



Jaleco™ and OPERATION LOGIC BOMB™  
are trademarks of Jaleco Ltd.  
© 1993 Jaleco Ltd.  
All Rights Reserved.

Jaleco Ltd.  
2-19-7 Yohga  
Setagaya-ku  
Tokyo 158  
Japan

Distributed by /Alleinvertrieb:

*allan*

Allan Deutschland GmbH  
Rosenstrasse 7  
80331 Munich, Germany

PRINTED IN JAPAN

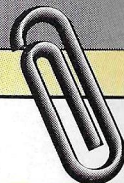


SPIELANLEITUNG



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

**TOP SECRET**



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



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



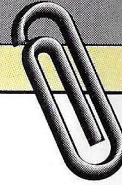
Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as “TM” are trademarks of Nintendo.

# INHALT

- EINLEITUNG** ..... **2**
- ZIEL DES SPIELS** ..... **4**
- ES GEHT LOS** ..... **6**
- KONTROLLERFUNKTIONEN WÄHREND EINES SPIELS** ..... **7**
- ANZEIGEN AUF DEM BILDSCHIRM** ..... **10**
- LEVELS**..... **15**
- WAFFEN**..... **16**
- GAME OVER UND CONTINUE** ..... **20**

## PFLEGE DEINES SPIELS

- \* Dieses Spiel ist präzisionsgefertigt und besteht aus komplexen elektronischen Schaltkreisen. Setze sie deshalb keinen Stößen oder extremen Temperaturen aus. Versuche nicht, sie auseinanderzunehmen.
- \* Berühre die Kontakte nicht und bringe sie nie in Verbindung mit Wasser, sonst können Schäden an den Schaltkreisen entstehen.
- \* Versichere Dich immer, ob Dein Super NES Control Deck ausgeschaltet ist, bevor Du eine Kassette einlegst oder herausnimmst.



## EINLEITUNG

**Achtung, an alle Mitglieder der Spezialtruppen:** Das ist eine geheime Befehlsausgabe. Die Regierung hat eine streng geheime Mission angeordnet, um die Übernahme der Subspace Particle Transfer Project Facility (Unterraum-Partikel-Transfer-Projekt-Einrichtung) zu untersuchen. Der Codename für diese Mission ist **Operation Logic Bomb**. Wir haben unseren besten Mann - einen Agenten, der nur als "Logan" bekannt ist - ausgewählt, um diese Einzelmission durchzuführen. Mit seinen bionischen Implantaten und seinem bioelektronischen Gehirn besitzt Logan die beste Chance, diesen schwierigen Auftrag erfolgreich zu beenden. Sein Ziel ist ein Forschungslabor, das in einer geheimen Bergfestung versteckt liegt.

**Hintergrundinformation:** Teams unserer besten Wissenschaftler haben bereits jahrelang am Subspace-Partikel-Transfer Projekt gearbeitet und sind nahe daran, die Partikel-Transfer Technologie zu perfektionieren. Dieser Prozeß verwendet Subspace-Transporter, um ein Objekt zu dematerialisieren und es dann an einer anderen Stelle sofort wieder zu materialisieren. Transfers von Personen über kurze Distanzen waren bereits erfolgreich und die Wissenschaftler standen kurz vor dem Beginn der Versuche über Langstrecken-Transportexperimente. Wegen der

empfindlichen Natur dieser Forschung, sind die Sicherheitsvorkehrungen sehr streng - nur autorisiertes Personal darf sich im Umkreis von 10 Meilen um die Anlage aufhalten.

### Personalakte - Agent Logan

Alter: 27

Herkunft: Unbekannt

Stärke: Übermenschliche Fähigkeiten



Nachdem er während eines vorhergehenden Auftrages verletzt wurde, bekam Logan bioelektronische Implantate, die ihm überlegene Stärke, Reflexe und analytische Fähigkeiten verliehen. Mit seiner eingebauten kybernetischen Interface-Vorrichtung, kann Logan direkt mit dem Laborcomputer in Verbindung treten. Dadurch kann er lebenswichtige Informationen über das Subspace-Partikel-Transfer Projekt abrufen und auch nach Hinweisen suchen, die die Angriffsquelle enttarnen können.

