



PHANTOM

2040

INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'UTILISATION
BEDIENUNGSANLEITUNG
ISTRUZIONI PER L'USO
MANUAL DE INSTRUCCIONES

VIACOM
newmedia™

Distributed by CIC, 45 Beadon Road,
Hammersmith, London W6 OEG

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

VIACOM
newmedia™



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES OR ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE S'EAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE S'EAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO, RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUÀ CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

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.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI!

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.



English	1
Deutsch	14
Français	27
Italiano	40
Español	53

VIACOM
NEW MEDIA™


Hearst
Entertainment, Inc.

Distributed by CIC
45 Beadon Road
Hammersmith
London W6 0EG

CREDITS & ACKNOWLEDGEMENTS

New York Team

NY Managing Producer: Rachel Leventhal
Product Coordinator: Caroline Parker
Marketing Director: Monique Doubet
Marketing Coordinator: Amy McPoland

Developed by:

Game Producer: Jeff Troutman
Lead Programmer: Paul Kellier
Additional Programming: Patrick Costello
Lead Designers: Jeff Troutman,
Brian Babendererde

Design: Jarod Pranno,
Paul Kellier

Lead Artist: Brian Babendererde
Art and Animation: Jarod Pranno,
Charles Oines

Music and Sound Design: Burke Treischmann,
Matt Scott

Development Support: John Podlasek,
Scott Lawrence

Lead Tester: Mike Casso
Testers: Mike Kamka,
Chase Ayres,
Glenn Levy

Story Editor: Dale Cunningham
Documentation: Marla D. Wright

Special Thanks to: **Hearst Entertainment**
Irene Ackerman
Frank Caruso
Steve Herman

Chicago Team

Jeff Troutman
Paul Kellier
Patrick Costello
Jeff Troutman,
Brian Babendererde

Jarod Pranno,
Paul Kellier

Brian Babendererde
Jarod Pranno,
Charles Oines

Burke Treischmann,
Matt Scott

John Podlasek,
Scott Lawrence

Mike Casso
Mike Kamka,
Chase Ayres,
Glenn Levy

Dale Cunningham
Marla D. Wright

Hearst Entertainment
Irene Ackerman
Frank Caruso
Steve Herman

SETTING UP

1. Set up your Super NES as described in its instruction manual.
2. Plug in Controller 1 for one player.
3. Make sure the power switch is OFF. Insert the Phantom 2040 Game Pak into the Super NES.
4. Turn the power switch ON. In a few moments, the Phantom title screen will appear.
5. If the title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the Game Pak is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Game Pak.



GETTING STARTED

From the title screen, use the Control Pad to move the Skull next to the game option you want:



Start Game

To begin, select and press Start. Watch the introductory story or press Start again to play. Press any other button to advance the story screens.

Options

Select this and press the Start button to bring up the Options. You can personalize your game set up by changing the following:

- Start Lives
- Music On/Off

Password

Select this and press the Start button to log in the password and enter the corresponding level. Move the selector to each of the digits and press any button to enter. Then select END.

You will get a password after each chapter. This allows you to re-enter the game at the beginning of that chapter with the same weapons earned up to that point.

Storyline

Select this to choose the complete story or the story summary.

GAME CONTROLS

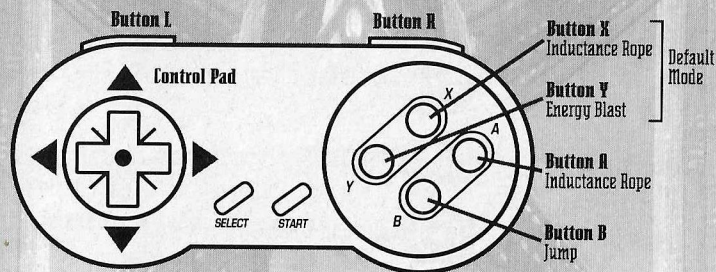
Below are the default button assignments for the Controller.

START

- Start game
- Pause

STORY SCREENS

- Press START to skip the story screens.
- Press SELECT to show text faster.
- Press any other button to advance the story to the next screen.

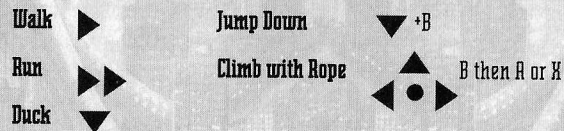


Hint: Fire the Inductance Rope at the top of your jump for maximum reach. Rope will only attach to walls if it is fired from a jump.

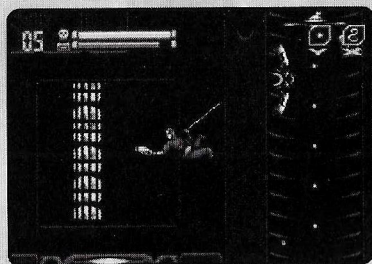
Hint: Press Button R to fire 360 degrees.

Hint: Press Button L to hold the weapon in a fixed position.

PHANTOM MOVES



GAME SCREEN




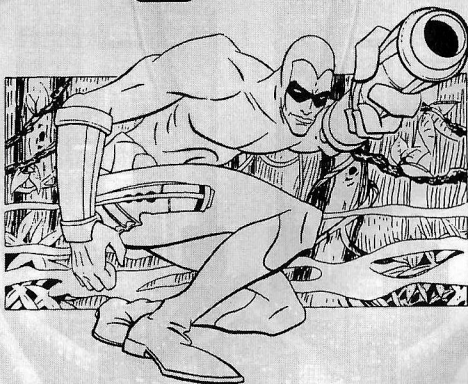
 Number of Lives

 Spirit Bar

 Energy Bar

 Weapon Y Box

 Weapon X Box

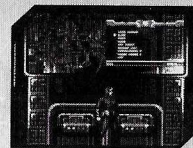


4

PHANTOM'S LAIR

Located in the now abandoned Tube Train Station, within the "dead" Sector Zero. Here you'll consult the Map and the Database to plan your next move. Confer with Guran, and receive holographic messages. The Lair is also the main entrance to the Ghost Jungle.

Map Database



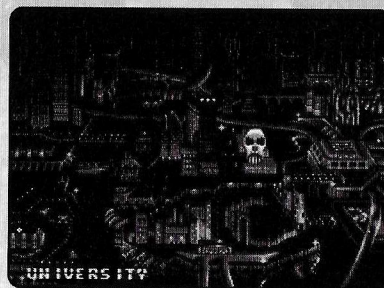
THE MAP

The Map of Metropia is located in the Communications Center of the Lair.

To open the Map in The Lair:

Use the Control Pad to move in front of the left side of Phantom's computer, then press Up.

The Map displays the various places in Metropia. The skull shows the exit from each place back to the Map. Places change throughout the game, so you may want to enter a sector more than once.



To enter a sector of Metropia:

1. Use the Control Pad to move the Skull over the Map. Accessible sites are highlighted when the Skull is over them.
2. Click the Start button when the Skull is over the highlighted sector of the site you want to enter.



5

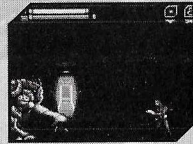
THE MAP

SOME OF THE PLACES YOU WILL GO...

GHOST JUNGLE Originating from the 2024 Toxic Waste Train Disaster, the Ghost Jungle spreads across thousands of square miles of underground tunnels, abandoned buildings, and parkways. Capable of sustaining a complex system of unique plant life and animals.

PHANTOM'S LAIR Headquarters of the 24th Phantom in the heart of the Ghost Jungle houses the Database and the Map. Hidden entrances and tunnels access secret exits throughout Metropia. Phantom's Throne and Council Fire mark the main entrance.

MAXIMUM, INC. World's largest corporation, controlled by Rebecca Madison. Main goal - to create the MAXIMUM ERA, a new world order dominated by the Madison family.



METROPIA UNIVERSITY The Eco-Science Department is dedicated to the study and preservation of the environment. State-of-the-art research lab is headed by Professor Jack Archer, friend and advisor of Kit Walker, Jr.

SPACE PORT Central port-of-call for spacecrafts. Catch the next shuttle to the Orbital Colonies, if you dare!

WILDLIFE MEMORIAL Under construction. Exhibits extinct animals linked to the Earth's past.

BATTLESHIP FACTORY Owned by Maximum, Inc. Currently manufacturing a battleship designed to protect the city of Metropia from terrorists.

WAREHOUSE AND DOCKS Once prosperous, this district is now completely abandoned - except for Dimes Industries' warehouse. Nobody knows what is stored here!

THE MAP

BIOT FACTORY Besides housing a mega-ton warhead, this plant manufactures the complete line of Biological Optic Transputer Systems (BIOTS) for Maximum, Inc.

INDUSTRIAL SECTOR City's center of energy. The square miles of pipes and machinery generate the enormous amounts of power consumed by Maximum, Inc. and its factories.

TUBE TRAIN STATION Leads to an incredible web of transport tunnels throughout Metropia, built by Maximum, Inc.'s legion of BIOTS.



Hint: Destroying Switch Terminals opens doors. The number on the terminal matches the door it opens.

THE INVENTORY

Available at any time, the Inventory holds the Phantom's personal collection of weapons and Items. The Smart Gun and Inductance Rope are available when you start. Throughout the game, you collect additional weapons and items that can be assigned to Buttons X and Y.

To select a Weapon:

1. Press Start to open the Inventory.
2. Using the Control Pad, move the Selector to choose your weapon. Available weapons are highlighted.
3. Press Button X or Y to assign the selected weapon.

WEAPONS









Punch Destroy enemies with fists, sliding kicks and other powerful physical attacks. Special moves include:

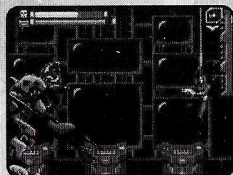
Kick ▶  Slide ▶▶ 



THE INVENTORY

Smart Guns and Ammunition:


-  **Energy Blast** Powerful, enemy eliminating burst
-  **Breaker** Attaches to enemy and explodes
-  **Homing Missile** Heat seeking missiles that track and destroy enemies.
-  **Boomerang** Takes down enemy or returns to Phantom. Travel length determined by how long fire button is held.
-  **Devastator** More powerful blast bursts across the screen by holding down fire button and then releasing.
-  **Spread** Shoots energy particles in all directions when the fire button is released.

Hint: Try different weapon combinations. You never know what powers you will discover.






-  **Inductance Rope** Magnetic rope to scale walls, swing, etc. Phantom can pull himself above enemies while firing, kicking or punching. Rope also stuns enemies.
-  **Wave Gun** Lands punches when distant from enemy.

Hand Pellets Phantom drops these in front of or behind himself.

-  **Explosive Pellet** Lays dormant for two seconds, or until an enemy makes contact, then detonates.

THE INVENTORY

-  **Flash Pellet** Light flash confuses enemies.
-  **Super Explosive Pellet** Lays dormant for two seconds, or until an enemy makes contact, then shoots flames in all directions.
-  **Fire Retardant Pellet** Extinguishes flames.

Hint: Putting out fires is a great way to earn power ups!

Power-Ups

-  **Rope** Lengthens the Inductance Rope.
-  **Weapon** Raises weapons to the next level of power.
-  **Energy Cells** Replenish the Energy Bar.
-  **Energy Aid Kit** Save and use to refill the Energy Bar.
-  **Energy Length** Increases size of the Energy Bar.
-  **Skulls** Replenish the Spirit Bar.
-  **First Aid Kit** Save and use to refill the Spirit Bar.
-  **Spirit Length** Increases size of the Spirit Bar.
-  **Phantom Head** Extra Life.

THE INVENTORY

Phantom's Powers



Invisibility Blends Phantom with his surroundings.



Armor Energy field power up repels bullet and laser attacks.



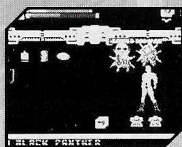
Shadow Panther Leaps from enemy to enemy, destroying all.

THE ITEMS

Items will provide important information or give you access to specific sectors of the city. When you receive an Item, it is automatically registered in the Inventory.

To view Item Screen:

1. Press Start.
2. Move the Selector to the arrow at the bottom right.
3. Press the A, B, X or Y Button to view the Items.



THE PHANTOM'S DATABASE

Provides vast amount of facts and figures. The Database accesses background information on people and places the Phantom encounters.

To Open the Database:

Using the Control Pad, move in front of the right side of the Phantom's computer, then press Up.

To get information on a person or place:

Move the skull cursor to a selection and press the A, B, X or Y Button. To return to the Lair, press Start.



