



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

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



DENKE SCHNELL

Vielen Dank dafür, daß Du Kemco's Super Nintendo Entertainment System Game Pak "Phalanx", das heißeste und schnellste Science Fiction Schießspiel, gekauft hast. Lies diese Anleitung bitte sorgfältig durch, bevor Du in den Einsatz gehst, damit Du das Spiel richtig spielen und genießen kannst.



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 PAKT.

LICENSED BY

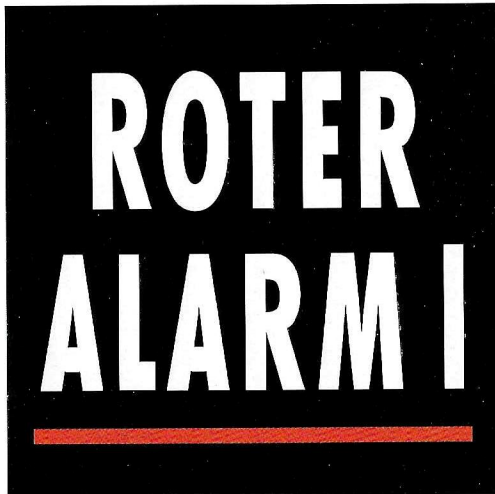
Nintendo

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

INHALT

ROTER ALARM	5
VORBEREITUNG ZUM START	10
EINSATZBEGINN	18
POWER UP	20
BESONDERE WAFFEN	23
SCHLAGE DEN FEIND	26
NOTIZEN VON DER EINSATZBESPRECHUNG	31

Versteckt an der äußeren Grenze der Andromeda Galaxie liegt das Sonnensystem Delia. Eine kleine Gruppe von Menschen hat sich hier auf Delia IV, dem einzigen erdähnlichen Planeten in diesem abgelegenen Teil des Andromedanebels, friedlich entwickelt. Obwohl der Planet nur eine verhältnismäßig kleine Bevölkerung hat, sind die Rohstoffquellen von Delia IV dennoch unerlässlich, um die interstellare Forschung und Technologie auf-



recht zu erhalten. Daher besitzt Delia IV eines der stärksten Verteidigungssysteme im Universum. Die Bewohner von Delia IV fühlen sich sicher und geschützt.

Plötzlich hüllt Stille Delia IV ein ...

Interstellare Nachricht: „Keine Antwort von Planet Delia. Schlachtschiff MIDAS: unverzüglich Untersuchung einleiten.“

Das Schlachtschiff MIDAS hat genug Feuerkraft, um ein ganzes Planetensystem auszulöschen. Das hat sich im zweiten galaktischen Bürgerkrieg gezeigt. Die verbündete Alliiertenregierung war davon überzeugt, daß, was auch immer sich auf Delia IV abspielt, das fast allmächtig erscheinende Schlachtschiff MIDAS die Lage unter Kontrolle bringen würde. Aber sie haben nicht damit gerechnet, daß sie auf eine unvorstellbar starke feindliche Kraft stoßen würden.

Eine merkwürdige, bisher unbekannte außerirdische Lebensform, hat in einem einzigen Überraschungsangriff das gesamte militärische System von Delia IV besetzt. Da diese Lebensform die Ankunft des Schlachtschiffs MIDAS erwartete, begann sie ihren Angriff darauf vorzubereiten. Völlig überrascht und unvorbereitet, erscheint die Zerstörung der MIDAS unvermeidlich zu sein.

In einem letzten Versuch, sein Schiff und Delia IV zu retten, befiehlt der Kommandant der MIDAS, Hien Carter, den Abschub eines starken Prototyps des Starfighters, des A-144, des Vergeltungsfighters, Kodename: PHALANX. Er wird von dem legendären Wink Baufield geflogen. Kommandant Carter hofft, daß ein richtig platzierter Dolchstoß der PHALANX-Fighter direkt bis zum Zentrum der außerirdischen Armada vorstoßen und einen befreienden Schlag ausführen kann. Wird der PHALANX-Fighter Erfolg haben, wo die ungeheuren Kräfte der MIDAS versagt haben? Das hängt alles von Dir ab ...