**Momentane Situation:** Wir haben den Kontakt mit dem Forschungslabor verloren. Jemand - oder etwas - hat die Anlage übernommen und die gesamte Kommunikation mit der Außenwelt abgeschnitten. Wir haben keine Information



über die Eindringlinge oder ihre Fähigkeiten... niemand, der die Anlage betreten hat, ist wiedergekommen, um über die Lage zu berichten. Wir bereiten nun den letzten Angriff vor. Wenn er fehlschlägt, sehen wir uns gezwungen, die Gefahr zu beseitigen, indem wir die gesamte Anlage zerstören. Agent Logan wurde über alle Aspekte seiner Mission informiert - nun liegt es an ihm, das Labor zu infiltrieren, die Eindringlinge zu neutralisieren und die Wissenschaftler zu retten. Alle Einheiten bereitmachen... *Operation Logic Bomb* beginnt!

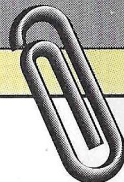
## ZIEL DES SPIELS

Wer sind nun diese Eindringlinge überhaupt - und wie sind sie ins Labor gekommen? Da gibt es noch mehr an dieser Situation, als man auf den ersten Blick sehen kann... wie Du bald herausfinden wirst, wenn Du die spannende Welt von *Operation Logic Bomb* betrittst. Als Hauptfigur dieser Geschichte, Logan, erforschst Du in Deiner Mission, die Eindringlinge zu neutralisieren und das Labor zu retten, ein Labyrinth von Levels. Mit tollen 3-D Graphiken und super Musikuntermalung und Soundeffekten kombiniert *Operation Logic Bomb* Geheimnisvolles und Labyrinth mit der Bedrohung durch außerirdische Eindringlinge, um ein aufregendes Action-Abenteuer zu schaffen.

*Operation Logic Bomb* besteht aus 10 verschiedenen Levels voller versiegelter Räume und verschlossener Türen. Du mußt auf jedem Level bestimmte Aufgaben erledigen, bevor Du in den nächsten weitergehen kannst. In einigen Fällen mußt Du auch zwischen einigen Levels hin- und hergehen, um alle Rätsel zu lösen. Natürlich bist Du nicht alleine da drin... um die Wahrheit zu sagen, schwirrt dieser Ort nur so mit allen Arten von feindlichen Eindringlingen, die aus dem Nichts aufzutauchen scheinen. Ich rate Dir, schieße zuerst und stelle die Fragen später!



Du beginnst das Spiel mit zwei Waffen und einer begrenzten Energieversorgung. Falls Deine Kraft zu Ende ist, kannst Du am Beginn des momentanen Levels nochmals anfangen. Nach drei Continues verläßt Dich das Glück endgültig und das Spiel endet. Du kannst bis zu fünf zusätzliche Waffen im Spiel finden. Versichere Dich, daß Du alle findest... bestimmte Feinde kann man nur mit bestimmten Waffen besiegen. Du kannst hilfreiche Informationen aus Datenterminals bekommen, die überall im Labor zu finden sind - das heißt, wenn sie funktionieren. Wenn Du in diese Datenterminals



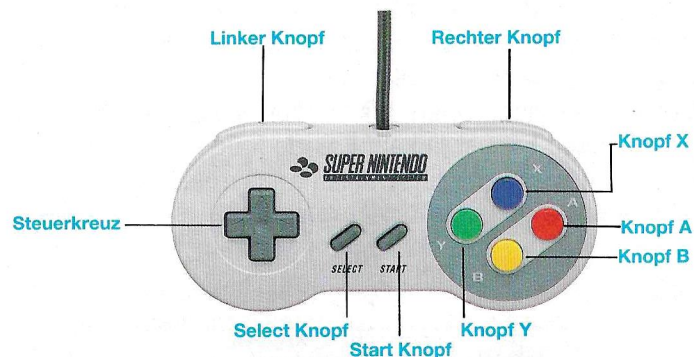
einsteigst, kannst Du Karten des Labors sammeln und Videoaufzeichnungen ansehen, die zeigen, wer die Eindringlinge sind und wie sie vorgehen.