THE PHANTOM'S DATABASE

SOME PEOPLE YOU WILL MEET...



Kit Walker *Alias, The Phantom*

Student at Metropia University, Kit is the next Phantom in an unbroken father-to-son line tracing back to Africa. With Guran's assistance, Kit learns the skills and weapons borne of the Jungle and passed down the generations for him to become the 24th Phantom.



Jack Archer *Ally*

Professor of Eco-Sciences at Metropia University, advisor and friend to Kit Walker. Works with a team of highly skilled lab assistants Recently involved in a top security research project. Project Description unknown.



Guran *Ally*

Mentor to Kit Walker. Holds mysterious bond with the shadow panther. Wise to the dangers of Metropia, he utilizes the Ghost Jungle as a hidden refuge and link to the primeval jungles of Africa.



Rebecca Madison *Enemy*

Head of Maximum, Inc., world's largest corporation. Evil, intelligent, dedicated to world-wide domination. Driven by revenge, she holds the previous Phantom responsible for the death of Maxwell Madison Sr., her husband, sixteen years earlier. She will do anything to bring her husband back to life... even if it destroys Metropia!



Graft *Enemy*

Chief of Maximum, Inc.'s Security. More machine than man, he submits to Rebecca Madison's orders in fear she will cut off his life support system. He commands different combat configurations to battle the Phantom.



Maxwell Madison Jr. *Enemy*

Vice President of Special Projects at Maximum, Inc. Son of Rebecca Madison. Brilliant and independent, his personal desire to eliminate the Phantom endangers his mother's master plan with his crude operations. Controls battles with biot weaponry, such as the Legion Biot, from remote locations through a self-designed Virtual Reality system.

THE PHANTOM'S DATABASE



Maxwell Madison Sr. *Enemy*

Deceased husband to Rebecca Madison. Original head of Maximum, Inc. Devised a plan to reshape Earth's biosphere and rule the world. Obsession with ridding himself of the 23rd Phantom led to his death sixteen years ago. Brainwaves stored in Maximum, Inc. computer. Rebecca plots to bring him back to life.



Sean One *Enemy*

Nine feet tall, lanky and pale, he was the first man born in space. Leader of the FREE ORBITALS, a political movement among the people in space demanding independence from Earth. Involved in international crime, smuggling, and high jacking.



Tracker *Enemy*

Skilled and experienced hunter. Often stalks the elusive shadow panther in the Ghost Jungle. A top ecologist, he exploits the increasingly endangered nature on Earth.



Mars *Enemy*

Ex-military leader, active in the Resource Wars. A loose cannon ready to explode, the wars took his family and left him with little rationality. Commands a group of loyal mercenaries that served with him in the wars.



Mr. Cairo *Neutral*

Trader, dealer in stolen information, suspected organized crime boss. Driven by profit, he'll sell to the highest bidder.



Alex Sapien *Neutral*

Leader of the Humans 4 Humans. A scientist who was once involved with research for Maximum, Inc. until he found out that Rebecca plans to replace more than half of the work force of Metroplia with biots. Now he is on a crusade to stop Maximum, Inc. and its biot factories.



Dr. Jak *Neutral*

Roving video reporter. Vision implants keep him one step ahead of media competition by instantaneously uploading news as it happens. Commentary is often slanted and opinionated, particularly in his coverage of the Phantom.

SUPPORT/WARRANTY

For additional help, contact Technical Support Monday to Friday between the hours of 8am and 6pm Greenwich Mean Time at:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

English +44 (0) 1429 273014

Italian +44 1429 273022

German +44 1429 273016

Spanish +44 1429 273023

French +44 1429 273020

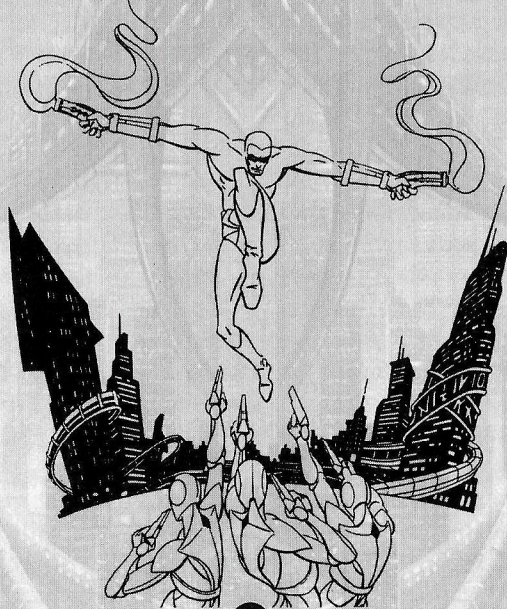
Viacom New Media warrants to the original purchaser only that the Game Cartridge provided with this manual and the software program coded on it will perform in accordance with the descriptions in this manual when used with the specified equipment, for a period of 90 days from the date of purchase. If the program is found defective within 90 days of purchase, it will be replaced. Simply return the Game Cartridge with the original packaging to CIC, Viacom New Media's authorised dealer along with a dated proof of purchase. Replacement of the Game Cartridge, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the Game Cartridge), is the full extent of our liability. EXCEPT FOR THE LIMITED WARRANTY ABOVE, VIACOM NEW MEDIA EXPRESSLY DISCLAIMS ANY AND ALL WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

Viacom New Media shall not be liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranty including damage to property and, to extent permitted by law, damages for personal injury, even if Viacom New Media has been advised of the possibility of such damages. To the extent that UK law does not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages or limitations on how long an implied warranty lasts, the above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty shall not be applicable to the extent that any provisions of this warranty is prohibited by any UK law which cannot be pre-empted. This warranty gives you specific legal rights.

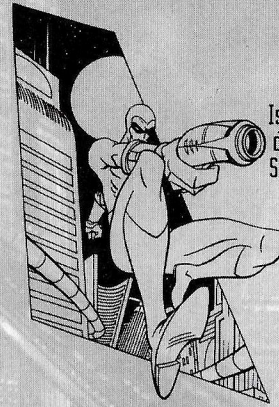
EINSTELLUNG

1. Stelle dein Super NES System den Handbucharleitungen entsprechend ein.
2. Schließe Controller 1 an. (Dieses Spiel ist für nur einen Spieler vorgesehen.)
3. Vergewissere dich, daß dein Gerät **AUSGESCHALTET** ist. Stecke das 2040 Game Pak nun fest in dein Super NES ein.
4. Schaltest du nun dein Gerät **EIN**, sollte kurz darauf der Phantom-Titelbildschirm erscheinen.
5. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, dann schalte dein Gerät wieder **AUS**. Überprüfe, ob dein Gerät richtig eingestellt und das Game Pak korrekt eingesteckt wurde. Schalte dann das Gerät wieder **EIN**.

Wichtig: Achte immer darauf, daß dein Gerät **AUSGESCHALTET** ist, bevor du das Game Pak einsteckst oder herausnimmst.



SPIELSTART



Ist einmal der Titelbildschirm zu sehen, dann kannst du den Totenschädel mit dem Control Pad auf die Spieloption deiner Wahl ziehen.



Spielstart

Wähle als erstes diese Option und drücke Start. Schau dir dann die Einleitung an oder drücke erneut Start, um gleich mit dem Spiel zu beginnen. Betätige eine beliebige andere Taste, um zum nächsten Einleitungsschirm weiterzugehen.

Optionen

Wähle diese Option und drücke den Startknopf, um die Spieloptionen anzuzeigen. Du kannst deinem Spiel eine persönliche Note verleihen, indem du die folgenden Optionen änderst:

- Leben
- Musik ein/aus

Paßworteingabe

Wähle diese Option und drücke den Startknopf, um ein Paßwort einzugeben und zum gewünschten Level überzugehen. Ziehe den Selektor dazu auf die entsprechenden Buchstaben und drücke einen beliebigen Knopf. Wähle dann ENDE.

Du erhältst nach jedem Kapitel ein Paßwort, mit dem du das Spiel dann später am Anfang desselben Kapitels wiederaufnehmen kannst, und zwar mit den gleichen Waffen, die du dir bis dahin erworben hast.

Story

Aktivierst du diese Option, dann hast du die Wahl zwischen einer kompletten und einer zusammengefaßten Story.

STEUERUNGEN

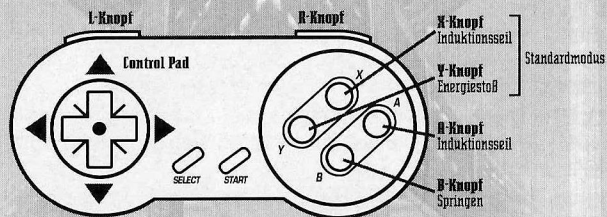
Weiter unten ist die Standardzuteilung der Controller-Knöpfe aufgeführt. Du kannst die Einstellung der Knöpfe vom Optionenscreen aber auch nach deinen Wünschen ändern (siehe OPTIONEN auf Seite 2).

START

- Spiel starten
- Pause

STORY-BILDSCHIRME

- START drücken, um Story-Bildschirme zu überspringen.
- SELECT drücken, um Text schneller anzuzeigen.
- Beliebigen anderen Knopf drücken, um zum nächsten Story-Bildschirm weiterzugehen.



Hinweis: Soll dein Induktionsschlüssel seine maximale Reichweite erzielen, dann mußt du es am höchsten Punkt deines Sprungs abfeuern. Das Seil bleibt dabei nur an Wänden haften, wenn du es im Sprung abfeuerst.

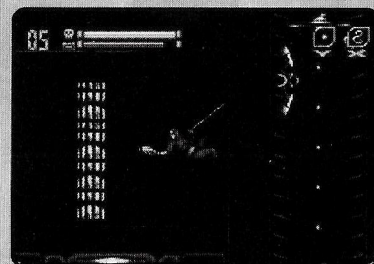
Hinweis: Drücke den R-Knopf, um in einem 360°-Bogen zu feuern.

Hinweis: Drücke den L-Knopf, um die Waffe fest auf ein Ziel gerichtet zu halten.

BEWEGUNGEN DES PHANTOMS

- Gehen**:
- Laufen**:
- Ducken**:
- Herunterspringen**: + B
- Mit Seil klettern**: B dann A oder X

SPIELBILDSCHIRM



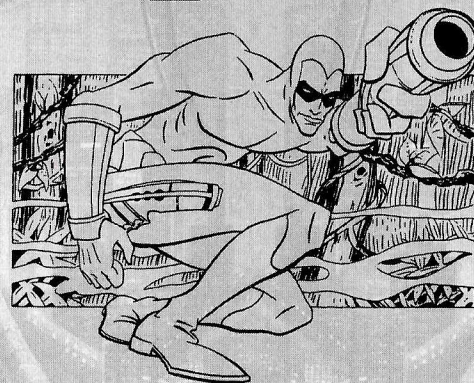
05 Anzahl an Leben

Geisterleiste

Energieleiste

Waffenbox Y

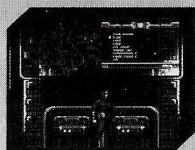
Waffenbox X



DAS VERSTECK DES PHANTOMS

In einem seit langem stillliegenden Bahnhof im "toten" Sektor 0 gelegen. Von hier aus wirst du die Karte und die Datenbank zu Rate ziehen, um deinen nächsten Schritt zu planen. Besprich dich mit Guran und empfangе holographische Nachrichten. Das Versteck des Phantoms stellt auch das Tor zum Geisterdschungel dar.

Karte Datenbank



DIE KARTE

Die Karte Metropias befindet sich in der Kommunikationszentrale des Verstecks.

Um im Versteck des Phantoms einen Blick auf die Karte zu werfen: Positioniere dich mit dem Control Pads links vor den Computer des Phantoms und drücke den Richtungsknopf OBEN.

Auf der Karte sind verschiedene Stadtteile Metropias abgebildet. Der Totenschädel weist dabei immer auf den Ausgang eines bestimmten Ortes, über den du zurück zur Karte gelangst. Da sich diese Orte während des Spiels jedoch verändern, solltest du ihnen möglicherweise öfters mal einen Besuch abstatten.



Um einen Stadtteil Metropias zu besuchen:

1. Ziehe den Totenschädel mit dem Control Pad über die Karte. Orte, die du besuchen kannst, werden hervorgehoben angezeigt.
2. Hast du den gewünschten Ort mit dem Totenschädel einmal markiert, dann drücke den Startknopf.



DIE KARTE

EINE ORTE, DIE DU BESUCHEN WIRST ...

