

DARIUS

TWIN

TAITO[®]
TAITO CORPORATION

STADLBAUER MARKETING + VERTRIB GES. M. B. H.
A-5027 Salzburg, Austria Postfach 83, Magazinstraße 4

WALDMEIER AG CH-4052 BASEL

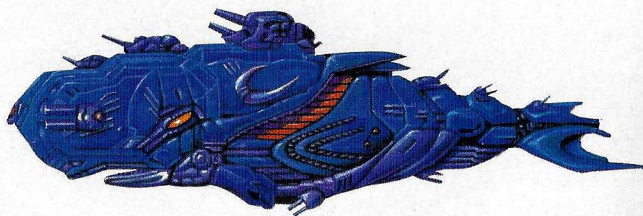
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI

TAITO[®]
TAITO CORPORATION

SUPER NINTENDO[™]
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

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

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.



DARIUS TWIN™

INHALTSVERZEICHNIS



STORY	4
STEUERUNG	5
AUSWAHLMODUS	6
OPTIONEN	7
BILDSCHIRMDARSTELLUNG	8
PLANETENAUSWAHL	9
HIGHSCORE	10
WERTGEGENSTÄNDE	16
ZWISCHENGEGNER	17
ENDGEGNER	18
ANDERE FEINDE	22

TAITO®
TAITO CORPORATION

TAITO® and DARIUS TWIN™ are trademarks of Taito Corp. ©1993

LICENSED BY

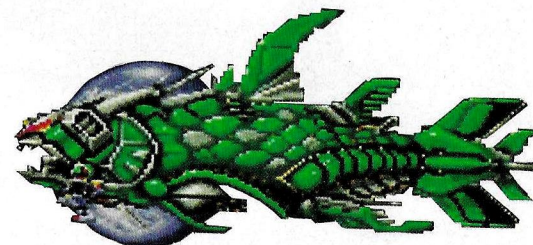
Nintendo®

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



DIESES QUALITÄTSSIEGEL LIST 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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

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 ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

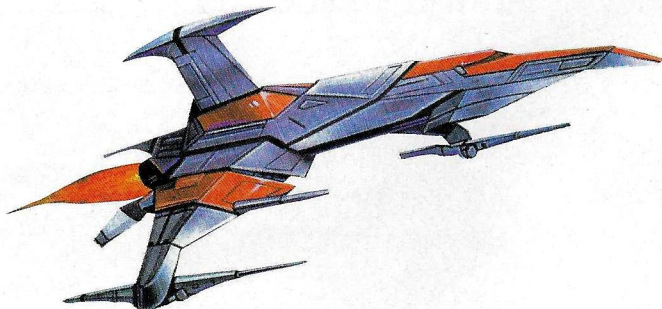


STORY

Einst, vor einigen Jahrtausenden, wurde die junge, friedliche Welt Darius von einer Rasse wandernder Barbaren unter der Führung des galaktischen Tyrannen Belser überrannt. Die friedliebenden Darier waren auf eine solche Invasion nicht vorbereitet, und ihre Welt fiel schnell. Doch kurz bevor der gesamte Planet der Diktatur des Belser unterlag, gelang es dem jungen Paar Proco und Tiat, Führern einer Widerstandsbewegung, mit einigen ihrer Mitstreiter in unberührte Sektoren des Weltraums zu fliehen.

Die Jahrhunderte vergingen, und die Mitglieder der Widerstandsbewegung vermehrten sich und die Organisation gedieh und bevölkerte viele Welten. Auf Orga, einer Welt unerschöpflicher Ressourcen, errichteten sie das Kommandozentrum der GALACTIC FEDERATION; einer Regierung, die alle friedliebenden Welten des Universums vereint. Nach tausend Jahren jedoch entschlossen sich die Truppen des Belser erneut, ihr Imperium auszubreiten und zogen aus, um die letzten Flüchtlinge von Darius zu unterwerfen. Auf der Suche nach ihnen übernahm Belser die Kontrolle einiger neuer Sonnensysteme.