Da ich diese Videos bereits gesehen habe, gebe ich Dir einen guten Rat... so weit ich es feststellen konnte, sind die Eindringlinge außerirdische Kreaturen, die aus einer anderen Dimension kommen. Sie erschienen ganz plötzlich, als die Partikeltransporter eine Fehlfunktion hatten und einen Ri in den Raum produzierten. Nun halten die Auerirdischen die Wissenschaftler als Geiseln und zwingen sie, riesige Unterraum-Generatoren zu bauen, die das Labor Schritt fr Schritt bernehmen. Die Unterraum-Felder befinden sich berall und sie werden immer grer. Wenn ich also Du wre, wrde ich keine Zeit verlieren und reingehen... bevor es zu spt ist!

## ES GEHT LOS

1. Lege die *Operation Logic Bomb* Kassette in Dein Super NES ein und schalte das Gert ein. Nach einigen Sekunden erscheint die Einleitung.
2. Drcke jederzeit whrend der Einleitung **Start**, um zum Titelschirm zu gelangen. Auf dem Titelschirm kannst Du durch Drcken auf **Start** das Spiel beginnen.

## KONTROLLERFUNKTIONEN WHREND EINES SPIELS



### Spielerbewegung

Drcke in jede beliebige der acht Richtungen auf dem Steuerkreuz (**oben, unten, links, rechts** und **diagonal**), um Dich in die jeweilige Richtung zu bewegen. Deine Spielfigur sieht in die Richtung, in die sie geht.



Um Deinen Angriff in eine bestimmte Richtung zu lenken, drücke und halte **Knopf L oder R** gedrückt, während Du in die gewünschte Richtung siehst. Solange Du den Knopf gedrückt hältst, bleibt Deine Spielfigur in der Richtung, in die sie sieht (sogar wenn Du Logan in eine andere Richtung bewegst).

Versuche es! Drücke nach oben auf dem Steuerkreuz, dann drücke und halte entweder **Knopf L oder R**. Nun versuche Deine Figur zu bewegen. Egal, in welche Richtung Du ihn bewegst, er sieht nach oben, bis Du den Knopf losläßt. Durch diese Möglichkeit kannst Du auf Feinde feuern, während Du Dich von ihnen wegbewegst. Das ist auch speziell nützlich, wenn Du in eine diagonale Richtung schießt.



## NORMALER ANGRIFF

**Knopf A** Waffenauswahl

**Knopf B** Waffe abfeuern

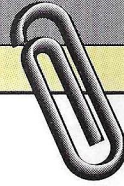
Du beginnst das Spiel mit zwei Waffen: der SSLG-R4 und der TSLG-R2. Drücke **Knopf A**, um zwischen den beiden Waffen zu wechseln. Du hast eine unbegrenzte Menge an Munition. Drücke und halte **Knopf B**, um dauernd zu feuern. Du findest bei der Erforschung des Labors weitere Waffen. Eine genaue Beschreibung dieser Waffen bekommst Du später in dieser Anleitung.

## SPEZIELLER ANGRIFF

**Knopf X** Auswahl Spezialwaffe

**Knopf Y** Feuern Spezialwaffe

Verschiedene Spezialwaffen sind im Labor versteckt. Sobald Du sie gefunden hast, kannst Du mit **Knopf X** eine Spezialwaffe auswählen und sie mit **Knopf Y** abfeuern (oder plazieren). So wie bei der regulären Waffe hast Du auch für jede Spezialwaffe einen unbegrenzten Vorrat an Munition. Eine Beschreibung der Spezialwaffen bekommst Du später in dieser Anleitung.