DER GEISTERDSCHUNGEL - Ein Produkt des Giftmüll-Zugunglücks im Jahre 2024. Der Geisterdschungel erstreckt sich über mehrere Tausend Quadratkilometer unterirdischer Tunnel, verlassener Gebäude und Alleen. Er stützt ein komplexes Ökosystem einzigartiger Pflanzen und Tiere.

DEAS VERSTECK DES PHANTOMS - Das Hauptquartier des 24. Phantoms im Herz des Geisterdschungels beherbergt die Datenbank und die Karte Metropias. Zahlreiche versteckte Eingänge und Tunnel bieten geheimen Zugang zur Stadt. Der Thron des Phantoms und das Ratsfeuer bezeichnen den Haupteingang.

MAXIMUM INC. - Das größte Unternehmen der Welt. Geschäftsinhaberin: Rebecca Madison. Hauptziel: Die Einleitung der MAXIMUM-AAA, einer neuen Weltordnung, an deren Spitze die Madison-Familie thront.



METROPIA-UNIVERSITÄT - Die Abteilung der ökologischen Wissenschaften ist dem Studium und der Erhaltung der Umwelt gewidmet. Leiter des hochmodernen Forschungslabors ist Professor Jack Archer, Freund und Berater Kit Walker jun

WELTRAUMHAFEN - Zentraler Anlaufhafen für Raumfahrzeuge. Wenn du dich traust, dann spring doch auf die nächste Raumfähre zu den Orbitalkolonien!

TIERWELT-GEDENKSTÄTTE - Noch im Bau. Ausstellung ausgestorbener Tiere aus der Vergangenheit der Erde.

KRIEGS SCHIFFSFABRIK - Eigentum der Maximum Inc. Zur Zeit ist ein Kriegsschiff im Bau, das die Stadt Metropia vor Terroristen beschützen soll.

LAGERHALLE UND DOCKS - Früher einmal eine wohlhabende Gegend, heute bis auf die Lagerhalle der Dines Ind. jedoch völlig verlassen. Niemand weiß, was hier gelagert wird!

DIE KARTE

BIOT FABRIK - Ganz abgesehen davon, daß hier ein Megatonnen-Gefechtskopf gelagert wird, stellt diese Fabrik die gesamte Fertigungsserie der Biologischen Optischen Transputer-Systeme (BIOTS) für die Maximum Inc. her.

INDUSTRIEGEBIET - Energiezentrum der Stadt. Endlos erstrecken sich hier die Kabel und Maschinenanlagen, die rund um die Uhr ungeheure Energiemengen produzieren müssen, um den Energiebedarf der Maximum Inc. und ihrer Fabriken zu decken.

U-BAHNHOF - Führt in ein gigantisches Netz unzähliger Transporttunnel, die ganz Metropia durchziehen. Erbauer: Die Biot-Legion der Maximum Inc.



Hinweis: Zerstöre Schalter, um Türen zu öffnen. Die Nummer des Schalters gibt einen Hinweis darauf, welche Tür du damit öffnen kannst.

DAS INVENTAR

Das Inventar kannst du dir jederzeit ansehen. Es führt alle Waffen und Gegenstände des Phantoms auf. Die Smartkanone und das Induktionsseil stehen dir schon zu Beginn des Spiels zur Verfügung, doch wirst du später weitere Waffen und Gegenstände finden, die du dann den Knöpfen X und Y zuteilen kannst.

Um eine Waffe zu wählen:

1. Rufe durch Drücken des Startknopfes als erstes das Inventar auf.
2. Ziehe den Selektor mit dem Control Pad auf die Waffe deiner Wahl. Verfügbare Waffen werden hervorgehoben angezeigt.
3. Drücke dann Knopf X oder Y, um die markierte Waffe zu wählen.

WAFFEN

Faustschlag - Vernichte deine Gegner mit kräftigen Faustschlägen, Schlitterkicks und anderen niederschmetternden Angriffstechniken. Zu den Spezialkampfbewegungen gehören:



Kicken ▶



Schlittern ▶▶



DAS INVENTAR

Smartkanone und Munition:



Energiestoß - Kraftvoller Stoß, mit dem du deine Gegner vom Erdboden fegen kannst.



Brechgeschoß - Hängt sich an den Gegner und explodiert.



Lenkgeschoß - Infrarot-Rakete, die sich auf den Gegner aufschließt und ihn vernichtet.



Bumerang - Haut den Gegner um oder kehrt zum Phantom zurück. Zurückgelegte Entfernung davon abhängig, wie lange der Feuerknopf gedrückt gehalten wird.

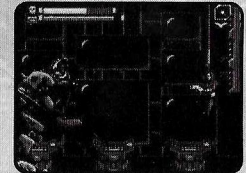


Verwüster - Ein noch stärkerer Energiestoß, der über den ganzen Bildschirm explodiert. Dazu Feuerknopf gedrückt halten und dann loslassen.



Streugeschoß - Schießt Energieteilchen in alle Richtungen, sobald der Feuerknopf losgelassen wird.

Hinweis: Experimentiere mit verschiedenen Waffenkombinationen. Man kann nie wissen, was du dabei entdecken könntest!



Induktionsseil - Magnetisches Seil zum Erklimmen einer Mauer, Schwingen usw. Das Phantom kann sich beim Feuern, Kicken oder Boxen aber auch über einem Gegner hochziehen und ihn mit dem Seil sogar betäuben.



Wellenkanone - Teilt kräftige Schläge aus größerer Entfernung aus.

Handmunition - Das Phantom wirft diese vor oder hinter sich ab.



Explosionsgeschoß - Hat 2sekündigen Verzögerungsmechanismus, geht aber auch in die Luft, wenn ein Gegner es berührt.

DAS INVENTAR



Blitzgeschoß - Verwirrt deine Gegner mit blendendem Licht.



Superexplosionsgeschoß - Hat 2sekündigen Verzögerungsmechanismus, geht aber auch in die Luft, wenn ein Gegner es berührt, und spuckt dann mit Flammen um sich.



Anti-Feuer-Geschoß - Löscht Flammen. **Blitzgeschoß** - Verwirrt deine Gegner mit blendendem Licht.

Hinweis: Löscht du fleißig Feuer, kannst du dir nützliche Powerbonusse verdienen!

Powerbonusse



Seil - Verlängert das Induktionsseil.



Waffe - Waffen werden um einen Powerlevel aufgerüstet.



Energiezellen - Ergänzen die Energieleiste wieder.



Energie-Hilfe-Kit - Heb's auf, um die Energieleiste später wieder zu ergänzen.



Energielänge - Vergrößert die Energieleiste.



Totenschädel - Ergänzt die Geisterleiste wieder.



Erste-Hilfe-Kit - Heb's auf, um die Geisterleiste später wieder zu ergänzen.



Geisterlänge - Vergrößert die Geisterleiste.



Kopf des Phantoms - Ein zusätzliches Leben.

DAS INVENTAR

Die Kräfte des Phantoms



Unsichtbarkeit - Läßt Phantom mit seiner Umgebung verschmelzen.



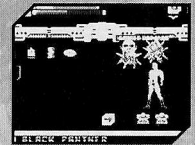
Rüstung - Energiefeld-Powerbonus, der Geschoß- und Laserangriffe abwehrt.



Schattenpanther - Springt von Gegner zu Gegner und vernichtet sie alle.

DIE GEGENSTÄNDE

Gegenstände liefern wichtige Informationen oder ermöglichen dir Zugang zu bestimmten Stadtteilen. Findest du einen Gegenstand, dann wird er automatisch in deinem Inventar aufgenommen



Um den Bildschirm der Gegenstände aufzurufen:

1. Drücke Start.
2. Ziehe den Selektor auf den unten rechts gezeigten Pfeil.
3. Drücke Knopf A, B, X oder Y, um dir die Gegenstände anzusehen.



DIE DATENBANK DES PHANTOMS

Bietet Unmengen nützlicher Fakten und Zahlen. Die Datenbank ermöglicht Zugriff auf Hintergrundinfos zu Personen, auf die das Phantom trifft, und Orte, die es besucht.

Um auf die Datenbank zuzugreifen:

Positioniere dich mit dem Control Pad rechts vor den Computer des Phantoms und drücke dann den Richtungsknopf OBEN.

Um Informationen über eine Person oder einen Ort einzuholen:

Ziehe den Totenschädelcursor auf die Option deiner Wahl und drücke Knopf A, B, X oder Y. Um zum Versteck des Phantoms zurückzukehren, drücke Start.



DIE DATENBANK DES PHANTOMS

Einige Leute, auf die du treffen wirst...



Kit Walker *alias 'Das Phantom'*

Begabter Student an der Metropia-Universität. Kit ist das nächste Phantom in einer ungebrochenen Vater/Sohn-Aknenreihe, die bis nach Afrika zurückführt. Mit Gurans Hilfe erlernt Kit die Fähigkeiten und Kampftechniken des Dschungels, die über Generationen für ihn - das 24. Phantom - bewahrt wurden.



Jack Archer *Verbündeter*

Professor der Ökologie an der Metropia-Universität, Kit Walkers Berater und Freund. Arbeitet mit einem Team hochqualifizierter Laborexperthen und ist momentan an einem streng geheimen Forschungsprojekt beteiligt: Art des Projektes unbekannt.



Guram *Verbündeter*

Kit Walkers Mentor. Er steht in einer mysteriösen Verbindung mit dem Schattenpanther. Wissend um die Gefahren Metropias nutzt er den Geisterdschungel als geheimen Zufluchtsort und Verbindung zum Urwald Afrikas.



Rebecca Madison *Gegnerin*

Boß der Maximum Inc., des größten Unternehmens der Welt. Mit Bosheit und Intelligenz strebt sie nach Weltherrschaft. Von Rachsucht zerfressen macht sie das letzte Phantom für den Tod Maxwell Madison sen., ihres Gatten, vor 16 Jahren verantwortlich. Sie würde alles tun, um ihren Ehemann wieder zum Leben zu erwecken... selbst wenn es den Untergang Metropias bedeuten würde!



Graff *Gegner*

Securitychef der Maximum Inc. Mehr Maschine als Mensch gehorcht er Rebecca Madisons Befehlen, da er fürchten muß, daß sie andernfalls sein Lebenserhaltungssystem abschaltet. Er bedient sich zahlreicher Kampfkonfigurationen, die ihn zu einem gefährlichen Gegner machen.



Maxwell Madison jun. *Gegner*

Vizepräsident der Maximum Inc. -Abteilung für Sonderprojekte, Rebecca Madisons Sohn. Brillant und unabhängig - auch er hat es auf das Phantom abgesehen, doch stört er mit seiner grobschlächtigen Vorgehensweise den strategischen Plan seiner Mutter. Er zieht mit Biotwaffen wie dem Legion-Biot in den Kampf, den er mittels eines von ihm selbst entwickelten Virtual Reality Systems fernsteuert.

DIE DATENBANK DES PHANTOMS



Maxwell Madison sen. *Gegner*

Rebecca Madisons verstorbener Gatte. Ehemaliger Boß der Maximum Inc. Er hatte es sich in den Kopf gesetzt, die Biosphäre der Erde zu verändern, um die Weltherrschaft zu erlangen. Seine Besessenheit, sich des 23. Phantoms zu entledigen, führte vor 16 Jahren jedoch zu seinem Tod. Aber... seine Hirnwellen sind im Computer der Maximum Inc. gespeichert... und Rebecca plant, ihn wieder zum Leben zu erwecken!



Sean One *Gegner*

Über 2 Meter groß, sehnig und bleich ist er der erste im Weltraum geborene Mensch. Anführer der FREIEN ORBITALEN, einer politischen Bewegung unter den Weltraumbewohnern, die die Unabhängigkeit von der Erde fordern. Verwickelt in internationale Verbrechen, Schmuggel und Entführung.



Tracker *Gegner*

Geschickter und erfahrener Jäger, der im Geisterdschungel oft dem schwer zu fassenden Schattenpanther hinterherschleicht. Ein Spitzenökologe, der die ohnehin schon schwer bedrohte Natur der Erde nach Strich und Faden ausnutzt.



Mars *Gegner*

Ehemaliger Militärführer, der in den Ressourcenkriegen gekämpft hatte. Eine Zeitbombe, die jederzeit explodieren könnte. Die Kriege beraubten ihn seiner Familie und größtenteils seines Verstands. Er kommandiert eine Gruppe treuer Söldner, die ihm schon zu Kriegszeiten folgten.



