

SNSP-ARQP-EUR



Instruction booklet

DISTRIBUTED BY



TITUS
310 avenue Daniel Perdrigé
93370 MONTFERMEIL
FRANCE

Titus Ltd.
United House North Road
London N7 9 DP.
U.K.



Printed in Japan
Imprimé au japon



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM





NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

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

CE SŒAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SŒAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ 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 VIDEOSJUEGOS 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 QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTUD 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 ALTID 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 YHTEENSOPIVA 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 SPIELCASSETTE 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 SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS 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.

REALM™

TABLE OF CONTENTS

English	4
Français	8
Deutsch	12
Italiano	16
Español	20
Nederlandse	24
Warranty	28



THE GAME

Take control of a super cyborg called BIOMECH, Earth's secret weapon in the battle against alien invasion. Adventure through four warped landscapes, from the dark forest home of the resistance, through the stratosphere, to Plasma Port, and then onto the alien's Battle Station. Penetrate the station's defenses and make your way through the maze-like interior in order to destroy the station and end the alien's occupation of Earth.

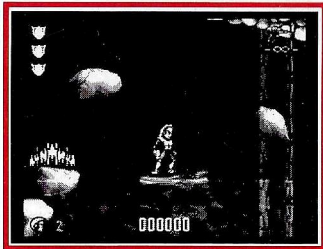
TITLE SCREEN/OPTIONS PAGE

From Realm's title screen you have the choice of starting the game right away, or going to the Options Page to adjust the following settings:

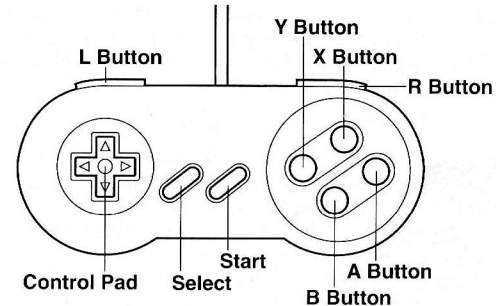
Level of Difficulty: Easy, Normal (default setting), or Hard.

Music and Sound Effects: On (default setting) or Off.

Control Pad Configuration: Control type A is the default setting but can be changed.



GAME CONTROLS



The default control setting is A. If this is the setting you are using, the controls are as follows:

- 1. L and R buttons:** Holding down the L or R buttons allows you to fire in any direction while standing still.
- 2. Start button:** Pauses and unpauses the game.
- 3. Down:** Pressing the down arrow on the control pad will drop your cyborg into a crouching position. You can still fire normally while crouching.
- 4. Y button:** Fires currently selected weapon.
- 5. B button:** Jump button. The longer the jump button is held, the higher your cyborg will jump.
- 6. X button:** Toggles between weapons, if you have collected more than one.

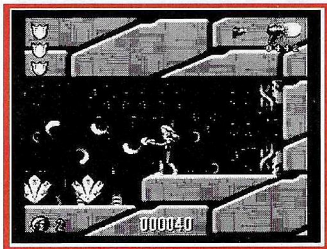
THE GAME SCREEN

1. **Shields:** Displays your cyborg's resistance to damage. Each time he is hit by an enemy or bullet, he loses half a shield. If your cyborg is hit when he has no shields remaining, he explodes and loses a life.
2. **Lives:** This icon shows the number of lives your cyborg has left.
3. **Weapons:** These icons display the weapons you have available for use. At the beginning of the game, you have only the default weapon available. Once you have found a second weapon, you will be able to choose between the two by pressing the X button. The currently selected weapon will be displayed with a larger icon. Below the weapon icon, the amount of energy left for that weapon is shown. When a weapon runs out of energy it is replaced by the default weapon. The default weapon has unlimited energy, but all other weapons have limited ammunition. See the section on Energy Crystals to find out how to recharge your weapons.
4. **Score:** Displays the amount of points you have scored.

EXTRA WEAPONS

Extra weapons are scattered throughout each level, and are picked up by running into them.