Inspiziert von den Legenden über Proco und Tiat machten zwei der besten FEDERATION-Piloten ihr Raumschiff für die lange galaktische Schlacht, die ihnen bevorstand, fertig. Diese Schiffe, ausgestattet mit der modernsten Technik, wurden SILVER HAWKS genannt und waren fähig, sämtliche Energie in Waffensysteme und Panzerung zu leiten. Es ist Ihr Auftrag, einen SILVER HAWK zu fliegen, Belser's Truppen auf allen Planeten, die Sie während Ihrer Mission besuchen, zurückzuschlagen, Darius zu erreichen und die Alloylantern, eine mechanische Festung, der die Macht Belser's technischer Stärke entspringt, zu zerstören. Belser's Heimatwelt ist unbekannt, jedoch glauben die bekanntesten Wissenschaftler, daß es eine Wasserwelt sein muß, da seine Technologie von aquatischen Lebensformen inspiriert ist.

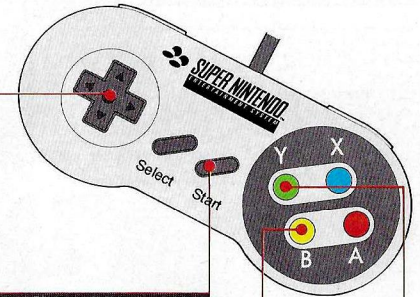


STEUERUNG

Es ist wichtig, sich mit dem Controller vertraut zu machen, da es sich um ein schnelles Spiel handelt und in Sekundenbruchteilen schnelle Reaktion und Reflexe gefragt sind. Je besser Sie mit dem Controller umgehen, desto besser ist Ihr SILVER HAWK.

CONTROL PAD

Benutzen Sie das CONTROL PAD, um nach rechts, links, oben oder unten zu fliegen.



START

Drücken Sie START am Titelbild, um das Spiel zu starten. Während des Spiels erreichen Sie damit eine Pause bzw. können weiterspielen.

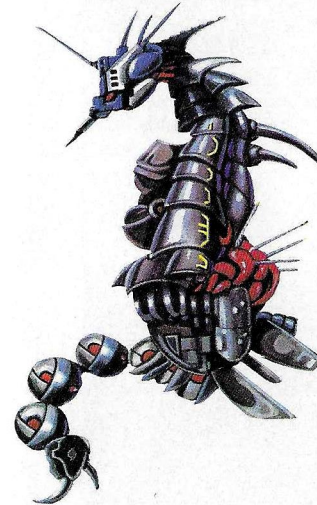
B-TASTE

Drücken Sie die B-TASTE, um auf dem Auswahlbildschirm zum nächsten Bild zu gelangen. Während des Spiels feuern Sie damit die peripheren Waffen.

Y-TASTE

Drücken Sie die Y-TASTE, um die primären Waffen zu benutzen (geradeaus vom SILVER HAWK).

Die SELECT-, X-, A-, L- und R-TASTEN sind nicht belegt.



AUSWAHLMODUS

SELECT MODE

- 1 PLAYER
- 2 PLAYER
- OPTION

Der Auswahlbildschirm erlaubt Ihnen, unter einer Ein- oder Zwei-Spieler-Partie zu wählen oder in den Optionen-Bildschirm zu gelangen. Bewegen Sie nur den Balken mit dem Control Pad zum gewünschten Punkt und drücken Sie START.

EIN SPIELER

Für ein Solo-Abenteuer bewegen Sie den Balken zu ONE PLAYER und drücken START. Bei diesem Spiel ist Ihr SILVER HAWK grün.



ZWEI SPIELER

Für einen Kampf im Team gegen Belsers Truppen bewegen Sie den Balken zur TWO PLAYER-Option und drücken START. Der SILVER HAWK des ersten Spielers ist dann rot, der des zweiten blau. Die spezielle Technologie verhindert, daß die Raumjäger sich gegenseitig beschädigen.



OPTIONEN

Um in das Optionen-Menü zu gelangen, steuern Sie den Balken auf OPTION und drücken START.



OPTIONEN

SPIELERSTAMM

Gehen Sie zur PLAYER STOCK-Option. Drücken Sie links oder rechts auf dem Control Pad, bis die gewünschte Anzahl an Leben erscheint. Sie können bis zu 8 Leben haben.



SCHNELLFEUER

Bewegen Sie den Cursor zu dieser Option und stellen Sie sie – durch Bewegen des Control Pads nach links oder rechts – auf ein (on) oder aus (off). Eingeschaltet bietet diese Option Dauerfeuer, wenn Sie die Y-TASTE gedrückt halten. Wiederholtes Drücken ist dann nicht nötig.