Mr. Cairo *Neutral*

Hehler, der mit gestohlenen Informationen handelt. Wird als Anführer organisierter Straftaten verdächtigt. Von Profitgier getrieben würde er seine Seele sogar an den Teufel verkaufen.



Alex Sapien *Neutral*

Anführer der Humanistenorganisation 'Mensch für Mensch'. Ein Wissenschaftler, der an Forschungsarbeiten der Maximum Inc. beteiligt war, bis er herausfand, daß Rebecca mehr als die Hälfte der Arbeiterschaft Metropias durch Biots zu ersetzen trachtete. Nun führt er einen Kreuzzug gegen die Maximum Inc. und die Biot-Fabriken.



Dr. Jak *Neutral*

Rasender Videoreporter. Visuelle Implantate geben ihm einen Vorsprung gegenüber seiner journalistischen Konkurrenz, da er neueste Nachrichten sofort weiterleiten kann. Seine Kommentare sind oft partiell und einseitig, was besonders in seiner Berichterstattung über das Phantom zu Tage tritt.

GEWÄHRLEISTUNG

Wünschen Sie zusätzliche Hilfe, dann setzen Sie sich bitte Montag - Freitag zwischen 8 Uhr und 18 Uhr (Greenwicher Zeit) mit unserem technischen Kundendienst in Verbindung:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Englisch	+44 (0) 1429 273014	Italienisch	+44 1429 273022
Französisch	+44 1429 273020	Spanisch	+44 1429 273023
Deutsch	+44 1429 273016		

Viacom New Media gewährt für die Dauer von 90 Tagen ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die einwandfreie Funktion dieser, mit dieser Bedienungsanleitung gekauften Spielkassette sowie dem darauf installierten Software-Programm, bei Einhaltung der in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Beschreibungen sowie Benutzung in Zusammenhang mit den dafür vorgesehenen Geräten. Sollte vor Ablauf der 90 Tage ab Kaufdatum ein Mangel auftreten, wird das Spielepaket ersetzt. Schicken Sie die Spielkassette einschließlich der Verpackung einfach an CIC zurück zuständiger fachhändler für Viacom New Media. Die Gewährleistung ist auf die für den Käufer kostenlose Ersatzlieferung beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

MIT AUSNAHME DER OBEN AUFGEFÜHRTEN BEGRENZTEN GARANTIE ERKLÄRT VIACOM NEW MEDIA HIERMIT AUSDRÜCKLICH ALLE ANDEREN GARANTIE FÜR NICHTIG, SEIEN ES MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE, VERTRAGLICH GEWÄHRLEISTETE ODER IMPLIZIERTE EINSCHLIESSLICH JEDLICHER GARANTIE, OHNE AUSNAHME, ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHT-VERLETZUNG DER RECHTE DRITTER.

Viacom New Media haftet nicht für mittelbare und/oder unmittelbare Schäden bei Verletzung jeglicher offenkundigen oder stillschweigenden Gewährleistung einschließlich Sachschäden sowie, im gesetzlich vorgegebenen Rahmen, bei Personenschäden, auch wenn Viacom New Media über die Möglichkeit solcher Schäden in Kenntnis gesetzt wurde. Einige Länder gestatten nicht den Ausschluss oder die Beschränkung mittelbarer oder unmittelbarer Schäden oder Einschränkungen in Bezug auf die Dauer der stillschweigenden Gewährleistung, so daß die oben stehenden Einschränkungen oder Ausschlüsse auf Sie keine Anwendung finden.

INSTALLATION

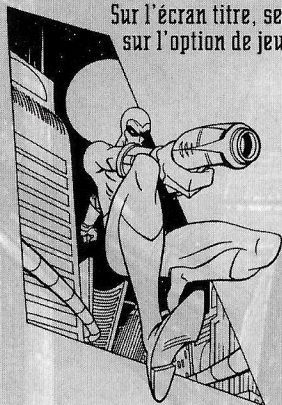
1. Installe ta Super NES comme on te l'explique dans le manuel d'instructions.
2. Branche le Contrôleur 1 pour une partie à un joueur.
3. Vérifie que ta console est éteinte (OFF). Insère la cartouche Phantom 2040 dans la Super NES.
4. Allume ta console (ON). Après quelques secondes, tu verras l'écran titre du Phantom.
5. Si l'écran titre n'apparaît pas, éteints la console (OFF). Vérifie que ton système est branché correctement et que la cartouche est bien insérée. Rallume ensuite ton appareil (ON).

Important: vérifie toujours que ta console est éteinte (OFF) avant d'insérer ou de retirer la cartouche.



COMMENCER

Sur l'écran titre, sers-toi de la manette de jeu pour placer le Crâne sur l'option de jeu de ton choix:



Commencer partie

Pour commencer à jouer, sélectionne cette option et appuie sur Start. Tu peux regarder la séquence d'introduction ou jouer tout de suite, en appuyant à nouveau sur Start. Appuie sur n'importe quel bouton pour passer les écrans d'histoire.

Options

Sélectionne cette option et appuie sur Start pour afficher les Options. Tu peux personnaliser ta partie en réglant les options suivantes:

- Vies
- Avec/sans musique

Mot de passe

Sélectionne cette option et appuie sur le bouton Start pour taper ton mot de passe et jouer au niveau correspondant. Sers-toi du sélecteur pour choisir les nombres et appuie sur n'importe quel bouton pour les entrer. Sélectionne FIN.

À la fin de chaque chapitre on te donne un mot de passe. Cela te permet de reprendre la partie à partir du début de ce chapitre, avec toutes les armes que tu avais à ce moment-là.

Histoire

Sélectionne cette option pour choisir Toute l'Histoire ou le Résumé de l'Histoire.

COMMANDES DU JEU

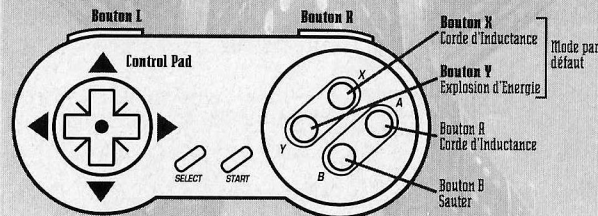
On te donne ci-dessous les fonctions par défaut des boutons de ton Contrôleur.

COMMENCER

- Commencer partie
- Pause

ECRANS D'HISTOIRE

- Appuie sur START pour passer les écrans d'histoire.
- Appuie sur SELECT pour faire défiler le texte plus rapidement.
- Appuie sur n'importe quel autre bouton pour passer à l'écran d'histoire suivant.



Conseil: lance la Corde d'Inductance pendant que tu sautes pour de meilleurs résultats. La corde ne s'accrochera aux murs que si elle est lancée pendant un saut.

Conseil: appuie sur le Bouton D pour tirer tout autour de toi (360 degrés).

Conseil: appuie sur le Bouton G pour tenir ton arme dans une position fixe.

MOUVEMENTS DU FANTÔME

Marcher ▶

Sauter vers le bas ▼

+B

Courir ▶▶

Monter à la corde ▲

B, puis A ou X

Plonger ▼▼




ECRAN DU JEU



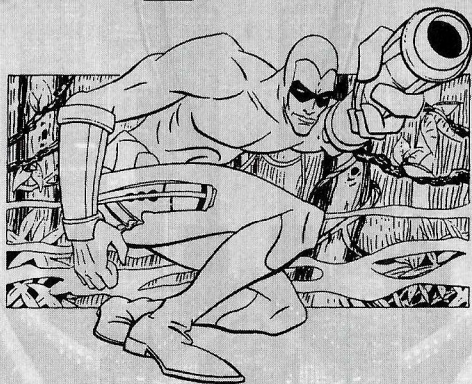
05 Nombre de vies

 Barre fantôme

 Barre d'énergie

 Boîte d'armes Y

 Boîte d'armes X

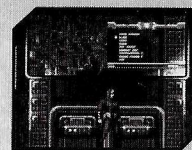


30

REPAIRE DU FANTOME

Il est situé dans la Station de métro abandonnée, à l'intérieur du Secteur Zéro. Tu peux y consulter la Carte et la Base de Données afin de préparer ta stratégie. Tu peux demander conseil à Guran et recevoir des messages holographiques. Le Repaire est également l'entrée principale de la Jungle Fantôme.

Carte Base de Données



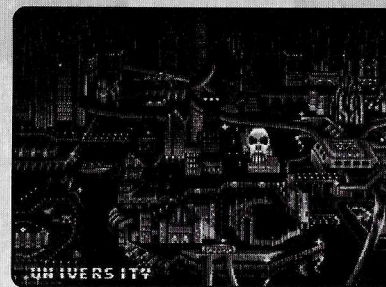
LA CARTE

La Carte de Métropia se trouve dans le Centre de Communications du Repaire.

Pour ouvrir la Carte dans le Repaire:

Sers-toi de la manette de jeu pour te placer devant le côté gauche de l'ordinateur du Fantôme et appuie sur Haut.

La Carte affiche les différents endroits de Métropia. Les crânes t'indiquent les sorties te permettant de retourner à la Carte. Les endroits changent au fur et à mesure du jeu, nous te conseillons donc de visiter plusieurs fois le même secteur.



Pour entrer dans un secteur de Métropia:

1. Sers-toi de la manette de jeu pour placer le Crâne sur la Carte. Les endroits accessibles sont mis en surbrillance lorsque tu places le Crâne au-dessus d'eux.
2. Appuie sur le bouton Start pour entrer dans le secteur mis en surbrillance avec le Crâne.



31

LA CARTE

CERTAINS DES ENDROITS OU TU IRAS...

JUNGLE FANTÔME Apparue à la suite du Désastre du Train de Déchets Toxiques de 2024, la Jungle Fantôme s'étend sur des milliers de kilomètres carrés de tunnels souterrains, de bâtiments abandonnés et d'avenues. Elle permet la survie d'un environnement composé de végétaux et d'animaux uniques.

REPAIRE DU FANTÔME Le quartier général du 24^{ème} Fantôme, en plein cœur de la Jungle Fantôme. Il abrite la Base de Données et la Carte. Des entrées et tunnels cachés à l'intérieur de Métropia donnent accès à des passages secrets. Le Trône du Fantôme et le feu du Conseil en marquent l'entrée principale.

MAXIMUM, INC. La plus grande corporation du monde, contrôlée par Rebecca Madison. Son objectif principal est de créer une ERE MAXIMUM, nouvel ordre mondial avec, à sa tête, la famille Madison.



UNIVERSITÉ DE MÉTROPIA Le Département des Sciences Ecologiques est consacré à l'étude et à la préservation de l'environnement. Le laboratoire de recherches sophistiqué est dirigé par le professeur Jack Archer, ami et conseiller de Kit Walker Junior.

PORT SPATIAL Port d'escale principal des vaisseaux spatiaux. Prends la prochaine navette à destination des Colonies Orbitales, si tu l'oses!

MÉMORIAL DES ANIMAUX SAUVAGES En construction. Il présente les espèces animales disparues au cours de l'histoire de la Terre.

USINE DE CUIRASSES Propriété de Maximum Inc. Elle fabrique actuellement un cuirassé destiné à la protection de Métropia contre les terroristes.

ENTREPÔT ET DOCKS Jadis prospère, ce quartier est maintenant complètement abandonné, à l'exception de l'entrepôt des Industries Dines. Personne ne sait ce qui est stocké là-bas!

LA CARTE

USINE DE SYBIOTROPES Non seulement elle abrite une ogive nucléaire d'une mégatonne, mais elle fabrique également toutes la gamme des Systèmes Biologiques de Transputers Optiques (SYBIOTROPES) de Maximum Inc.

SECTEUR INDUSTRIEL Le centre énergétique de la ville. Les kilomètres de conduits et de mécanismes produisent l'énorme quantité d'énergie consommée par Maximum Inc. et ses usines.

STATION DE MÉTRO Impressionnant réseau de tunnels de transport traversant Métropia, construit par la Légion de SYBIOTROPES de Maximum Inc.



Conseil: détruis les Terminaux Interrupteurs pour ouvrir des portes. Le nombre écrit sur l'ordinateur correspond à la porte qu'il ouvre.

L'INVENTAIRE

Disponible à tout moment, l'Inventaire contient tous les objets et toutes les armes du Fantôme. Le Fusil Intelligent et la Corde d'Inductance sont disponibles dès le début. Pendant la partie, tu ramasses des armes et objets supplémentaires que tu peux affecter aux Boutons X et Y.