## Pause/Anzeige Informationsbildschirm

Drücke **Start**, um eine Pause im Spiel einzulegen und den Informationsbildschirm anzuzeigen. Dieser Bildschirm ist leer, bis Du das richtige Datenterminal angezapft hast und die Karteninformationen heruntergeladen hast. Die Karte zeigt Dir den Grundriß des momentanen Laborlevels. Du mußt in jedem Level eine neue Karte finden.



# ANZEIGEN AUF DEM BILDSCHIRM

## Poweranzeige

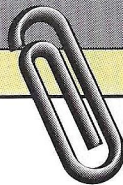
Deine Poweranzeige befindet sich unten auf dem Bildschirm. Jedes Mal, wenn Du getroffen wirst, wird Deine Kraft weniger. Wenn Dir die Energie ausgeht, wird Deine Spielfigur wieder an den Anfang des momentanen Levels gesetzt. Du kannst Deine Kraft während des Spiels erhöhen, indem Du bestimmte Datenterminals anzapfst.

## Waffenanzeige

Du beginnst das Spiel mit zwei regulären Waffen - dem Einzelschuß-Lasergewehr und dem Dreifachschuß-Lasergewehr. Du sammelst während des Spiels weitere Waffen. Das Symbol für Deine momentane Waffe erscheint in einer Box in der unteren rechten Ecke des Bildschirms. Diese Box ist durch ein **“B”** gekennzeichnet. Drücke **Knopf A**, um die verfügbaren Waffen durchzusehen. Drücke **Knopf B**, um die momentane Waffe abzufeuern.

In den höheren Levels des Spiels kannst Du auch zwei Spezialwaffen finden und benutzen - den Köder und die Mine. Sobald Du eine Spezialwaffe gefunden hast, erscheint das Symbol für diese Waffe in einer Box links neben der Box mit der normalen Waffe. Diese Box ist durch ein **“Y”** gekennzeichnet. Drücke **Knopf X**, um eine Spezialwaffe zu wählen. Drücke **Knopf Y**, um diese Waffe abzufeuern.





## Datenterminals

Datenterminals befinden sich an verschiedenen Punkten des Labors. Einige wurden durch die Eindringlinge deaktiviert. Wenn ein Datenterminal aktiv ist, erscheint ein blinkendes Licht darüber und ein blinkender blauer Pfeil zeigt auf die Terminaltüre. Inaktive Terminals können aktiv werden, wenn Du feindliche Kräfte in der Nähe oder einen Unterraum-Generator der Feinde zerstörst.

Um ein aktives Terminal anzuzapfen, stelle Dich über den blauen Pfeil und gehe auf das Terminal zu. Die Türen öffnen sich Du und kannst automatisch die Informationen, die dort gespeichert wurden, abrufen. Einige Datenterminals zeigen Dir eine Karte des momentanen Levels. Andere stellen Dir eine Videoaufzeichnung von der Übernahme des Labors zur Verfügung. Sieh Dir diese Sequenzen ganz genau an... sie können Dir wichtige Informationen über die Aktivitäten und die Schwächen Deiner Feinde geben. Die letzte Art von Datenterminal stellt Deine Energie wieder her.



## Karten

Eines der Datenterminals auf jedem Level enthält die Karte des jeweiligen Levels. Sobald Du diese Karte abgerufen hast, kannst Du sie jederzeit ansehen, indem Du **Start** drückst. Die Karte zeigt Dir Deinen Standort als blaues blinkendes Quadrat. Blinkende orange Zeichen zeigen aktive Datenterminals oder Transporter an. Drücke **Start**, um die Karte zu verstecken.

