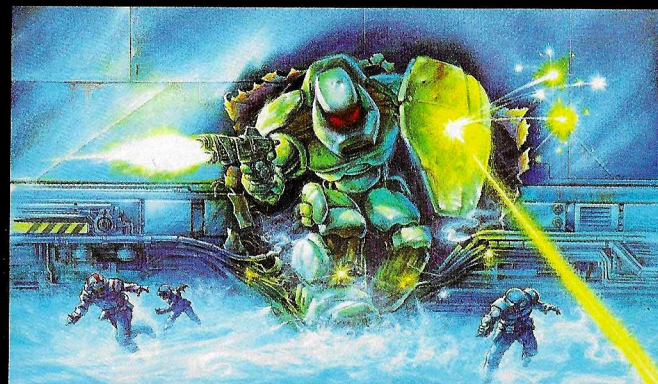
HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

WIR GRATULIEREN!

Sie sind nun ein Mitglied der 95. Brigade der mechanischen Marines. Dieser Elite-Cybernator-Trupp wurde im Quadranten 9 in volle Alarmbereitschaft versetzt. Bevor Sie das Cybernator-Cockpit besteigen, lesen Sie bitte die nachfolgenden Anweisungen Ihres Kommandeurs General Major Steele (alias Ol' Iron Britches).

INHALTSÜBERSICHT

DIE HERKUNFT DES CYBERNATORS	4
VORBEREITUNGEN	6
STEUERUNG	7
DER KAMPFSCHAUPLATZ	9
AUSRÜSTUNG	10
POWER CHIPS	12
STAGES	12



DIE ENTSTEHUNG DER MECHANISCHEN MARINES

Der Cybernator betrat die kosmische Bühne um 2013 AD. Konstruiert wurde er eigentlich zur Bekämpfung von Raumpiraten, die die lunare Schiffsroute unsicher machten. Bald darauf wurde er ein fester Bestandteil des mechanisierten Marine-Corps und ersetzte deren Firestorm XG-9 Solar-Panzer.

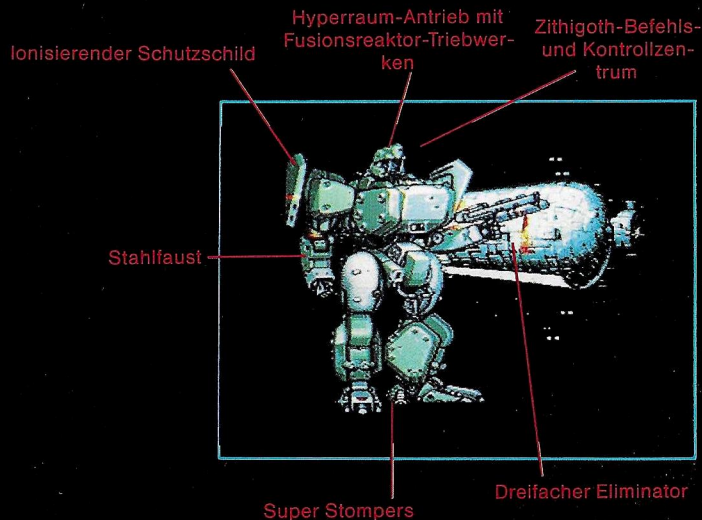
Ein angehender Elite-Cybernator-Pilot muß zunächst 1000 Stunden hartes Training in simulierten Gefechten absolvieren. Neunzig Prozent aller Marines, die sich einer Cybernator-Ausbildung unterziehen, scheitern entweder an mentaler und physischer Erschöpfung oder werden durch eigenes Versagen mitsamt ihren Maschinen vernichtet.

CYBERNATOR G5-E

HÖHE: 5 Stockwerke

GEWICHT: 5 Tonnen

BESATZUNG:
1 Marines



Dreifach-Eliminator

Ein Geschütz aus dem 21. Jahrhundert. 360 Grad drehbar, auf drei verschiedene Arten zu betreiben: Vulkan-Granaten, Laserstrahlen, zielsuchende Raketen.

Stahlfaust

Wenn der Cybernator hiermit zulangt, fliegen nicht nur Zähne!

Ionisierender Schutzschild

Wehrt gegnerische Geschosse ab und schützt Sie vor Trümmern und radioaktivem Fallout.

Hyperraum-Antrieb mit Fusionsreaktor-Triebwerken

Macht Ihren Cybernator flug- und raumtauglich.