Pour sélectionner une arme:

1. Appuie sur Start pour ouvrir l'Inventaire.
2. Sers-toi de la manette de jeu pour placer le Sélecteur sur l'arme de ton choix. Les armes disponibles sont mises en surbrillance.
3. Appuie sur le Bouton X ou Y pour utiliser l'arme sélectionnée.

ARMES

Coup de poing Il te permet de détruire tes ennemis à l'aide de coups de poing, de coups de pieds en glissade et d'autres attaques puissantes. Parmi les mouvements spéciaux:



Coup de pied









Glissade

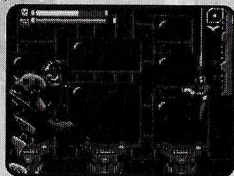





L'INVENTAIRE

Armes intelligentes et Munitions:




-  **Explosion d'énergie** Une explosion puissante qui te permet d'exterminer l'ennemi.
-  **Balle fracassante** Elle s'accroche sur l'ennemi et explose.
-  **Missile guidé** Des missiles thermo-guidés qui poursuivent et détruisent les ennemis.
-  **Boomerang** Il frappe l'ennemi ou revient vers le Fantôme. La distance parcourue dépend du temps de pression du bouton feu.
-  **Dévastateur** Une explosion encore plus puissante se produit à l'écran, quand tu maintiens le bouton feu enfoncé et le relâches.
-  **Balle proliférante** Lorsque tu relâches le bouton feu, elle projette des particules d'énergie dans toutes les directions.

Conseil: essaie différentes combinaisons d'armes, tu pourrais obtenir une puissance surprenante.












-  **Corde d'inductance** Une corde magnétique qui te permet d'escalader des murs, de te balancer, etc. Le Fantôme peut se soulever au-dessus des ennemis tout en tirant, donnant un coup de pied ou un coup de poing. La Corde te permet également d'étourdir tes ennemis.
-  **Fusil à ondes** Il envoie des coups de poing lorsque les ennemis sont loin.
- Charges à main** Le Fantôme les lâche devant ou derrière lui.
-  **Charge Explosive** Elle ne fait rien pendant deux secondes ou jusqu'à ce qu'un ennemi la touche, puis elle explose.

L'INVENTAIRE

-  **Charge foudroyante** Un éclair vient tromper l'ennemi.
-  **Charge super explosive** Elle ne fait rien pendant deux secondes, ou jusqu'à ce qu'un ennemi la touche, puis elle projette des flammes dans toutes les directions.
-  **Charge anti-flammes** Elle permet d'éteindre les incendies.

Conseil: l'extinction des incendies te permet de gagner des bonus!

Bonus

-  **Corde** Elle rallonge la Corde d'Inductance.
-  **Arme** Elle augmente la puissance des armes, d'un niveau.
-  **Piles d'énergie** Elles permettent de remplir la Barre d'Énergie.
-  **Trousse d'énergie** Mets-la de côté et utilise-la pour remplir ta Barre d'Énergie.
-  **Supplément d'énergie** Il permet d'augmenter la taille de la Barre d'Énergie.
-  **Crânes** Ils permettent de remplir la Barre fantôme.
-  **Trousse de secours** Mets-la de côté et utilise-la pour remplir ta Barre fantôme.
-  **Supplément fantôme** Il permet d'augmenter la taille de la Barre fantôme.
-  **Tête du Fantôme** Une vie supplémentaire.

L'INVENTAIRE

Les Pouvoirs du Fantôme



Invisibilité Elle fait disparaître le Fantôme dans ce qui l'entoure.



Cuirasse Un champ d'énergie bonus qui repousse les attaques armées et au laser.



Panthère Fantôme Elle saute d'un ennemi à l'autre et les détruit tous.

LES OBJETS

Les objets te fourniront des renseignements importants ou te donneront accès à certains secteurs de la ville. Lorsque tu obtiens un objet, il est automatiquement mis dans l'Inventaire.

Pour voir l'écran d'Objets:

1. Appuie sur Start.
2. Place le Sélecteur sur la flèche en bas à droite.
3. Appuie sur le Bouton A, B, X ou Y pour voir les objets.



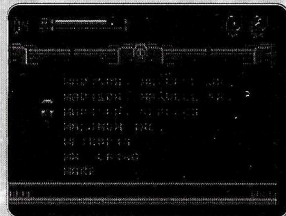
LA BASE DE DONNEES DU FANTOME

Elle te donne plein de renseignements et de chiffres. La Base de Données t'informe sur les personnes et les lieux que le Fantôme découvre.

Pour ouvrir la Base de Données:

Sers-toi de la manette de jeu pour te placer devant le côté droit de l'ordinateur du Fantôme, puis appuie sur Haut.

Pour obtenir des renseignements sur une personne ou un endroit:
Place le curseur "Crâne" sur l'élément de ton choix et appuie sur le Bouton A, B, X ou Y. Pour retourner au Repaire, appuie sur Start.



LA BASE DE DONNEES DU FANTOME

Certaines des Personnes Que Tu Rencontreras ...



Kit Walker *Alias, Le Fantôme*

Etudiant de l'Université de Métropia, Kit est le nouveau Fantôme, selon la lignée héréditaire jamais brisée depuis ses origines africaines. Avec l'aide de Guran, Kit s'initie aux techniques de combat indispensables dans la Jungle et transmises d'une génération à l'autre pour faire de lui le 24ème Fantôme.



Jack Archer *Allié*

Professeur de Sciences Ecologiques à l'Université de Métropia, il est le conseiller et l'ami de Kit Walker. Il collabore avec une équipe de techniciens de laboratoire hautement qualifiés. Il a récemment travaillé sur un projet de recherches top secret: la nature du projet demeure inconnue.



Guran *Allié*

Mentor de Kit Walker. Il semble avoir un lien mystérieux avec la panthère fantôme. Il connaît bien les dangers de Métropia et c'est pour ça qu'il se sert de la Jungle Fantôme comme d'un refuge secret et d'un passage pour pénétrer dans les jungles primitives d'Afrique.



Rebecca Madison *Ennemi*

Présidente de Maximum Inc., la plus grande corporation du monde. Elle est diabolique, intelligente et elle se bat pour la domination du monde. Elle tient le précédent Fantôme pour responsable de la mort de son mari, Maxwell Madison Senior, seize ans plus tôt, et elle ne s'arrêtera que lorsqu'elle se sera vengée. Elle fera n'importe quoi pour ramener son mari à la vie... même si cela causait la destruction de Métropia!



Graft *Ennemi*

Chef de la sécurité de Maximum Inc. Plus une machine qu'un être humain, il obéit à tous les ordres de Rebecca Madison de peur qu'elle débranche son équipement de survie. Il commande plusieurs factions luttant contre le Fantôme.



Maxwell Madison Junior *Ennemi*

Vice-président des Projets Spéciaux de Maximum Inc. C'est le fils de Rebecca Madison. Il est intelligent et indépendant, mais son désir d'éliminer le Fantôme et ses piètres machinations ne font que bouleverser les projets de sa mère. Il engage des combats à l'aide des forces sybiotrope, comme le Légion Sybiotrope, à partir d'endroits isolés, en utilisant son propre système de Réalité Virtuelle.

LA BASE DE DONNEES DU FANTOME



Maxwell Madison Senior *Ennemi*

Epoux défunt de Rebecca Madison. Président d'origine de Maximum Inc. Il avait projeté le remodelage de la biosphère de la Terre et la domination du monde. C'est son désir implacable d'exterminer le 23ème Fantôme qui le conduisit à sa mort seize ans plus tôt. On a préservé ses ondes cérébrales dans l'ordinateur de Maximum Inc. Rebecca projette de lui redonner la vie.



Sean One *Ennemi*

Véritable géant, maigre et blafard, il fut le premier homme né dans l'espace. C'est le chef des ORBITAUX LIBRES, un mouvement politique créé par les habitants de l'espace, afin d'obtenir leur indépendance de la Terre. Il participe à de nombreuses actions criminelles et de contrebande, et organise des détournements.



Tracker *Ennemi*

Chasseur adroit et expérimenté. Il poursuit souvent la panthère fantôme jusque dans la Jungle Fantôme. Ecologiste brillant, il sait tirer parti de la nature, de plus en plus menacée.



Mars *Ennemi*

Ancien chef militaire ayant combattu dans les Guerres de Ressources. Il est comme une grenade prête à exploser; les guerres lui enlevèrent sa famille et ne lui laissèrent que très peu de raison. Il commande un groupe de mercenaires fidèles qui étaient déjà à ses côtés pendant les guerres.



M. Cairo *Neutre*

Négociant, trafiquant de renseignements, on le soupçonne de diriger une organisation criminelle. Son avidité le poussera toujours à vendre au plus offrant.



Alex Sapien *Neutre*

Chef d'Un Pour Tous. Un scientifique qui travaillait comme chercheur à Maximum Inc., jusqu'au jour où il découvrit le projet de Rebecca de remplacer plus de la moitié des travailleurs de Métropia par des sybiotropes. Il s'efforce maintenant d'arrêter Maximum et ses usines de sybiotropes.



Dr. Jak *Neutre*

Reporter vidéo volant. Ses implants visuels lui permettent d'obtenir les tout derniers scoops puisqu'il reçoit les informations par transfert instantané. Son commentaire est souvent tendancieux et fanatique, notamment quand il parle du Fantôme de façon critique.

ASSISTANCE / GARANTIE

En cas de problèmes, contactez l'Assistance Technique, du lundi au vendredi, entre 8h00 et 18h00 (heure britannique), au:

CIC Interactive, c/o P. O. Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Anglais +44 (0) 1429 273014

Italien +44 1429 273022

Allemand +44 1429 273016

Espagnol +44 1429 273023

Français +44 1429 273020

Viacom New Media garantit à l'acheteur d'origine - exclusivement - le bon fonctionnement de la cassette fournie avec ce manuel, suivant la description qui en est donnée, ainsi que le logiciel qu'il contient, s'ils sont utilisés avec l'équipement spécifié, et ce pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le programme s'avère défectueux au cours des 90 jours suivant son achat, il sera remplacé. Renvoyer simplement la cartouche dans son emballage à CIC ou à Viacom New Media ou à l'un de ses revendeurs agréés, accompagnée d'une preuve de la date d'achat. Notre garantie couvre le remplacement gratuit de la cassette (hors frais de réexpédition de la cassette).

A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS, VIACOM NEW MEDIA DECLINE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE, QU'ELLE SOIT ECRITE OU ORALE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITE MARCHANDE, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-INFRACTION AUX DROITS DES TIERS ET CE, SANS LIMITATION.

Nonobstant ce qui précède, lorsque la cassette a été achetée en France, l'acheteur bénéficie en outre de la garantie pour vices cachés, conformément aux articles 1641 et suivants du Code Civil.

Viacom New Media ne sera en aucun cas tenu responsable de dommages directs ou indirects, particuliers, annexes ou corollaires concernant des biens personnels ou, dans les limites légales, de dommages corporels, même si Viacom a été informé de leur éventualité. Dans la mesure où la législation française ne permet pas l'exclusion ou la limitation dans le temps de dommages directs ou indirects, la garantie implicite ne s'appliquera que si la cassette a été achetée en France. Cette garantie ne s'applique que dans les limites autorisées par la législation française et elle vous donne certains droits juridiques particuliers.

ALLESTIMENTO

1. Allestisci il tuo Super NES come descritto nelle istruzioni del manuale.
2. Allaccia il Controllo 1 per un giocatore.
3. Accertati che l'interruttore sia SPENTO. Inserisci il Game Pak Phantom 2040 nel Super NES.
4. Porta l'interruttore su ACCESO. Dopo qualche istante, apparirà la videata di testa di Phantom.
5. Se la videata di testa non appare, SPEGNI l'apparecchio. Accertati che il sistema sia stato allestito correttamente e che il Game Pak sia stato inserito bene. Poi ACCENDI di nuovo.

Avvertenza: Prima di inserire o togliere il Game Pak, accertati sempre che l'apparecchio sia SPENTO.



AVVIO

Sulla videata di testa, utilizza il Controllo Direzionale per portare il Teshcio accanto alla opzione di gioco desiderata:



Start Game (Avvia Gioco)

Per iniziare, seleziona e premi Start (Avvio). Guarda l'introduzione, oppure premi di nuovo Start per giocare. Per far avanzare le videate della storia, premi qualunque altro pulsante.