SOUNDTEST

Lauschen Sie den verschiedenen Sounds des Spiels. Bewegen Sie das Control Pad nach links oder rechts, um die gewünschte Nummer zu erreichen. Drücken Sie dann die B-TASTE.

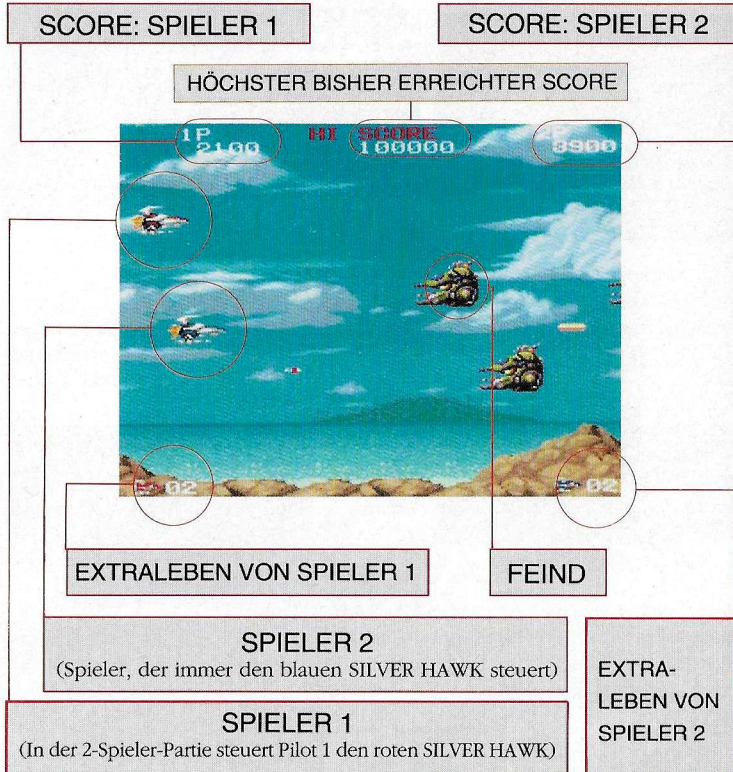
SPIELSTUFE

Bewegen Sie den Cursor auf GAME LEVEL und wählen Sie zwischen NORMAL und EASY (leicht). Wenn Sie EASY gewählt haben, müssen Sie bei Ihren Feinden nicht so viel Schaden anrichten, um sie zu zerstören.

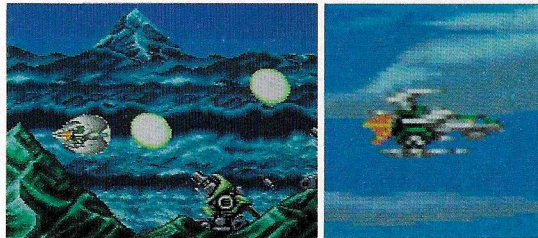


Im NORMAL-Modus müssen Sie mehr Schaden anrichten, um die Feinde zu zerstören.

BILDSCHIRMDARSTELLUNG



Im Single-Spiel steuern Sie das grüne Schiff. In der 2-Spieler-Partie steuert Spieler 1 das rote und Spieler 2 das blaue Schiff.



PLANETENAUSWAHL

Das rechte Bild zeigt eine mögliche Route, die Sie einschlagen können, um Ihr Ziel zu erreichen: Darius (Planet L). Wenn die Mission auf einem Planeten erfüllt ist, kommen Sie zum nächsten. Ihnen wird die Wahl gelassen, welchen Planeten Sie anfliegen. Bewegen Sie das Control Pad hoch oder runter, um einen Planeten auszuwählen und drücken Sie dann die B-TASTE.



BEISPIELPFAD



Sehen Sie den rechten Pfad an. Der Pilot wählte seinen Weg von Planet A zu Planet B, und nicht zu Planet C. Von Planet D flog er zu E, G, J und schließlich zu Planet L (Darius).

SIEBEN WELTEN

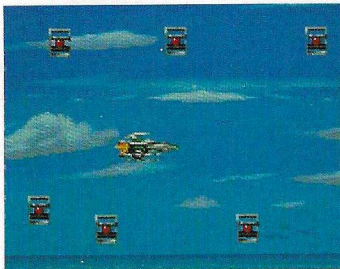
Es gibt 16 mögliche Wege, Ihre Mission zu beenden. Jede führt Sie über 7 verschiedene Planeten. Sie müssen immer nach rechts und können nicht zurückfliegen.