PILOTEN PROFIL

PILOTENPROFIL

Wink Baufield. Alter: 18. Im Schlachtschiff MIDAS geboren und aufgewachsen. Er ist das Ergebnis vieler Jahre genetischer und kybernetischer Entwicklungen. Wink Baufield wurde dazu aufgezogen, die A-144 zu fliegen und hat dies bereits im Alter von 12 Jahren zum ersten Mal getan. Seine Reaktionszeit ist 33 mal schneller als die eines gewöhnlichen Piloten und seine Fähigkeit, viele verschiedene Informationen gleichzeitig aufzunehmen und zu verarbeiten, macht ihn zu einem integrierten Teil der PHALANX. Wink und sein Schiff sind wahrscheinlich die beste einzelne Waffe in der R. A. F. Wink nimmt seinen Auftrag außerdem noch persönlich — denn er hat ein wohl begründetes Interesse an der Sicherheit des Planeten Delia IV . . .

LEISTUNGSVERMÖGEN DES A-144

Nach dem zweiten galaktischen Bürgerkrieg bemühte sich die Alliiertenregierung darum, einen Offensivjäger unvergleichlicher Wendigkeit und Stärke zu schaffen. Das Ergebnis der intensiven Forschungen und Entwicklungen war der Bau des A-144. Neu entworfene nukleare Generatoren speisen die Antriebs- und Waffensysteme und erlauben einen fast unbegrenzten Einsatz unter extremen Bedingungen. Die Panzerungen und Schutzschilder sind dreimal widerstandsfähiger als die eines gewöhnlichen kleinen Fighters, und der A-144 kann mit der Geschwindigkeit und Reaktionsbereitschaft eines Orion-Tigers manövriert werden. Die veränderlichen Waffensysteme geben dem Piloten entweder Präzisionsschußkraft oder geballte, rohe Kraft an die Hand.

SPIEL BEGINN

VORBEREITUNGEN FÜR DEN START



Wenn das PHALANX Game Pak in das Super Nintendo Entertainment System hineinsteckt und der Strom eingeschaltet ist, erscheint auf Deinem Bildschirm eine Einleitungsdemonstration. Warte, bis Du Deine Einsatzanweisungen erhalten hast und beginne dann mit dem Countdown und der Überprüfung der Systeme Deines Offensivfighters. Wenn alle Systeme überprüft sind und der Countdown 0 erreicht, wird PHALANX in den Mahlstrom katapultiert. Durch Druck auf die START-Taste kannst Du diesen Abschnitt auch überspringen und direkt zum Selektionsbildschirm kommen.

Wenn der Selektionsbildschirm erscheint, wähle „EXECUTE MISSION“ und drücke die START-Taste, um das Spiel zu beginnen. Siehe Seite 14 betreffs Einzelheiten des Systemkonfigurations- und des Testmodus.

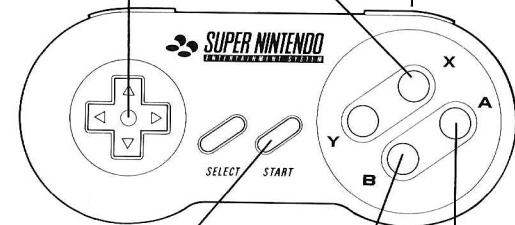
KON- TROLLEN



1 - **Kontrollfeld:** bewegt den Lichtzeiger
und den PHALANX-Fighter

2 - **R-Taste:** verändert die
Geschwindigkeit des
PHALANX-Fighters in drei
Stufen

3 - **X-Taste:** zur Wahl eines
Waffensystems



4 - **Start:** beginnt das Spiel
oder hält es an

5 - **B-Taste:** beginnt besondere
Angriffsabläufe

6 - **A-Taste:** zum Abfeuern
von Waffen und Raketen

Dies ist die grundlegende Anordnung der Kontrollen. Die Kontrollen können aber auch durch den Spieler im Rahmen des Systemkonfigurationsmodus verändert werden. Siehe Seite 15 betreffs Einzelheiten der Kontrollanweisungen.

SELEKTIONS BILDSCHIRM



AUFTRAG AUSFÜHREN

Bewege den Lichtzeiger mit dem Kontrollfeld zum "EXECUTE MISSION" und drücke die START-Taste, um das Spiel zu beginnen.

SYSTEMKONFIGURATION

Um in diesen Modus zu gelangen, den Lichtzeiger mit dem Kontrollfeld zum "SYSTEM CONFIGURATION" bewegen und die A-Taste drücken. Dann "EXIT" wählen und die B-Taste drücken, um wieder zum Selektionsbildschirm zu gelangen.

TONTEST

Bewege den Lichtzeiger mit dem Kontrollfeld zum "SOUND TEST" und drücke die A-Taste. Durch Betätigung von Links oder Rechts auf dem Kontrollfeld die Musik einstellen. Drücke die A, B, X oder Y-Taste, um die gewählte Musik abzuspielen. Drücke die START-Taste, um wieder auf den Selektionsbildschirm zu gelangen.