Zithigoth-Befehls- und Kontrollzentrum

Das berühmte Cybernator-Cockpit besteht aus einer Zithium-Legierung, die auf der Venus hergestellt wird. Es ist ein komplettes Befehls- und Kontrollzentrum, in dem ein Marines Platz findet und den Cybernator steuert.

Super Stompers

Diese Gehwerkzeuge können künstliche Gravitation erzeugen, so daß sich der Cybernator auf jedem denkbaren Untergrund bewegen kann.

WIE SIE IHREN CYBERNATOR STARTEN

Legen Sie das Spielmodul in Ihr Super NES ein, und schalten Sie das Gerät an. Eine Zusammenfassung Ihrer Mission wird eingeblendet, in der Sie genaue Anweisungen erhalten. Ist dieser Text beendet, oder wenn Sie ihn überspringen möchten, drücken Sie die START-TASTE, um zum Titel-Screen zurückzukehren.



Wählen Sie die gewünschten Optionen mittels des Control Pads, und betätigen Sie die START-TASTE. Zur Eingabe eines Namens (Name Entry) drücken Sie die Y-TASTE. Benutzen Sie das Control Pad, um die entsprechenden Buchstaben zu wählen, und bestätigen Sie diese mit der Y-TASTE. Die B-TASTE löscht falsch eingegebene Buchstaben. Nach Beendigung der Eingabe wählen Sie END und drücken erneut die Y-TASTE. Mittels des Control Pads ist es auch möglich, die Tastenbelegung zu ändern. Sie können jederzeit die START-TASTE drücken, um zum Titel-Screen zurückzukehren.

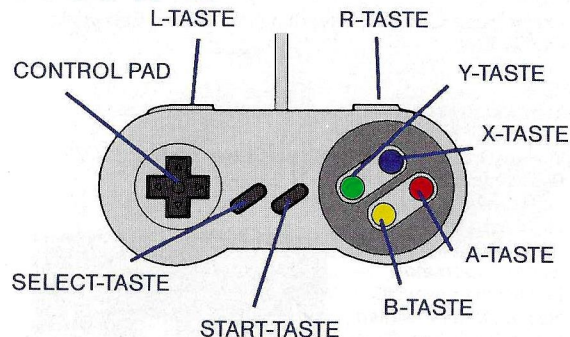
Die START-TASTE ruft die endgültigen Befehle Ihres Bataillonskommandeurs auf. Wenn er fertig ist oder wenn Sie genug von seinem Gerede haben, drücken Sie eine beliebige Taste.

Alle Systeme sind bereit, während Sie die neue intergalaktische Raumfähre der Marines in der Nähe der Festung der Axis-Mächte ausschleust.

CYBERNATOR BEFEHLS-KONTROLLEN

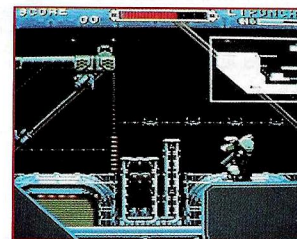
Dies ist die Hauptsteuerung, die das Befehls- und Kontrollcenter des Cybernators in Ihre Hände legt. Nehmen Sie sie auf, und stellen Sie sich vor, Sie säßen nun im Cockpit eines fünf Stockwerke hohen Cybernators. Unter Ihnen befinden sich fünf Tonnen Panzerstahl, die ganz Ihrer Kontrolle unterstehen. Und wirklich, niemals zuvor in der Geschichte hatte ein Mann die Macht über soviel Feuerkraft.

STEUERUNG UNTER BESCHUSS



START-TASTE

Startet und pausiert das Spiel. Ruft auch die Karte auf.



CONTROL PAD

Zum Manövrieren nach links oder rechts drücken. Nach oben oder unten drücken, um den Dreifach-Eliminator zu heben bzw. zu senken. Denken Sie daran, daß Ihr Geschütz um 360 Grad drehbar ist.

A-TASTE

Gleichzeitig mit dem Control Pad drücken, um einen Angriffsstoß auszuführen. Widersacher, die dieses Manöver kennen, nennen es den „Verwüstungszug“ oder den „Rollenden Hammer“. Die letzten Worte vieler Gegner waren meist „Auweia!“.

B-TASTE

Zum Springen, kurz drücken. Gedrückt halten, um den Flugantrieb zu aktivieren.

Y-TASTE

Aktiviert das Geschütz oder den gefährlichen Cybernator-Faustschlag.