ROUTE DER SIEBEN PLANETEN

Planet 1 A	Planet 2 B oder	Planet 3 D	Planet 4 E oder F
Planet 5 G, H oder I		Planet 6 J oder K	Planet 7 L (Darius)

WERTGEGENSTÄNDE

Wenn einige Feinde zerstört sind, hinterlassen Sie Energiehüllen oder „Powerwürfel“, die SILVERHAWK umwandeln kann. Wenn Ihr Schiff zerstört wird, und Sie noch Reserve haben, kehren Sie zur selben Ausrüstungsstufe zurück, auf der Sie Ihr Leben verloren.



KRAFTSCHUSS



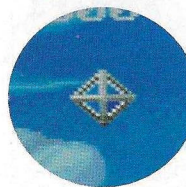
Nehmen Sie diesen roten Würfel, und die Energie Ihrer Hauptwaffe steigt.

SEITENGESCHÜTZE

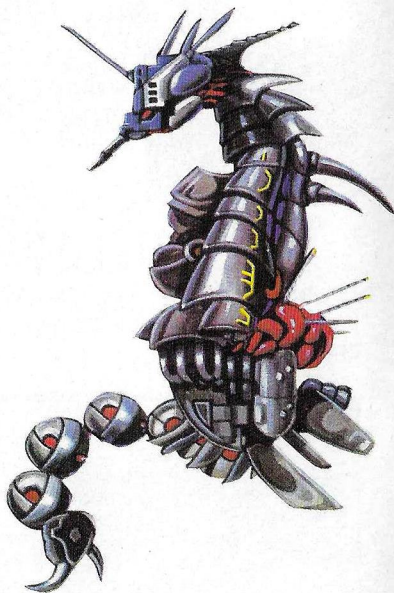


Aufnehmen des grünen Würfels erhöht die Macht der peripheren Geschütze.

SCHILD



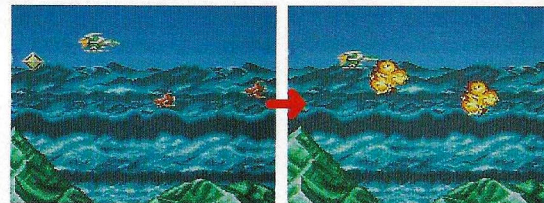
Der blaue Würfel hüllt ein Schutzschild-Feld um Ihr Schiff.



ANOBBSIUM-BOMBE



Die tödliche Anobbsium-Bombe. Ihre Explosionsgewalt zerstört alles in einem Radius von 10 Parsek. Nehmen Sie diesen gelben Würfel, und alle Feinde, die in Sicht sind, werden zerstört.

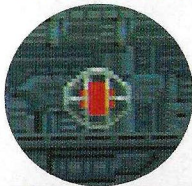


1-UP

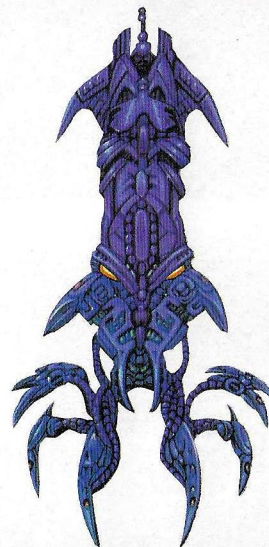


Dieser orange Power-Würfel birgt ein Extra-Leben. Es ist ein seltener Fund und ein Geschenk für alle SILVER HAWK-Piloten.

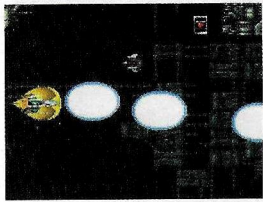
WECHSELMECHANISMUS



Dieser seltene Würfel verändert die Gattung Ihrer Hauptwaffe.