KONFIGURATION DES BEDIENUNGSSYSTEMS



- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| ■ Schwierigkeitsgrad | ■ Schiffsgeschwindigkeit |
| ■ Schuß abgefeuert | ■ Rakete |
| ■ Besonderer Angriff | ■ Waffenwahl |
| ■ Geschwindigkeitswechsel | ■ Ende |

Den Lichtzeiger durch Druck der Auf- und Abrichtungen auf dem Kontrollfeld zu dem Posten bringen, den Du einstellen möchtest. Jede der gewählten Einstellungen, mit Ausnahme von „Ende“, kann durch Betätigung von Links oder Rechts auf dem Kontrollfeld verändert werden.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Es gibt vier verschiedene Schwierigkeitsgrade: **EASY:** Anfänger **FUNNY:** Hyper-Professional
NORMAL: Fortgeschrittener
HARD: Experte

SCHIFFSGESCHWINDIGKEIT

Du kannst die Geschwindigkeit Deines PHALANX-Fighters in drei Stufen einstellen.

SCHUSS ABGEFEUERT

Wähle Dir die Taste, mit der Du normale Geschosse abfeuerst.

RAKETE

Wähle Dir die Taste, mit der Du Raketen abfeuerst.

BESONDERER ANGRIFF

Wähle die Taste, mit der Du die Spezialwaffen aktivierst.

WAFFENWAHL

Wähle die Taste, mit der Du zwischen den verfügbaren Waffensystemen umschaltest.

GESCHWINDIGKEITSWECHSEL

Wähle die Taste, mit der Du die Geschwindigkeit des PHALANX-Offensivbombers während des Spiels einstellst.

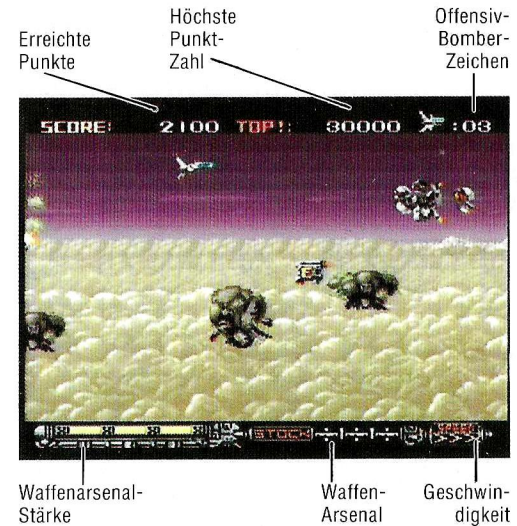
ENDE (EXIT)

Bewege den Lichtzeiger mit dem Kontrollfeld bis in diese Position und drücke die A-Taste, um wieder zum Selektionsbildschirm zu gelangen.

SPIEL BILDSCHIRM



EINSATZBEGINN



ERREICHTE PUNKTE

Gegenwärtige Punktzahl des Spielers.

HÖCHSTE PUNKTZAHL

Die bisher höchste erreichte Punktzahl.

OFFENSIVBOMBERZEICHEN

Die Zahl der verbleibenden Offensivbomber. Wenn diese Zahl 0 und der letzte Kampfbomber zerstört ist, ist das Spiel zu Ende.

STÄRKE DES WAFFENARSENALS

PHALANX kann drei Volltreffer verkräften, bevor es zerstört wird. Wenn das Schiff getroffen wird, verschwindet einer der drei Balken. Wenn der dritte Balken verschwindet, wird das Schiff zerstört.

WAFFENARSENAL

Hier wird das Ausmaß der vom Spieler erworbenen Stärke des Waffensystems angezeigt. Das gegenwärtig aktivierte Waffensystem wird durch eine gelbe Umrandung angezeigt. Wenn ein Bomber abgeschossen wird, oder wenn eine besondere Waffe aktiviert wird, geht die gegenwärtig benutzte Waffe verloren. PHALANX kann drei Waffensysteme gleichzeitig unterbringen.

GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit des Kampfbombers des Spielers wird mit gelben Pfeilen angezeigt. Je mehr Pfeile aufleuchten, desto schneller kann PHALANX manövrieren (maximal 3 Geschwindigkeitsstufen).

POWER UP

Die veränderbaren Waffensysteme der PHALANX erlauben dem Spieler, die Waffen des Schiffes sowie deren Stärke mitten in der Schlacht zu wählen und zu verstärken.