## Transporter

Transporter bringen Dich von einem Level zu einem anderen. In jedem Level befindet sich mindestens ein Transporter. Ein Transporter kann erst benutzt werden, wenn Du den Feind besiegt hast, der ihn kontrolliert. Blinkende blaue Zeichen zeigen Dir, wenn ein Transporter aktiv geworden ist. Um einen aktiven Transporter zu benutzen, stelle Dich einfach darauf. Du kannst Dich zwischen den Levels hin- und herbewegen. Das muß Du sogar, um die Waffen zu bekommen, die Du brauchst, um einen Level vollständig zu beenden.

## Informationssequenzen

Informationssequenzen können erscheinen, wenn Du Datenterminals anzapfst, einen feindlichen Boß zerstörst, oder eine Waffe findest. Diese Sequenzen enthalten Informationen über den Hergang des Eindringens der Außerirdischen in das Labor. Sieh Dir diese Aufzeichnungen



genau an, Du könntest hilfreiche Hinweise finden! Wenn Du eine Waffe findest, zeigt Dir eine kurze Videosequenz den Namen der Waffe und wie man sie benutzt.



## Subspace Verbindungspunkte

Wenn Du das Labor erforschst wird Dir auffallen, daß Du über bestimmte Gebiete nicht gehen kannst. In den ersten Levels sind diese Gebiete durch blinkende blaue Gewinde gekennzeichnet. Diese Gebiete sind Subspace (Unterraum) Verbindungspunkte, die von den Unterraum-Generatoren der Eindringlinge geschaffen wurden. Sie dienen als Brücke zwischen unserer Welt und der Welt der Außerirdischen. Du kannst zwar nicht über diese Subspace Gebiete gehen, aber Deine Feinde können es! So sind sie überhaupt erst in das Labor gelangt und die ganze Zeit kommen immer mehr von

von ihnen an. Um diese Subspace Verbindungspunkte zu zerstören, mußt Du die Generatoren auseinandernehmen.

## LEVELS

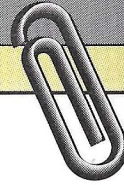
Es gibt 10 Levels in *Operation Logic Bomb*. In einigen Fällen mußt Du mit Hilfe der Partikeltransporter zwischen den Levels hin- und hergehen.

### Levels 1 - 4

Die ersten vier Levels sind verschiedene Gebiete des Subspace Partikel-Transfer-Projekt Labors. Besiege die Feinde, die das Labor durch die Generatoren betreten. Dann zerstöre die Subspace Generatoren selbst. Achte auf die zwei zusätzlichen Waffen, wenn Du diesen Abschnitt durchsuchst - Du benötigst sie, um die vier Bosse, die das Labor bewachen, zu besiegen.

### Level 5

Dieser Level bringt Dich aus dem Labor hinaus, ins umgebende Gelände, das die Eindringlinge ebenfalls besetzt halten. Zerstöre Deine Feinde, um die Subspace-Felder zu eliminieren, die Deinen Weg blockieren.



## Levels 6 -9

Diese vier Level ähneln irgendwie dem Labor, aber sie sind doch etwas anders... da Du den Subspace-Partikelwellen ausgesetzt warst, hast Du nun eine andere Dimension betreten. Glücklicherweise funktionieren Deine Waffen immer noch! Sammle in diesen Levels drei weitere Waffen ein, darunter sind die beiden Spezialwaffen. Achte auf die Bosse - Du mußt mehr als einen von ihnen besiegen und man weiß nie, wo sie plötzlich auftauchen können!

## Level 10

In diesem Level kommst Du direkt in den Unterraum (Subspace), also sei auf alles vorbereitet - es kann Dir alles Mögliche passieren! Zerstöre den großen Boß am Ende des Levels, um das Labor zu befreien und die Wissenschaftler zu retten... das wird Dein großer Triumph!

## WAFFEN

Du beginnst das Spiel mit zwei Waffen. Du kannst bis zu fünf zusätzliche Waffen an verschiedenen Orten aufsammeln. Insgesamt kannst Du sieben Waffen besitzen. Nachstehend werden alle Waffen beschrieben.