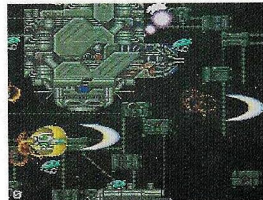
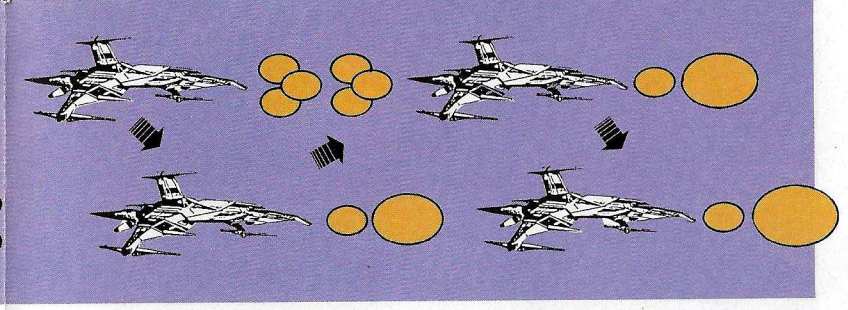
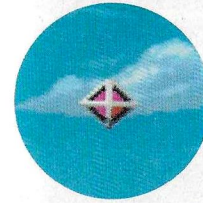
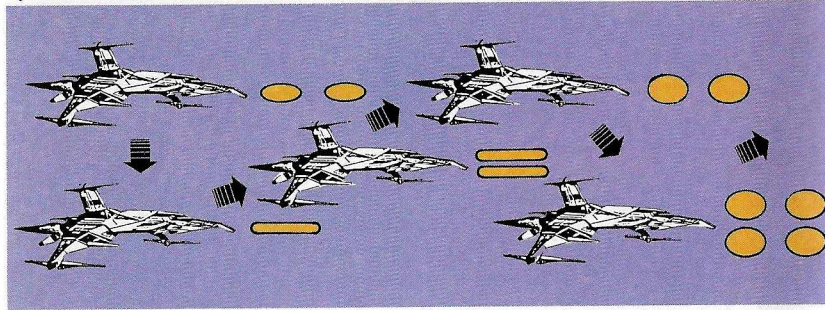


SUPERWAFFENSTUFE



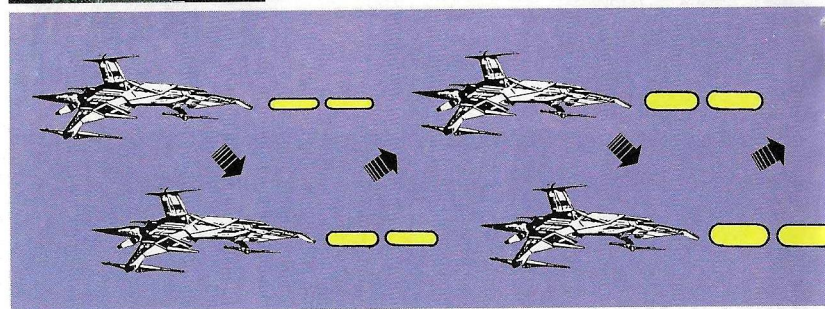
PHOTONENSCHIBE

Die Photonenscheiben sind ovale Projektilen. Sie sind weitreichender als die anderen Waffen und somit brauchbarer, um ferne Ziele zu erreichen. Doch das macht sie auch weniger kraftvoll.

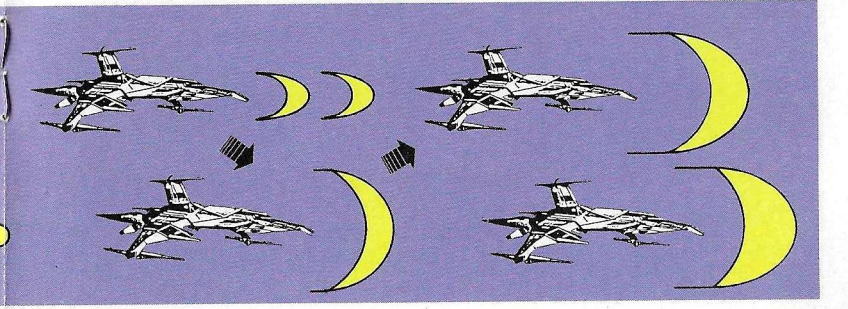
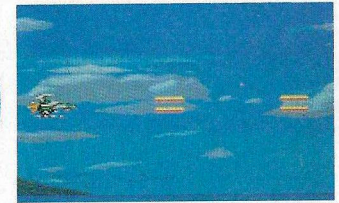
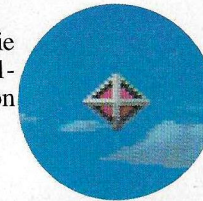


SEGMENT-LASERWELLENSTRAHL

Diese Waffe feuert segmentierte, konzentrierte Laser-Energie. Sie feuert diese als dünne Strahlen oder, in höheren Leveln, als Wellen in Bumerang-Form. Der Laserwellenstrahl ist dünner als die Photonenscheiben, und somit ist eine größere Treffsicherheit gefragt.