Options (Opzioni)

Seleziona questa e poi premi il pulsante Start per far comparire le Opzioni. Puoi anche personalizzare l'impostazione del gioco modificando quanto segue:

- Start Lives (Avvia Vite)
- Music On/Off (Musica Accesa/Spenta)

Password (Parola d'Ordine)

Seleziona questa e premi il pulsante Start per registrare la parola d'ordine ed inserire il livello corrispondente. Muovi la selezione su ciascuna cifra e premi un pulsante qualsiasi per inserire. Poi seleziona END (FINE).

Dopo ogni capitolo, ottieni una parola d'ordine. Questa ti permette di rientrare nel gioco all'inizio del capitolo con le stesse armi guadagnate fino a quel punto.

Storyline (Soggetto)

Seleziona questa per scegliere la storia completa o un riassunto.

CONTROLLI DI GIOCO

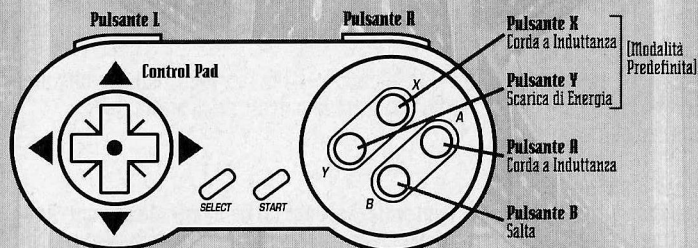
Qui di seguito sono indicati i pulsanti predefiniti assegnati al Controllo.

START (AUDIO)

- Avvio del gioco
- Pausa

STORY SCREENS (VIDEATE SOGGETTO)

- Premi START per saltare le videate soggetto.
- Premi SELECT (SELEZIONA) per scorrere più rapidamente il testo.
- Premi qualunque altro pulsante per far avanzare la storia alla videata successiva.



Suggerimento: Aziona la Corda a Induttanza all'apice del salto per ottenere la massima distanza. Se azionata da un salto, la corda si attacca solo ai muri.

Suggerimento: Premi il Pulsante R per azionare a 360 gradi.

Suggerimento: Premi il Pulsante L per tenere l'arma in una posizione fissa.

MOSSE DEL FANTASMA

- | | | | | |
|------------|----|-----------------|---|-------------|
| Cammina | ▶ | Salta Giù | ▼ | +B |
| Corre | ▶▶ | Salta con Corda | ▲ | B poi A o X |
| Si Abbassa | ▼ | | ● | |

42

VIDEATA DI GIOCO



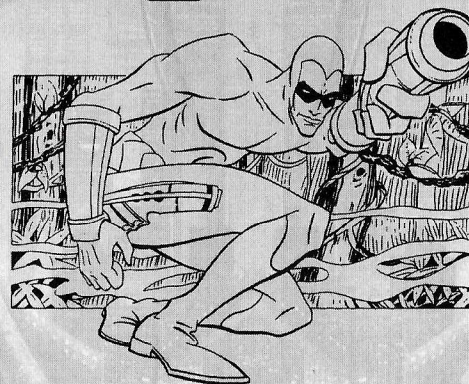
05 Numero di Vite

Barra Spirito

Barra Energia

Casella Y Arma

Casella X Arma



43

IL COVO DEL FANTASA

È situato nell'abbandonata Stazione del Metro, all'interno del Settore "morto" Zero. Qui consulti la Mappa e la Banca Dati per studiare la tua prossima mossa, conferisci con Guran e ricevi messaggi olografici. Il Covo è anche l'entrata principale alla Giungla Spettrale.

Mappa Banca Data



LA MAPPA

La Mappa di Metropia si trova nel Centro Comunicazioni del Covo.

Per aprire la Mappa nel Covo:

Usa il Controllo Direzionale per andare davanti al lato sinistro del computer del Fantasma, poi premi Su.

La Mappa riporta i vari posti di Metropia. Il teschio indica l'uscita da ciascun luogo per tornare alla Mappa. I luoghi cambiano nel corso del gioco, per cui forse dovrai entrare in un settore più di una volta.



Per entrare in un settore di Metropia:

1. Usa il Controllo Direzionale per muovere il Teschio sulla Mappa. I luoghi accessibili vengono evidenziati quando ci passa sopra il Teschio.

2. Clicca il pulsante Start quando il Teschio si trova sul settore evidenziato del luogo dove vuoi andare.



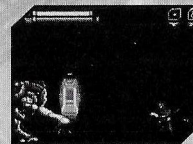
LA MAPPA

ALCUNI DEI LUOGHI DOVE ANDRAI...

GIUNGLA SPETTRALE Originata dal Disastro del Treno dei Rifiuti Tossici del 2024, la Giungla Spettrale si stende per migliaia di miglia quadrate di gallerie sotterranee, edifici abbandonati e vialoni. È in grado di sostenere un complesso sistema di vita animale e vegetale unico.

COVO DEL FANTASA Base del 248 Fantasma, nel cuore della Giungla Spettrale e sede della Banca Dati e della Mappa. Ingressi e gallerie nascoste portano ad uscite segrete in tutta Metropia. Il Trono del Fantasma e la Fiamma del Consiglio segnano l'entrata principale.

MAXIMUM, INC. È la più grande multinazionale del mondo, controllata da Rebecca Madison. Il suo scopo principale è di creare un'ERA MAXIMUM, un nuovo ordine mondiale dominato dalla famiglia Madison.



UNIVERSITÀ DI METROPIA Il Dipartimento di Eco-Scienze si dedica allo studio e alla conservazione dell'ambiente. L'avanzatissimo laboratorio è guidato dal Professor Jack Archer, amico e consulente di Kit Walker, Junior.

PORTO SPAZIALE Scalo centrale per navi spaziali. Prendi la prossima navetta per le Colonie Orbitali, se osi!

MUSEO NATURALE In costruzione. Espone animali estinti legati al passato della Terra.

FABBRICA ASTRONAVI Di proprietà della Maximum Inc. Attualmente sta costruendo una nave da guerra destinata a proteggere la città di Metropia dai terroristi.

MOLI E MAGAZZINI Un tempo prospero, questo distretto è oggi completamente abbandonato - con l'eccezione del magazzino della Dines Industries. Nessuno sa cosa viene stivato qui!

LA MAPPA

FABBRICA BIOTY Oltre ad ospitare una testata da un megatone, questo stabilimento produce la linea completa di Sistemi di Transputer Ottici Biologici (BIOT) per la Maximum Inc.

SETTORE INDUSTRIALE E' il centro energetico della città. Le miglia quadrate di tubi e macchinari generano l'enorme quantità di energia consumata dalla Maximum Inc. e le sue fabbriche.

STAZIONE METROPOLITANA Porta ad un'incredibile rete di gallerie in tutta Metropia, costruita da una legione di BIOT della Maximum Inc.



Suggerimento: Distruggendo i Terminali di Commutatori, apri le porte. Il numero sul terminale corrisponde alla porta che apre.

L'INVENTARIO

Disponibile in ogni momento, l'Inventario contiene la raccolta personale di armi ed oggetti del Fantasma. Quando avvii, sono disponibili la Pistola Intelligente e la Corda a Induttanza. Nel corso del gioco, raccogli altre armi e oggetti che possono essere assegnati ai Pulsanti X ed Y.

Per selezionare un'Arma:

1. Premi Start per aprire l'Inventario.
2. Mediante il Controllo Direzionale, muovi il Selettore per scegliere l'arma. Le armi disponibili sono evidenziate.
3. Premi il Pulsante X o Y per assegnare l'arma selezionata.

ARMI



Pugno Distruggi i nemici con i pugni, con calci a scivolone ed altri potenti attacchi fisici. Tra le mosse speciali ci sono:

Calcio ►  Scivolo ►► 

46

L'INVENTARIO

Pistole Intelligenti e Munizioni:



Scarica di Energia Energia Potenti raffiche che eliminano i nemici.



Guastatore Si attacca ai nemici ed esplode.



Missile Autocercante Missili a ricerca di calore che inseguono e distruggono i nemici.



Boomerang Abbatte i nemici o ritorna dal Fantasma. La lunghezza del tiro dipende da quanto a lungo tieni premuto il bottone di fuoco.

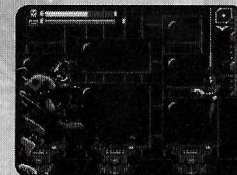


Devastatore Scariche ancora più potenti su tutto lo schermo tenendo premuto il bottone di fuoco e rilasciandolo.



Rosa Spara particelle di energia in tutte le direzioni quando si rilascia il bottone di fuoco.

Suggerimento: Prova con combinazioni di armi diverse. Non sai mai quale potenza puoi scoprire.



Corda a Induttanza Una corda magnetica per scalare muri, per oscillare, ecc. Il Fantasma può tirarsi su da solo sopra i nemici mentre spara, calcia o tira pugni. La corda tramortisce anche i nemici.



Ondata Tira pugni a distanza dal nemico.

Biglie a Mano Il Fantasma le sparge davanti o dietro di sé.



Biglie Esplosive Rimangono inattive per due secondi, o fino a quando non fanno contatto con un nemico, quindi esplodono.

47

L'INVENTARIO



Biglie Lampo Un breve lampo confonde i nemici.



Biglie Super Esplosive Rimangono inattive per due secondi, o fino a quando non fanno contatto con un nemico, quindi sputano fiamme in tutte le direzioni.



Biglie Antincendio Estinguono le fiamme.

Suggerimento: Spegnerne gli incendi è un bel modo per guadagnare potenziatori!

Potenziatori



Corda Allunga la Corda ad Induttanza.



Arma Porta le armi al livello di potenza successivo.



Celle di Energia Ricarica la Barra di Energia.



Kit Aiuto Energia Salva e usalo per ricaricare la Barra di Energia.



Durata Energia Aumenta la dimensione della Barra di Energia.



Teschi Ricaricano la Barra dello Spirito.



Kit Pronto Soccorso Salva e usala per ricaricare la Barra dello Spirito.



Durata Spirito Aumenta la dimensione della Barra dello Spirito.



Testa Fantasma Vita supplementare.

L'INVENTARIO

Poteri del Fantasma



Invisibilità Fonde il fantasma nell'ambiente.



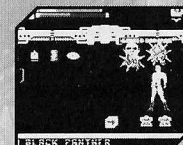
Corazza Campo di energia che respinge pallottole e laser.



Pantera Ombra Salta da un nemico all'altro distruggendoli tutti.

GLI OGGETTI

Gli oggetti forniscono informazioni importanti o ti fanno accedere a settori specifici della città. Quando ricevi un oggetto, questo viene automaticamente registrato nell'Inventario.



Per vedere la videata Oggetti:

1. Premi Start.
2. Porta il Selettore sulla freccia in basso a destra.
3. Premi i pulsanti A, B, X o Y per visionare gli oggetti.



LA BANCA DATI DEL FANTASMA

Questa fornisce una vasta quantità di fatti e di cifre. La Banca Dati fa accedere alle informazioni sulle persone e sui luoghi che il Fantasma incontra.

Per aprire la Banca Dati:

Utilizzando il Controllo Direzionale, portati davanti al lato destro del computer del Fantasma, poi premi Su.

Per ottenere informazioni su una persona o luogo: Porta il teschio cursore sulla selezione e premi il pulsante A, B, X o Y. Per tornare al Covo, premi Start.



LA BANCA DATI DEL FANTASMA

ALCUNI PERSONAGGI CHE INCONTRI ...



Kit Walker *Alias, La Fantasma*

Studente alla Università di Metropia, Kit è l'ultimo dei Fantasmi di una discendenza padre-figlio ininterrotta proveniente dall'Africa. Con l'aiuto di Guran, Kit apprende le abilità e le armi della giungla tramandate per generazioni, al fine di diventare il 248 Fantasma.



Jack Archer *Alleato*

Professore di Eco-Scienze all'Università di Metropia, consigliere ed amico di Kit Walker. Lavora con un'equipe di assistenti altamente specializzati. Impegnato recentemente in un progetto di ricerca segretissimo; descrizione del Progetto sconosciuta.



Guran *Alleato*

Maestro di Kit Walker. Ha uno strano legame con la pantera ombra. Esperto dei pericoli di Metropia, egli utilizza la Giungla Spettrale come rifugio nascosto e collegamento con le giungle primordiali dell'Africa.



Rebecca Madison *Nemico*

Capo della Maximum Inc., la più grande multinazionale del mondo. Malvagia, intelligente e dedicata al dominio del mondo. Spinta dal desiderio di vendetta, ritiene il Fantasma precedente responsabile della morte di Maxwell Madison Senior, suo marito, avvenuta sedici anni prima. Lei farà di tutto per far tornare in vita il marito... anche a costo di distruggere Metropia!