X-TASTE

Zum Wechseln der Waffen. Drei Waffen stehen zur Auswahl: Vulkan-Granaten (Vulcan Shells), Laserstrahlen (Laser Beams) und zielsuchende Raketen (Homing Missiles). Die vierte und letzte Wahlmöglichkeit ist der Cybernator-Faustschlag (Knucklizer). Zu Beginn stehen Ihnen die Vulkan-Granaten und der Faustschlag zur Verfügung. Andere Waffen erhalten Sie, wenn Sie die speziellen „W“-Power-Ups finden und aufnehmen.



R-TASTE

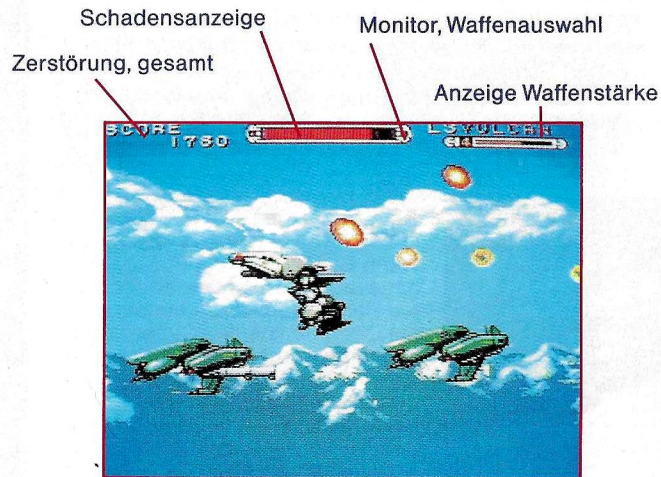
Baut den Ionisierenden Schutzschild auf.

L-TASTE

Läßt Sie Ihre aktuelle Position beibehalten.

HINWEIS: Die Funktionen der Tasten A, B, L, R, X und Y können im Options-Menü geändert werden.

DER CYBERNATOR BEI DEN AXIS-MÄCHTEN



Monitor, Waffenauswahl

Die Zahl zur linken zeigt die momentane Durchschlagskraft der Waffe an.

Anzeige Waffenstärke

Zeigt die Zahl der Power Chips, die benötigt werden, um die Durchschlagskraft der Waffe um eine Stufe zu erhöhen.

DAS SURVIVAL KIT DES CYBERNATORS

Der Cybernator besitzt vier grundlegende Waffensysteme. Drei davon enthält der Dreifach-Eliminator. Die vierte Waffe ist die panzerbrechende Stahlfaust. Während des Kampfes können Sie die dem Gegner angemessene Waffe wählen. Die Wahl sollte wohl überlegt sein, denn die Widersacher zeigen verschiedene Stärken und Schwächen in ihrer Verteidigung. Im Verlauf der Mission müssen Sie lernen, welche Ihrer Waffen die größte Wirkung auf den jeweiligen Gegner hat.



DER PULVERISIERENDE FAUSTSCHLAG

Wenn Sie denken, ein Preisboxer hätte einen vernichtenden rechten Haken, sollten Sie erstmal die Chromfäuste des Cybernators kennenlernen. Hinter den Pranken des Cybernators steckt eine gewaltige Wucht, doch deren Reichweite ist begrenzt. Mit Hilfe der Power Chips kann sowohl die Schlagkraft, als auch die Reichweite erhöht werden.

ZIELSUCHENDE RAKETEN

Dieses intelligente System ist die erfolgreichste Waffe des Cybernators. Mit einem Druck auf die Feuertaste starten Sie diese uraniumbestückten Raketen, die ihr Ziel einfach nicht verfehlen können. Power Chips erhöhen die Anzahl Ihrer Raketen. Zusätzlich vergrößern sie die Sprengkraft und die Zielgenauigkeit der Marschflugkörper.



DER LL-7 LASER

Die gebündelten Plutoniumstrahlen der Laserkanone des Cybernators können gegnerische Festungen in Sekundenschnelle zerstrahlen. Nach jedem Laserschuß muß sich die Kanone neu aufladen. Das dauert seine Zeit, gehen Sie also in Verteidigungsstellung. Durch den Einsatz von Power Chips strahlt der Laser breiter ab und erhöht auch seine Durchschlagskraft.



VULKAN-AUTOMATIKGESCHÜTZ

Das Standardgeschütz des Cybernators ist eine Schnellfeuerwaffe, die automatisch geladen wird, sobald ein Magazin leer ist. Power Chips erhöhen das Kaliber der Vulkan-Granaten von 70mm auf 90mm bzw. 110mm.