Jedenfalls macht Sie die Laserwellenstrahl-Energiekonzentration mächtiger.



PERIPHERE BEWAFFNUNG



Diese Waffen schießen von den Seiten Ihres SILVER HAWKS und sind genauso wichtig wie Ihre Hauptwaffe. Wenn Sie die grünen Power-Würfel sammeln, erhöhen Sie die Macht Ihrer peripheren Waffen.

<p>LEVEL 1</p>	<p>LEVEL 5</p>
<p>LEVEL 2</p>	<p>LEVEL 6</p>
<p>LEVEL 3</p>	<p>LEVEL 7</p>
<p>LEVEL 4</p>	<p>LEVEL 8</p>

SCHILDER



Jedes mal, wenn Sie einen blauen Power-Würfel einsammeln, legen Sie ein Schutzfeld um die Hülle Ihres Raumschiffs. Es gibt drei Klassifikationen für Schildstärken: Normal, Super und Hyper. Die normale Klassifikation der Schildstärke bedeutet, daß Sie bis zu vier Lagen Feldenergie um Ihr Raumschiff haben und wird mit einer blauen Aura rund um das Schiff angezeigt. Der Super-Level bedeutet, daß Sie fünf bis neun Lagen besitzen und wird mit einer silbernen oder grauen Farbe angezeigt. Der Hyper-Level bedeutet 10 oder mehr Lagen und ist als goldenes Schild um den SILVER HAWK dargestellt. Wenn eines Ihrer Schiffe zerstört wurde, wird Ihr nächstes Schiff automatisch dasselbe Potential besitzen wie das alte. Und wenn Sie einen neuen blauen Power-Würfel finden, wird Ihnen automatisch der Stand des letzten Energieschildes plus einer zusätzlichen Lage gegeben.

Name	Voll	Mittel	Niedrig
Normal 1 - 4			
Super 5 - 9			
Hyper 10 +			

HIGHSCORE

HI SCORE			
RANK	NAME	SCORE	ZONE
1	KEJ	02574700	L
2	BAN	00100000	I
3	YMZ	00090000	H
4	J. N	00080000	G
5	MTO	00070000	F
6	KWI	00060000	E
7	SIN	00050000	D
8	MYN	00040000	C

Das Spiel merkt sich Ihre Highscores, solange Sie spielen, und Sie können sich in die Liste eintragen. Wenn Sie allerdings Ihr SNES ausschalten, sind diese Informationen wieder verloren. Können Sie den eingebauten Highscore schlagen?

ACHTEN SIE AUF DEN ZU SCHLAGENDEN SCORE!

Der gegenwärtige Highscore ist während des ganzen Spiels am Bildschirm angezeigt, um Ihnen ein Ziel zu geben. Kämpfen Sie gegen den alten Highscore und schlagen Sie ihn. Dann kämpfen Sie gegen Ihren eigenen und versuchen, ihn zu verbessern.



1P 194000 HI SCORE 2196100

TRAGEN SIE IHRE INITIALEN EIN!



HI SCORE			
RANK	NAME	SCORE	ZONE
1	KEJ	02574700	L
2	BAN	00100000	I
3	YMZ	00090000	H
4	J. N	00080000	G
5	MTO	00070000	F
6	KWI	00060000	E
7	SIN	00050000	D
8	MYN	00040000	C

Der Highscore-Bildschirm erscheint, wenn das Spiel beendet ist. Bewegen Sie Ihr Control Pad nach oben oder unten, bis der gewünschte Buchstabe hinterlegt ist.

Wiederholen Sie diesen Prozeß, bis alle Initialen eingetragen sind. Drücken Sie dann die B-TASTE, um sie zu sichern.

HI SCORE			
RANK	NAME	SCORE	ZONE
1	KEJ	02574700	L
2	BAN	00100000	I
3	YMZ	00090000	H
4	J. N	00080000	G
5	MTO	00070000	F
6	KWI	00060000	E
7	SIN	00050000	D
8	MYN	00040000	C

Ihre Initialen und der Score werden solange erscheinen, bis sie aus der Liste entfernt wurden (durch höhere Scores). Viel Glück!