Unten siehst Du die verschiedenen Zeichen, die die einzelnen Waffensysteme darstellen, unter denen der Spieler wählen kann. Eine Waffe kann nicht eher gewählt werden, als bis das betreffende Zeichen erworben wurde. Aber wenn es einmal erworben wurde, wird es automatisch gespeichert und kann dann jederzeit aktiviert werden. Wenn der Bomber des Spielers zerstört oder eine besondere Waffe aktiviert wird, geht die derzeit aktive Waffe verloren, bis ein anderes Zeichen erworben wird.

VERSTÄRKBARE DINGE

Die Wahl eines dieser Zeichen fügt die folgenden Waffen Deinem Arsenal hinzu. Du kannst mehrere Zeichen der gleichen Art speichern, aber immer nur eines zur Zeit gebrauchen.

Zielspurstrahl: Diese Strahlen suchen und verfolgen das feindliche Schiff automatisch.

Ursprünglich sind diese Schußwaffen verhältnismäßig schwach, aber wenn sie aufgemacht werden, können sie zu einem entsetzlichen Werkzeug der Zerstörung werden.





1 - Energiekompressor: Verdichtet und speichert Energie durch Druck auf den Feuerknopf. Um die aufgestaute Energie in einer einzigen, gewaltigen Entladung freizusetzen, laß den Feuerknopf los. Diese Waffe des PHALANX hat die größte Zerstörungskraft.



2 - Reflektor: Starke Magnetfelder erlauben diesen Strahlen von fast allen Oberflächen abzuprallen. Diese potente Waffe ist besonders an engen Orten wirkungsvoll.



3 - Nadellaser: Auf einen minimalen Durchmesser konzentrierte Laserstrahlen schlagen glatt durch die Panzerungen des Feindes.

POWERKAPSELN

Wenn der Spieler eine Powerkapsel erhält, verstärkt diese die Stärke aller im Arsenal befindlichen Waffen um einen Grad. Darüber hinaus kann sie einen Schadenspunkt, der dem Bomber des Spielers zugefügt worden sein mag, wieder herstellen. Die Kraft jedes Gegenstandes, den sich der Spieler erwirbt während die Powerkapsel aktiviert ist, wird automatisch erhöht (maximal 3 Stufen).



4 - Powerkapsel: Eine Powerkapsel verstärkt die Waffenstärke der PHALANX um einen Grad nach oben (maximal 3 Stufen). Sie erhöht auch die Stärke des Arsenal um einen Grad nach oben (durch die Lichtbalken unten links auf dem Bildschirm angezeigt).

RAKETEN



5 - Zielsuchraketen: Erfäßt, verfolgt und zerstört feindliche Einheiten automatisch.



6 - Durchschlagende Raketen: Fliegt geradeaus und durchdringt die Schutzschilde der Feinde.



7- Gesteuerte Raketen: Der Spieler kann diese Raketen nach ihrem Abschuß mit Hilfe des Kontrollfeldes steuern.

BESONDERE WAFFEN

B-TASTE:
WENN ES HART AUF HART KOMMT...
DANN GEBRAUCHT DER HARTE
BESONDERE WAFFEN

Für besonders heftige Feuertreffen ist Dein PHALANX-Fighter so ausgerüstet, daß er die gesamte Kraft jedes einzelnen Deiner Waffensysteme zu einem massiven Sonderangriff zusammenballen kann. Jeder Sonderangriff dauert nur eine kurze Zeit, und Du kannst immer nur einen Sonderangriff pro Waffeneinheit gebrauchen. Strategischer Einsatz wird empfohlen.



Zielsuchstrahl/Energieschutzschild: Die Polarität des Suchgerätes und des Zielsuchstrahls umkehren und so einen undurchdringlichen Schild um den PHALANX aufbauen. Der Schild bleibt für etwa 10 Raumsekunden aktiv, bevor das Suchgerät durchbrennt. Während dieser Zeit ist Dein Kampfbomber unbesiegbar.



Energiekompressor/Antimateriedetonator:

Das Kompressionsfeld einschalten und zulassen, daß es in sich selbst zusammenfällt. Dadurch wird ein Subraumfeld um den PHALANX aufgebaut. Die Kräfte dieses Feldes, wenn freigesetzt, zerstören die molekulare Struktur und zerfetzen damit alle in Reichweite befindlichen Feinde.