## Reguläre Waffen

Verwende **Knopf A**, um die verfügbaren Waffen durchzusehen. Die momentane Waffe erscheint in einer Box in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Drücke **Knopf B**, um die momentane reguläre Waffe abzufeuern.

## SSLG-R4 (Einzelschuß-Lasergewehr-Ausgabe 4)

Diese Waffe bekommst Du am Beginn des Spiels. Sie gibt Dir einen geraden Schnellschuß.

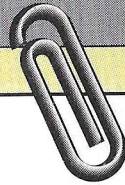
## TSLG-R2 (Dreifachschuß-Lasergewehr-Ausgabe 2)

Diese Waffe bekommst Du ebenfalls am Beginn des Spiels. Sie feuert langsamer als die SSLG, aber ist effektiver, da sie in drei Richtungen gleichzeitig schießt.



## RPL-R3 (Reflektierender Puls laser-Ausgabe 3)

Du findest diese Waffe irgendwo im Labor. Der Laser prallt von Hindernissen ab und ist nützlich, wenn man in enge Räume feuert.



## FPS-R2 (Ferro-Plasma Spray-Ausgabe 2)

Diese Waffe kann in einem der versteckten Räume des Labors gefunden werden. Die Ferro-Plasma Spray Waffe ist einem Flammenwerfer sehr ähnlich. Sie trifft und zerstört ihr Ziel mit einem Schwall von überladem Plasma.



## ATMP-R5 (Automatischer Raketensucher-Ausgabe 5)

Der ATMP-R5 ist ebenfalls irgendwo im Labor versteckt, aber es könnte schwer für Dich werden, ihn zu finden. Diese Waffe sucht und zerstört jeden Feind in der Nähe, auch wenn dieser Feind um die Ecke oder außerhalb der Schußlinie steht.

## Spezialwaffen

Verwende Knopf X, um eine Spezialwaffe auszuwählen. Die momentane Waffe wird in einer Box neben derjenigen für die reguläre Waffe angezeigt. Drücke Knopf Y, um die momentane Spezialwaffe abzufeuern.



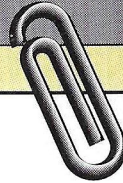
## PID-R1 (Persönlicher Bild-Duplikator-Ausgabe 1)

Diese Waffe erlaubt es Dir, ein holographisches Bild von Dir selbst herzustellen, das Deine Feinde anzieht und sie von Dir ablenkt. Der Köder bleibt nur für eine bestimmte Zeitspanne sichtbar.



## TDB-Mine (Getimte Richtungsmine)

Diese Waffe ist eine Mine mit Timer. Einige Sekunden nachdem Du sie gelegt hast, explodiert die Mine in die Richtung, in die Du gesehen hast, als Du sie gelegt hast.



## **GAME OVER UND CONTINUE**

Du hast vier Chancen, um die feindlichen Eindringlinge zu besiegen und das Labor zu retten. Du beginnst das Spiel mit einer begrenzten Energiemenge. Wenn Deine Energie zu Ende geht, wirst Du gefragt, ob Du weiterspielen willst (Continue). Drücke Select, um YES (Ja) oder NO (Nein) auszuwählen. Wenn Du die Antwort gewählt hast, drücke Start, um weiterzuspielen. Wenn Du mit Ja geantwortet hast, behältst Du Deine Waffen oder Karten, die Du bereits gesammelt hast und die Feinde, die Du schon besiegt hast, erscheinen nicht mehr.

### **GEWÄHRLEISTUNG**

einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von Allan Deutschland GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Allan Kundendienst in Deutschland unter der Telefon-Nummer 089-2311-3865 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Allan Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Allan Deutschland GmbH  
Rosenstrasse 7  
80331 Munich, Germany**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Allan auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte Fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwunsch an den Allan Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland: 089-2311-3685)