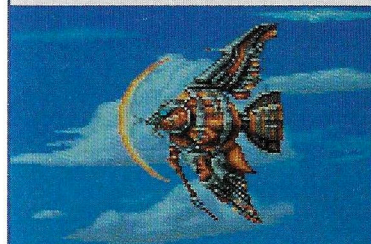
ZWISCHENGEGER



Jede Runde hat einen Endgegner, welcher geschlagen werden muß, um das Spiel fortzusetzen. Einige Levels haben dann aber noch einen sogenannten Zwischengegner. Diese Feinde sind stärker als die normalen Feinde, aber nicht so mächtig wie der Endgegner.

TODESENGEL

Der Todesengel ist ein monströser Metallfisch, der mit Energiewellen schießt.



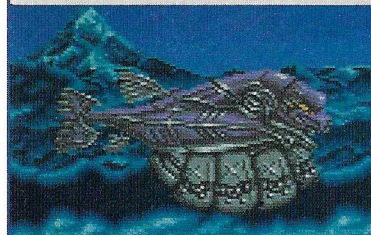
SCHUSSHAI

Der Schusshai kam zu seinem Namen, da er fünf kleinere Hai-Raumschiffe auf Sie abschießt.



HARTBLÄSER

Der Hartbläser ist ein großer Blasenfisch, der gerne von hinten angreift und mit tödlichen Blasen auf Sie schießt.



RADIATOR

Der Radiator ist eine mysteriöse Metall-Krabbe, die radioaktive, gefährliche Ringe in alle Richtungen schmeißt.



JENDGEGNER

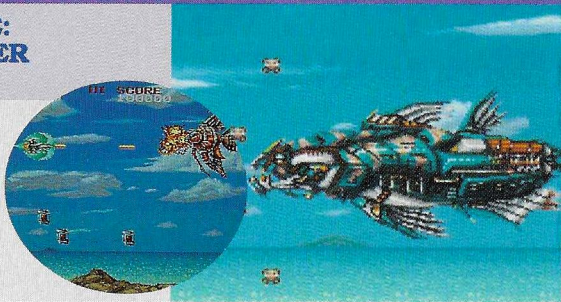


Jede Runde hat ihren Endgegner, der den nächsten Planeten beschützt. Sie erhalten eine Warnung, kurz bevor dieser Feind erscheint. Jeder Endgegner ist bestimmt gefährlicher, als alle anderen Feinde, die in dieser Runde erschienen.

PLANET A: RILAIR

**KODENAME:
HH02 KILLER
HIGIA**

Der Endgegner des ersten Planeten ist sehr gut gepanzert und erinnert an einen Baracuda – dann er ist genauso tödlich.



PLANET B: DANTO, C: KOLOBA

**KODENAMEN:
EP30 IMPERIALES
FOSSIL QU10
KÖNIGSFOSSIL**

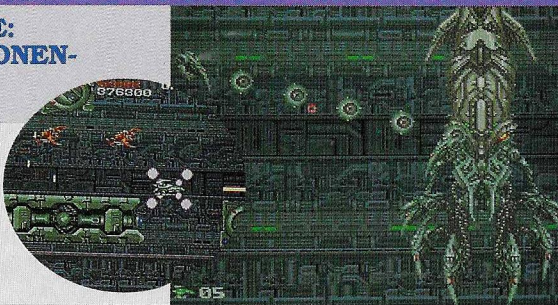
Sowohl Danto als auch Koloba sind von einem Paar von Zwilling-Killerbarsch-Raumschiffen bewacht.



PLANET D: LANKUS

**KODENAME:
BD4Z DÄMONEN-
SCHWERT**

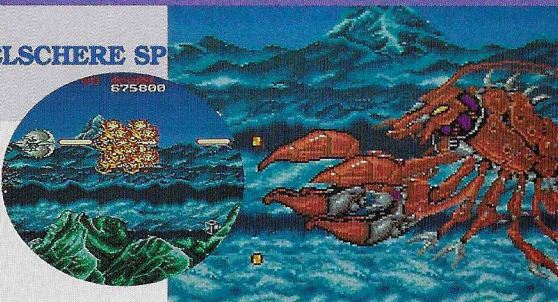
Das tödliche Dämonenschwert, ein mechanischer Tintenfisch, bewacht Lankus.