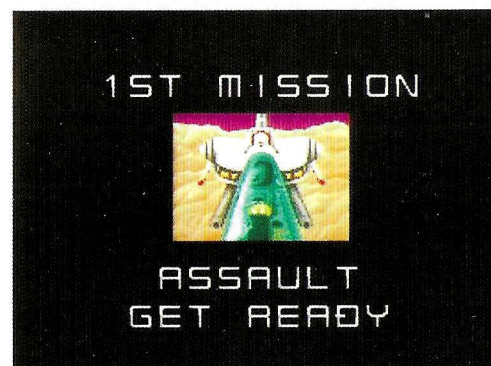
Reflektor/Fernlenkflugzeug: Kombiniere den Reflektor wahlweise mit den Fernlenkflugzeugen (Dronen). Die Dronen werden für etwa 10 Raumsekunden, bevor die Stromversorgung durchbrennt, die Feinde effektiv suchen und zerstören. Immer einen zur Zeit.



Nadellaser/Spiralangriff: Diese Technik setzt die Kraft des Lasers ein, um das Schiff rasch rotieren zu lassen und dabei Schnellfeuer in alle Richtungen abzugeben. Die Spirale kann für ungefähr 10 Sekunden arbeiten, bevor das System zusammenbricht.

SCHLAGE DEN FEIND

Auf Deinem Einsatz wirst Du durch den Himmel über Delia IV gleiten, in die Erde, unter Wasser und bis in den Kern des Planeten vordringen. Auf insgesamt 8 Stufen werden Deine Kampffähigkeiten bis an ihre Grenzen getrieben.



Erster Einsatz/In die Atmosphäre von Delia IV eintauchen: Der außerirdische Eindringling wird versuchen, Deinen Kampfbomber in dem weiten Raum zwischen der äußeren Atmosphäre und der Oberfläche von Delia IV abzufangen. Wenn Du in die Verteidigungszone um Delia IV eintauchst, wirst Du von der MIDAS abgeschnitten. Du bist ganz auf Dich gestellt. PHALANX, viel Glück!

2ND MISSION



UNDER WATER
GET READY

Zweiter Einsatz/Unterwasserstadt: Tief unter der Oberfläche des Planeten gibt es unzählige, sich kreuzende und in alle Richtungen ausbreitende, flüssigkeitsgefüllte Tunnel. Die Unterwasserstadt ist vollgestopft mit Raummördern, deren einzige Aufgabe es ist, PHALANX zu zerstören.

3RD MISSION



BIO CAVE
GET READY

Dritter Einsatz/Die Biohöhle: Die Mineralminen waren eine fruchtbare Brutstätte für feindliche, außerirdische Lebensformen, deren Stärke jetzt zunimmt. Die ganze Höhle hat sich in ein Pseudowesen verwandelt und versucht PHALANX zu verschlingen und dessen Feuerkraft vergrößert die Lebenskräfte dieser Kreatur.

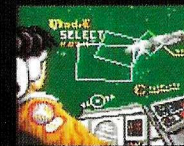
4TH MISSION



DEEP CORE
GET READY

Vierter Einsatz/Planetenkern: Eine mächtige Kreatur wartet tief im Kern des Planeten Delia IV. Durchbreche ihre Verteidigungslinien und zerstöre sie, bevor sie MIDAS verwüsten kann!

5TH MISSION



DESTROYER
GET READY

Fünfter Einsatz/Übernimm den außerirdischen Kreuzer: Fliege Deinen PHALANX-Fighter durch die Korridore dieses gigantischen Schlachtschiffes und finde die Brutstätten dreier außerirdischer Kreaturen. Besiege alle drei Ungeheuer, damit das Schiff zu einer leblosen Hülle wird.



Sechster Einsatz/Asteroidengürtel: Früher einmal ein galaktisches Spielcasino vom Typ Las Vegas, ist der Asteroidengürtel jetzt in die Hände der feindlichen Streitkräfte geraten. Versuche den Ansturm der Außerirdischen zu überleben, um mit einem Teleportersprung das letzte Gebiet zu erreichen. Achtung, das Teleportertor wird von schwer bewaffneten Außerirdischen bewacht. Berichte der Aufklärung deuten darauf hin, daß die undurchdringlich erscheinende Verteidigungslinie dieser Söldner offenbar nur einen einzigen schwachen Punkt hat.



Siebter Einsatz/Ultradimensionaler Raum: Mach einen ultradimensionalen Teleportersprung, um die Brutstätte des abscheulich pulsierenden Herzens in diesem Nest zu finden. Feinde innerhalb des Tores können mit extrem hohen Teleportergeschwindigkeiten angreifen.

Achter Einsatz/Letzter Einsatz: Das Fernaufklärungsradar kann die Schilde in diesem Bereich nicht durchdringen ...keine Informationen verfügbar.