Graft *Nemico*

Capo della Sicurezza della Maximum Inc. Più macchina che uomo, egli obbedisce agli ordini di Rebecca Madison per paura che lei gli tagli il sistema di sostegno vitale. Egli comanda diverse configurazioni di combattimento per lottare col Fantasma.



Maxwell Madison Jr. *Nemico*

Vice Presidente dei Progetti Speciali alla Maximum Inc. Figlio di Rebecca Madison. Brillante e indipendente, il suo desiderio di eliminare il Fantasma mette a repentaglio il piano della madre con le sue rozze operazioni. Controlla le battaglie con un bio armamento, quale la Legione Biot, da località distanti mediante un sistema autoprogettato di Realtà Virtuale.

LA BANCA DATI DEL FANTASMA



Maxwell Madison Sr. *Nemico*

Marito deceduto di Rebecca Madison. Capo originale della Maximum Inc. Aveva ideato un piano per riformare la biosfera della Terra e dominare il mondo. L'ossessione di liberarsi del 238 Fantasma, lo aveva portato alla morte sedici anni fa. Le sue onde cerebrali sono state archiviate nel computer della Maximum Inc. Rebecca progetta di riportarlo in vita.



Sean One *Nemico*

Alto nove piedi (m 2,70) e pallido, è stato il primo uomo ad essere nato nello spazio. Capo degli ORBITALI LIBERI, un movimento politico della gente dello spazio che chiede l'indipendenza dalla Terra. Coinvolto in crimini internazionali, contrabbando e dirottamenti.



Tracker *Nemico*

Cacciatore abile ed esperto. Spesso apposta la pantera nella Giungla Spettrale. Rinomato ecologista, egli sfrutta la natura sempre più a rischio della Terra.



Mars *Nemico*

Ex capo militare, attivo nelle Guerre per le Risorse. Una mina vagante pronta ad esplodere. Le guerre gli hanno portato via la sua famiglia e l'hanno lasciato con poca razionalità. Comanda un gruppo di fedeli mercenari che avevano combattuto con lui nelle guerre.



Mr. Cairo *Neutrale*

Commerciante, trafficante in informazioni rubate, sospetto capo della criminalità organizzata. Spinto dalla sete di denaro, vende a chi paga di più.



Alex Sapien *Neutrale*

Capo degli Umani Umani. Uno scienziato che una volta lavorava alle ricerche della Maximum Inc. fino a che non scoprì che Rebecca intendeva sostituire più di metà dei lavoratori di Metropia con bioti. Adesso si è impegnato in una crociata per fermare la Maximum Inc. e le sue fabbriche di bioti.



Dr. Jak *Neutrale*

Video reporter itinerante. Un trapianto di visione lo fa stare sempre avanti alla concorrenza, mediante un telecaricamento delle notizie mentre avvengono. I suoi commenti sono spesso tendenziosi e dogmatici, particolarmente riguardo il Fantasma.

ASSISTENZA/GARANZIA

Video reporter itinerante. Un trapianto di visione lo fa stare sempre avanti alla concorrenza, mediante un telecaricamento delle notizie mentre avvengono. I suoi commenti sono spesso tendenziosi e dogmatici, particolarmente riguardo il Fantasma.

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Inglese	+44 (0) 1429 273014	Italiano	+44 1429 273022
Tedesco	+44 1429 273016	Spagnolo	+44 1429 273023
Francese	+44 1429 273020		

La garanzia Viacom New Media copre l'acquirente per un periodo di 90 giorni, e comunque per un periodo non inferiore a quello stabilito dalla legge italiana per questo tipo di beni, dalla data di acquisto e limitatamente alla cartuccia del gioco fornita con questo manuale ed al programma di software in esso contenuta, solo a condizione che sia stata utilizzata in modo corretto, seguendo le istruzioni di questo manuale e con l'attrezzatura specifica. Basta inviare alla CIC la cartuccia del gioco unitamente all confezione, VIACOM NEW MEDIA rivenditore autorizzato insieme allo scontrino di acquisto. Non vi sarà altro rimborso, a parte la sostituzione della cartuccia che sarà fatto gratuitamente con l'esclusione delle spese di spedizione.

FATTA ECCEZIONE PER LA GARANZIA LIMITATA SUDDETTA, LA VIACOM NEW MEDIA DISCONOSCE QUALUNQUE ALTRA GARANZIA, VERBALE O SCRITTA, ESPlicita O IMPLICITa, IVI COMPRESA, SENZA ALCUNA LIMITAZIONE, QUALSIVOGLIA GARANZIA SULLA COMMERCIALIZZABILITÀ, SULLA IDONEITÀ PER SCOPI PARTICOLARI E SULLA NON INTERFERENZA DEI DIRITTI VERSO TERZI.

Viacom new media non è responsabile per i danni incidentali e/o conseguenti all'inadempimento di tutte le garanzie, esplicite o implicite, incluse i danni ai beni e, nei limiti di legge, per i danni a persone fisiche anche se VIACOM NEW MEDIA è stata informata di questa possibilità.

Per quanto riguarda la legge italiana, ove non prevede l'esclusione o la limitazione di danni incidentali o conseguenti o limitazioni su quanto possa durare una garanzia implicita, in alcuni casi le limitazioni o le esclusioni sopra indicate possono essere inapplicabili.

PUESTA EN MARCHA

1. Instala tu Super NES tal y como se describe en el manual de instrucciones.
2. Conecta el Controlador 1 para un jugador.
3. Asegúrate de que el interruptor de corriente está desactivado [OFF]. A continuación inserta el Game Pak de Phantom 2040 en la Super NES.
4. Activa el interruptor de corriente [ON]. Al cabo de unos segundos aparecerá la pantalla de títulos de Phantom.
5. Si no aparece la pantalla de títulos, desactiva el interruptor de corriente [OFF]. Comprueba si el sistema está instalado correctamente y si el cartucho se ha insertado de la forma indicada. Después, vuelve a activar el interruptor de corriente [ON].

Importante: el interruptor de corriente debe estar desactivado [OFF] antes de insertar o retirar el Game Pak.



PARA EMPEZAR

Cuando estés en la pantalla de títulos, utiliza el Control Pad para colocar la Calavera junto a la opción de juego deseada:



Comienzo de Juego (Start Game)

Para empezar, selecciona y pulsa Start. Si quieres puedes ver la introducción, o empezar a jugar inmediatamente pulsando Start de nuevo. Para pasar las pantallas de la historia pulsa cualquier otro botón.

Opciones (Options)

Selecciona esto y pulsa el botón Start para obtener las Opciones disponibles. Puedes personalizar los ajustes de juego cambiando lo siguiente:

- Vidas Iniciales (Start Lives)
- Música Si/No (Music On/Off)

Contraseña (Password)

Selecciona esto y pulsa Start para introducir la contraseña y acceder al nivel correspondiente. Lleva el selector hasta los dígitos deseados y pulsa cualquier botón para introducirlos. Finalmente, selecciona END.

Al final de cada capítulo recibirás una contraseña que te permitirá reanudar el juego al comienzo del capítulo correspondiente con las mismas armas que hayas conseguido hasta ese momento.

Argumento (Storyline)

Seleccionando esto puedes elegir entre la historia completa o simplemente un resumen.

CONTROLES DEL JUEGO

A continuación se describen las funciones asignadas inicialmente a los diversos botones del Controlador.

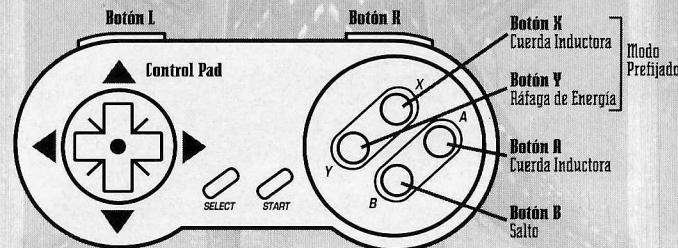
START

- Inicia el juego.
- Pausa el juego.

PANTALLAS DE LA HISTORIA

- Pulsa START para saltártelas.
- Pulsa SELECT para que el texto pase más rápido.
- Pulsa cualquier otro botón para pasar a la pantalla siguiente.

Consejo: la Cuerda Inductora tendrá mayor alcance si se lanza desde el punto culminante del salto. Y sólo se acopla a las paredes al lanzarla durante un salto.



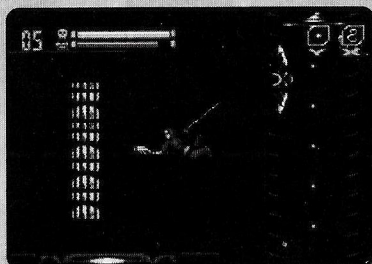
Consejo: pulsa el Botón R para hacer un disparo de 360.

Consejo: pulsa el Botón L para mantener un arma en posición fija.

Movimientos de PHANTOM


- | | | | | |
|-----------|----|------------------|-----|---------------|
| Andar | ▶ | Salto (Descenso) | ▼ | +B |
| Correr | ▶▶ | Escalar Cuerda | ◀▲ | B luego A ó X |
| Agacharse | ▼ | | ◀●▶ | |


PANTALLA DE JUEGO




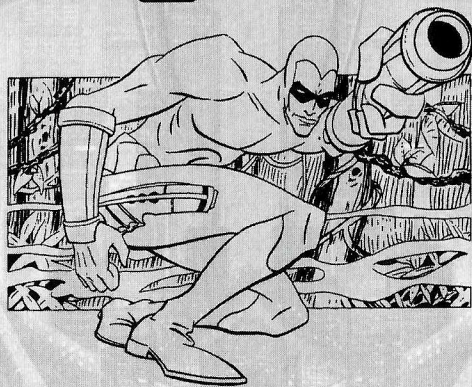
 Número de Vidas

 Barra de Moral

 Barra de Energía

 Cuadro de Arma Y

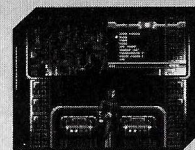
 Cuadro de Arma X



EL REFUGIO DE PHANTOM

El refugio está situada en una estación de Metro en desuso, dentro del perímetro del abandonado Sector Cero. En ella encontrarás el Mapa y la Base de Datos, esenciales para planear tus movimientos; también es el escenario de tus conversaciones con Suran y donde recibes los mensajes holográficos. Además es la entrada principal a la Jungla Fantasma.

Mapa Base de Datos



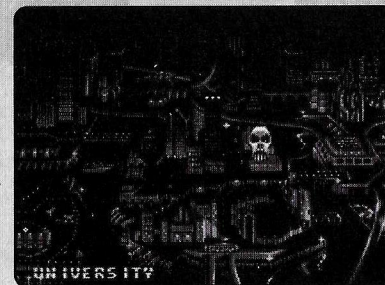
EL MAPA

El Mapa de Metropia se encuentra en el Centro de Comunicaciones del Refugio.

Para abrir el Mapa en el Refugio:

Sitúate a la izquierda del ordenador de Phantom por medio del Control Pad y luego pulsa Arriba.

El Mapa es una representación de Metropia. La Calavera indica el punto de salida de un lugar para regresar al Mapa. Durante el juego se van produciendo cambios, así que igual te interesa visitar los diversos escenarios más de una vez.



Para entrar en un sector de Metropia:

1. Mueve la Calavera por el Mapa utilizando el Control Pad. Los lugares accesibles aparecerán destacados al situar la Calavera sobre ellos.
2. Pulsa Start cuando la Calavera esté sobre el sector destacado del lugar que deseas visitar.



EL MAPA

ALGUNOS DE LOS LUGARES QUE VISITARÁS..

JUNGLA FANTASMA Surgida a raíz del Desastre del Tren de Residuos Tóxicos, en el 2024, la Jungla ocupa miles de kilómetros cuadrados, invadiendo avenidas, túneles subterráneos y edificios abandonados. Medio ideal de un complejo y singular ecosistema.

REFUGIO DE PHANTOM La base de operaciones del 24 Phantom de la historia se encuentra en el corazón de la Jungla Fantasma y alberga la Base de Datos y el Mapa. Cuenta con varios accesos a Metropia, a través de entradas y túneles secretos. La entrada principal está flanqueada por el Trono de Phantom y la Antorcha Cívica.