PLANET E: PADI

**KODENAME:
OON1 DOPPELSCHERE SP
(rot)**

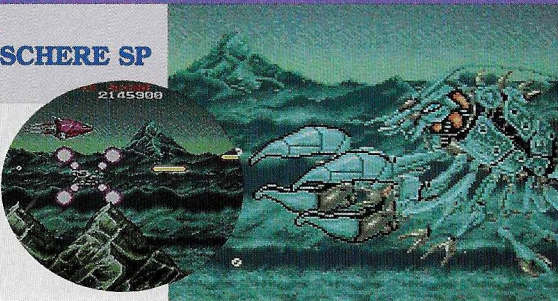
Der Boss von Padi ist ein tödliches Schalentier namens Doppelschere. Es ist ein blauer und mörderischer Hummer.



PLANET F: REAR

**KODENAME:
001 DOPPELSCHERE SP
(blau)**

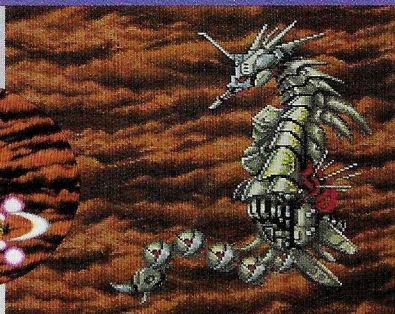
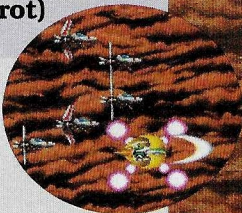
Über Rear herrscht das rote Gegenstück der Doppelschere. Es ähnelt seinem blauen Vetter und ist genauso gefährlich.



PLANET G: NARUKINI

**KODENAME:
ZZ10 DUNKLER
CORONAT (rot)**

Der Dunkle Coronat, ein mächtiges, mechanisches Seepferd, ist der Boss von Narukini. Dervon dieser Welt ist rot.



PLANET H: SABIA

**KODENAME:
ASP7 ROTNEBEL**

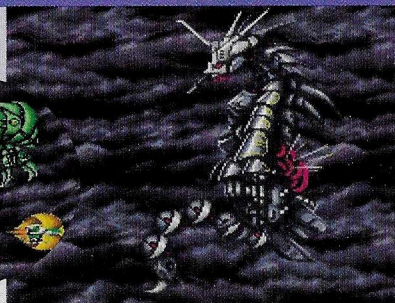
Eine große Metallkrake bewacht Sabia.



PLANET I: KARUDO

**KODENAME:
ZZ10 DUNKLER
CORONAT
(blau)**

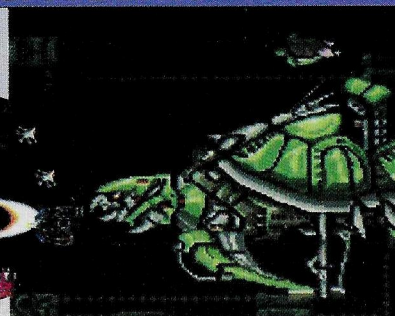
Die blaue Variante des Dunklen Coronaten dominiert auf diesem Planeten. Er ist genauso tödlich wie sein rotes Gegenstück.



PLANET J: NOEMU

**KODENAME:
MX04 MASSIVMETALL-
HÜLLE**

Die nahezu unsiegbare, massivmetallhüllengeschützte, enorme Schildkröte bewacht Noemu. Sie hat eine harte Schale und einen sehr langen Hals.



PLANET K: HOROLAIN

**KODENAME:
GG0D BESONDERS
GROSSARTIG**

Sie werden sich „Besonders Grossartig“, einer buckelwähnlichen Konstruktion, stellen müssen, um Horolain zu verlassen.



PLANET L: DARIUS

**KODENAME:
LC40 SUPER ALLOY-
LANTERN**

Belsers persönlicher Schlachtkreuzer ist der schwierigste Gegner von allen. Er erinnert an einen riesigen Laternenfisch.



ANDERE GEGNER

Belser's Fabriken stellen unvorstellbare Mengen an Kampfschiffen her. Hier sind einige der Raumschiffe, die Ihnen auf dem Weg zum Planeten Darius begegnen werden.