POWER CHIPS

Während Ihrer Mission erscheinen „P“-Kapseln. Diese Kapseln sind für den Cybernator, was Aminosäuren für den Wrestler sind. Sie enthalten Cytron, einen mysteriöser Treibstoff aus den Randbezirken der Galaxis. Diese Treibstoffbehälter wurden von alliierten Truppen unbemerkt im feindlichen Gebiet versteckt. Jedesmal, wenn Sie eines dieser P's von einem bezwungenen Gegner übernehmen, bekommt das Waffensystem Ihres Cybernators einen Power-Schub. Bei einer bestimmten Anzahl von gesammelten P's, erhöht sich Ihre allgemeine Waffenstärke jeweils um eine Einheit.

STRENG GEHEIME TIPS ZU DEN POWER CHIPS

Sie können die Power Chips beliebig auf die vier Waffenkategorien verteilen. So ist es beispielsweise möglich, dem Vulkan-Geschütz eine enorme Schlagkraft zu geben. Oder Sie verteilen die zusätzlichen Kräfte gleichmäßig auf die vier Waffentypen. In dieser Phase Ihrer Mission kommen Strategie, Taktik und Timing ins Spiel. Aber Sie sind ja ein Cybernator-Pilot, der wegen seiner Intelligenz und seines Könnens ausgesucht wurde.

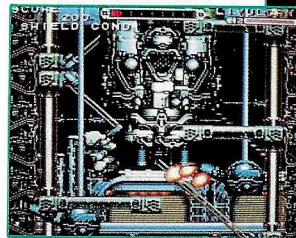
Nehmen Sie diesen Energie-Chip auf, um Ihre Schäden zu beseitigen.



7 LEVEL, DIE EINE GANZE MENGE GLÜCK ERFORDERN

AXIS' LUNARE BERGBAU-KOLONIE

In diesen Fabrikanlagen werden die Monderze verarbeitet und der intergalaktische Kampfraumer des Gegners hergestellt. Ihre Aufgabe: Suchen und zerstören Sie die Energestation des Kampfschiffes.



ASTEROIDEN-VERTEIDIGUNGSSTELLUNGEN UND ORBITALES VERSTECK

Genau wie heutzutage Schiffskonvois von Flugzeugverbänden geschützt werden, versuchen diese Axis-Truppen, Sie daran zu hindern, die strategisch äußerst wichtige Festung ARC NOVA zu erreichen. Ihre Aufgabe: Bringen Sie die Erzverarbeitung zum Erliegen!



ARC NOVA

Diese Axis-Weltraumfestung wurde konstruiert, um Offensiv-Sonden in die Erdatmosphäre zu schicken. Sie ist außerdem das Hauptquartier von General Num-Tel-Kresha, dem militärischen Genie des Gegners. Ihre Aufgabe: Sabotieren Sie das riesige mobile Geschütz, das tief im Inneren der Basis versteckt ist.



STRATOSPHERISCHER SHOWDOWN

Seien Sie gewarnt! Hier wimmelt es von Axis-Truppen, mit denen nicht zu spaßen ist. Ihre Aufgabe: Überwältigen Sie die Axis-Einheiten auf dem Boden und in der Luft.



RAUMHAFEN MADAGASKAR

Dies war ein alliierter Raumhafen, bevor er, im Tausch gegen die letzte Ölquelle der Erde, der Axis-Macht übergeben wurde. Eigentlich war man übereingekommen, daß der Raumhafen zu einem friedlichen, internationalen Erholungsgebiet umgestaltet werden sollte. Statt dessen machte der Gegner eine militärische Hochsicherheitszone daraus. Ihre Aufgabe: Lassen Sie den Gegner für seinen Betrug bezahlen, und verwandeln Sie das Gebiet in einen Schrottplatz.





DAS VERSTECK DES AXIS- PREMIERMINISTERS

Jeder Führer möchte seinen „Adlerhorst“ haben. Dieser liegt tief in einer Höhle in den Bergen versteckt, die nur eine Handvoll hochbezahlter Sherpas kennen. Hier hält Premierminister Baron Claus von Meister Kriegsrat mit seinen Generälen. Ihre Aufgabe: Beseitigen Sie die Fabrikanlage zur Herstellung der Luftabwehrwaffen.

DIE AXIS-HAUPTSTADT: NEU MEISTERSTEIN

Im Regierungsgebäude in der Innenstadt tagt das Axis-Parlament. Angesichts der Tatsache, daß die interstellaren Kolonien am Rande eines Krieges stehen, ist es geradezu fatal, daß die Stimmen dieser korrupten Politiker über das Schicksal aller Frauen, Kinder und Männer der Erde entscheiden. Ihre Aufgabe: Stimmen Sie mit Ihrem Dreifach-Eliminator für den Frieden.



NOTIZEN