MAXIMUM, INC. La organización más colosal del mundo, controlada por Rebecca Madison. Su objetivo primordial es crear la ERA MÁXIMA, un nuevo orden mundial regido por la familia



UNIVERSIDAD DE METROPIA El Departamento de Eco-Ciencias concentra sus esfuerzos en el estudio y conservación del medio ambiente. Al frente de su ultramoderno centro de investigación está el Profesor Jack Archer, amigo y asesor de Kit Walker (hijo).

PUERTO GALÁCTICO Escala principal de naves espaciales. ¿Te atreverías a coger el próximo transbordador rumbo a las Colonias Orbitales?

MUSEO DE LA FAUNA En proceso de construcción. Una exposición de especies animales extinguidas de la faz de la Tierra.

ASTILLERO DE ACORAZADOS Propiedad de Maximum, Inc.. En estos momentos la actividad se centra en la construcción de un acorazado destinado a proteger Metropia de ataques terroristas.

ALMACENES Y MUELLES Una zona prospera en su día y hoy desierta, a excepción del almacén de Industrias Oines, cuyo contenido es una incógnita total.

EL MAPA

FÁBRICA DE BIOTS Centro de producción de BIOTS (Biological Optic Transputer Systems, o dicho de otro modo: Sistemas de Transordenadores Óptico-Biológicos), donde además se guarda una cabeza nuclear de un megatón.

SECTOR INDUSTRIAL Central energética de la ciudad. Abarca kilómetros y kilómetros de tuberías y turbinas que generan ingentes cantidades de energía para el consumo de Maximum, Inc. y sus fábricas.

ESTACIÓN DE METRO Punto de partida de un increíble entramado de túneles a lo largo y ancho de Metropia. Obra de los BIOTS de Maximum, Inc.



Consejo: Una fórmula para abrir puertas es destruir los Terminales de Conmutadores, cuyos números se corresponden con los de las puertas.

EL INVENTARIO

Disponible en todo momento. En él se guardan las armas y objetos personales de Phantom. Desde el principio puedes hacer uso de la Pistola y la Cuerda Inductora. El resto de armas y objetos irán apareciendo durante el curso del juego. Puedes asignar su control a los Botones X ó Y.



Para seleccionar un arma:

1. Pulsa Start para abrir el Inventario.
2. Utiliza el Control Pad para elegir el arma mediante el Selector. Las armas disponibles son las que aparecen destacadas.
3. Pulsa los botones X ó Y para asignarles el control del arma seleccionada

ARMAS









Punetazo: Destruye enemigos a base de puños, patadas deslizantes y otros contundentes 'gestos'. Estos son los movimientos especiales:


Patada ▶  Deslizamiento ▶▶ 


EL INVENTARIO

Pistolas y Munición:


-  **Ráfaga de Energía:** Un formidable estallido exterminador de enemigos.
-  **Rompiente:** Se aferra al enemigo y explota.
-  **Misil Buscador:** Misiles buscadores de calor capaces de localizar y destruir enemigos.
-  **Bumerán:** Derriba al enemigo o vuelve a manos de Phantom. La distancia recorrida depende del tiempo que se mantenga pulsado el botón de disparo.
-  **Devastador:** Una ráfaga más potente todavía. Atraviesa la pantalla al pulsar y soltar el botón de disparo.
-  **Propagador:** Al soltar el botón dispara partículas de energía en todas direcciones.

Consejo: Prueba diferentes combinaciones de armas, ¡quién sabe qué efectos pueden producir!




-  **Cuerda Inductora:** Cuerda magnética para escalar paredes, balancearse, etc. por la que Phantom puede trepar mientras dispara, patea o golpea enemigos. Les puede dejar groguis de un 'cuerdazo'.

-  **Pistola Expansiva:** Reparte golpes a distancia.

Perdigones Autónomos: Phantom los puede desperdigar tras él o ante sí.










-  **Perdigón Explosivo:** Explota al cabo de un par de segundos o al contacto con un enemigo.

EL INVENTARIO

-  **Perdigón Destellante:** El destello desorienta al enemigo.
-  **Perdigón Superexplosivo:** Envía llamas en todas direcciones al cabo de un par de segundos o al contacto con un enemigo.
-  **Perdigón Cortafuego:** Extingue llamas.

Consejo: La extinción de incendios es una forma de ganar rearmes.

Rearmes

-  **Cuerda:** Alarga la Cuerda Inductora.
-  **Arma:** Aumenta gradualmente el nivel de eficacia de las armas.
-  **Cápsulas de Energía:** Reponen la barra de energía.
-  **Repuesto de Energía:** Guárdalo y te servirá para rellenar la Barra de Energía.
-  **Extensor de Energía:** Aumenta el tamaño de la Barra de Energía.
-  **Calaveras:** Reponen la Barra de Moral.
-  **Botiquín:** Guárdalo y te servirá para rellenar la Barra de Moral.
-  **Extensor de Moral:** Aumenta el tamaño de la Barra de Moral.
-  **Cabeza de Phantom:** Vida extra.

EL INVENTARIO

Poderes de Phantom



Invisibilidad: Phantom se camufla en el entorno que le rodea.



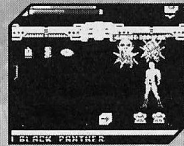
Blindaje: Campo de energía creado para repeler balas y rayos láser.



Pantera Espectral (Shadow Panther): Salta de un enemigo a otro, y acaba con ellos.

Los Objetos

Proporcionan información relevante o facilitan el acceso a ciertos sectores de la ciudad. Quedan automáticamente registrados en el inventario nada más recibirlos.



Para acceder a la Pantalla de Objetos:

1. Pulsa Start.
2. Mueve el Selector hasta la flecha situada en la parte inferior izquierda.
3. Pulsa uno de los botones A, B, X ó Y para ver los objetos.



BASE DE DATOS DE PHANTOM

Contiene una ingente cantidad de datos y cifras y proporciona información sobre las personas y lugares que Phantom tiene ocasión de conocer.

Para Abrir la Base de Datos:

Utiliza el Control Pad para situarte a la derecha del ordenador de Phantom. Luego pulsa Arriba.

Para conseguir información sobre una persona o lugar:

Sitúa la Calavera sobre el elemento deseado y pulsa A, B, X ó Y. Para regresar al Refugio, pulsa Start.



BASE DE DATOS DE PHANTOM

ALGUNOS DE LOS PERSONAJES QUE CONOCERAS ...



Kit Walker, Aliado

Kit, estudiante de la Universidad de Metropia, sucede de a su padre como 24 Phantom de una ininterrumpida línea sucesoria, originaria de África. Con la ayuda de Guran, Kit va descubriendo las armas y secretos de la selva, cuyo conocimiento se transmite de generación en generación.



Jack Archer, Aliado

Profesor de Eco-Ciencias en la Universidad de Metropia, asesor y amigo de Kit Walker. Trabaja con un competente equipo de investigadores. Uno de sus últimos proyectos es del máximo secreto: Proyecto Desconocido.



Guran, Aliado

Mentor de Kit Walker. Misteriosos vínculos le unen a la Pantera Espectral. Gran conocedor de los peligros de Metropia, ha hecho de la Jungla Fantasma su refugio secreto y nexo con las primitivas selvas africanas.



Rebecca Madison, Enemiga

Cerebro de Maximum, Inc., la organización más colosal del mundo. Perversa e inteligente, dirige sus esfuerzos a la dominación del planeta, impulsada por la sed de venganza: su marido, Maxwell Madison (padre), murió hace dieciséis años y Rebecca responsabiliza de ello al inmediato predecesor de Phantom. Con tal de recuperar a su marido, está dispuesta a cualquier cosa aunque provoque la destrucción de Metropia!



Graft, Enemigo

Jefe de Seguridad de Maximum, Inc., es un ser sólo parcialmente humano sometido a Rebecca Madison por temor a que ésta desactive el mecanismo de supervivencia que mantiene vivo su organismo de máquina. Se encarga de discurrir estrategias para eliminar a Phantom.



Maxwell Madison (hijo), Enemigo

El hijo de Rebecca Madison es vicepresidente de Proyectos Especiales para Maximum, Inc.. Astuto e independiente, su interés personal por eliminar a Phantom le lleva a poner en práctica ideas descabelladas que amenazan el plan magistral de Rebecca. Desde emplazamiento remotos controla Legiones de Biots y armamento similar a través de un sistema de Realidad Virtual de su invención.

BASE DE DATOS DE PHANTOM



Maxwell Madison Sr. *Enemigo*

El fallecido esposo de Rebecca Madison y anterior dirigente de Maximum, Inc. Antes de morir elaboró un plan para remodelar la biosfera terrestre y dominar el mundo. Su obsesión por librarse del 23 Phantom le llevó a la muerte hace 16 años. Rebecca pretende resucitarle utilizando ondas cerebrales almacenadas en el ordenador de Maximum, Inc.



Sean One *Enemigo*

Este desgarbado y pálido gigante de casi tres metros de estatura fue el primer hombre nacido en el espacio. Encabeza a los ORBITALES LIBRES, movimiento político de humanos espaciales deseosos de independizarse de la Tierra. Sean está implicado en las redes del crimen internacional, contrabando y secuestros masivos.



Tracker *Enemigo*

Un gran cazador, siempre al acecho de la evasiva Pantera Espectral en la Jungla Fantasma. Es un experto en ecología que explota la ya gravemente amenazada naturaleza del planeta.



Mars *Enemigo*

Militar retirado. Participó en las Guerras de Recursos. Una bala perdida que puede hacer blanco en cualquier momento. En la guerra perdió a su familia y gran parte de su capacidad de razonamiento. Encabeza un grupo de leales mercenarios.



Mr. Cairo *Neutral*

Trafica con información robada y se le considera el jefe del crimen organizado. Sólo le interesan las ganancias económicas. Se venderá al mejor postor.



Alex Sapien *Neutral*

Científico y líder de los Humanos & Humanos. Trabajó en proyectos de investigación para Maximum, Inc. hasta que descubrió los planes de Rebecca para sustituir un gran contingente de trabajadores de Metropia por biots. Ha emprendido una cruzada para detener a Maximum, Inc. y sus fábricas de biots.



Dr. Jak *Neutral*

Incansable videoreportero. No tiene rival en su medio, gracias a las prótesis ópticas que le permiten enviar noticias en cuanto suceden los hechos. Sus comentarios se caracterizan por un extremismo mordaz, sobre todo en lo que se refiere a Phantom.

ASISTENCIA TÉCNICA/GARANT

En caso de necesitar ayuda, puede ponerse en contacto con el departamento de Asistencia Técnica (Technical Support), abierto al público de 8 de la mañana a 6 de la tarde (hora de Greenwich), de lunes a viernes:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP
Inglés +44(0)1429 273014 Alemán +44 1429 273016
Francés +44 1429 273020 Italiano +44 1429 273022
Español +44 1429 273023

Viacom New Media garantiza al comprador que el cartucho de juego que acompaña a este manual y el programa de software codificado almacenado en su interior funcionarán de acuerdo con las instrucciones detalladas en este manual únicamente cuando se utilice con el equipo requerido. Esta garantía tendrá validez durante un período de 90 días a partir de la fecha de adquisición. Si el programa resulta ser defectuoso dentro de los 90 días transcurridos desde su compra, será reemplazado sin cargo alguno. Envíe el cartucho de juego, en su embalaje, a CIC, Viacom New Media distribuidor autorizado junto con una prueba de compra fechada. El cambio del cartucho del juego, sin cargo alguno para el comprador (excepto los gastos de devolución por correo) es la única responsabilidad que asumimos.

EXCEPTUANDO ESTA GARANTÍA LIMITADA, VIACOM NEW MEDIA NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGUNA OTRA GARANTÍA, YA SEA VERBAL, ESCRITA, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO SIN EXCEPCIONES TODA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO CONCRETO Y OBSERVANCIA DE LOS DERECHOS DE TERCEROS.

Viacom New Media no asume la responsabilidad de los posibles daños fortuitos y/o accidentales que se deriven del incumplimiento de cualquier garantía expresa o implícita, incluyendo daños a la propiedad y, hasta el extremo permitido por la ley, daños personales, incluso aunque se hubiera avisado a Viacom New Media de la posibilidad de que dichos daños se pudieran producir. Debido a que las leyes españolas no contemplan la exclusión o limitación de daños fortuitos o accidentales, o limitaciones acerca de la duración de una garantía implícita, las limitaciones o exclusiones anteriores pueden no aplicarse en su caso. Esta garantía no será válida en el caso de que cualquiera de las disposiciones de esta garantía estén prohibidas por cualquier ley española cuyo cumplimiento no pueda omitirse. Esta garantía proporciona al consumidor unos derechos legales específicos.