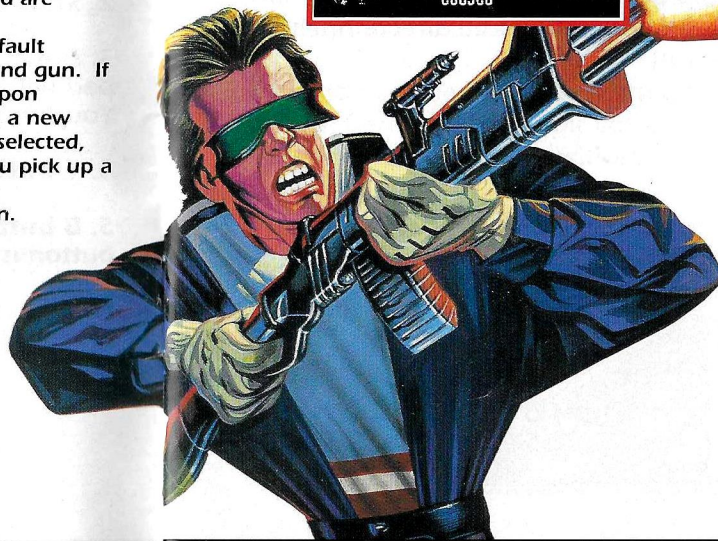
If you have only one weapon, or your second is the default weapon, a newly collected weapon becomes your second gun. If you already have two weapons, picking up a new weapon replaces your current active weapon. Before collecting a new weapon make sure the weapon you wish to replace is selected, or you risk losing a weapon you wanted to keep. If you pick up a weapon identical to one you already have, its energy will be added to the weapon already in your possession.



ENERGY CRYSTALS

Large yellow crystals can be found on every level. These provide you with energy recharges for your weapons, extra shields, and sometimes, extra lives. Shooting a crystal will cause it to release orbs that contain the energy recharges. The orbs will float upwards and must be collected before they float off of the screen.

The amount of extra shields and lives that the crystals release depends on the level of difficulty; more lives and shields will be released when playing on the Easy level, less on the Hard level.



LE JEU

Vous voici aux commandes du super soldat bio-nique, arme secrète de la terre dans la bataille contre l'invasion extraterrestre.

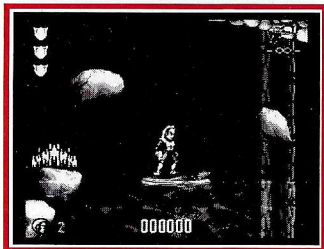
Tentez de survivre durant les 5 mondes gigantesques, des forêts enchantées à la Stratosphère en passant par le Port Plasma, pour parvenir jusqu'au quartier général ennemi, puis détruisez-les définitivement.

L'ECRAN DE TITRE / LA PAGE D'OPTIONS

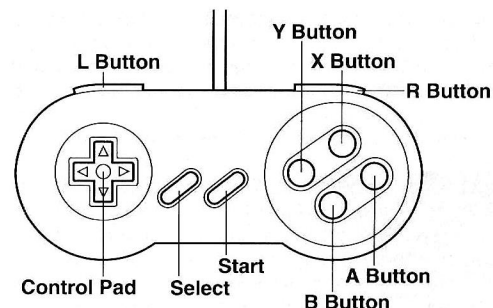
Depuis l'écran de titre de Realm, vous avez le choix entre commencer le jeu immédiatement, ou modifier quelques options:

Niveau de difficulté: facile, normal (option par défaut), ou difficile.

Musique et bruitages: On (par défaut) ou Off.
Configuration de la manette multi-directionnelle: type A (par défaut)



CONFIGURATION DE LA MANETTE



Si vous utilisez le type A, alors les commandes sont:

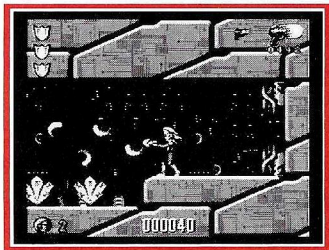
1. Boutons L et R: maintenir enfoncé le bouton L ou R pendant que vous tirez permet d'ajuster le tir dans la direction que vous voulez sans bouger.
2. Bouton Start: pour mettre le jeu en pause, puis appuyer à nouveau sur Start pour continuer à jouer.
3. Direction vers le bas de la manette multi-directionnelle: permet d'accroupir votre soldat, qui peut toujours tirer dans cette position.
4. Bouton Y: tir à l'aide de l'arme en service.
5. Bouton B: permet à votre soldat de sauter. La hauteur du saut est proportionnelle à la durée de pression maintenue sur ce bouton.
6. Bouton X: inverse l'arme en service avec l'arme de réserve, si vous en avez ramassé une.

L'ECRAN DE JEU

1. **Bouclier:** indique la résistance de votre soldat. A chaque fois qu'il est touché par un ennemi ou une balle, il perd la moitié d'un bouclier. Si votre soldat n'a plus de bouclier, et qu'il est touché à nouveau, il explosera et perdra une vie.
2. **Vie:** indique combien il y a encore de vies.
3. **Armes:** ces icônes montrent quelles sont les armes dont vous disposez. Au début du jeu, vous n'avez que l'arme de base. Dès que vous aurez ramassé une seconde arme, vous pourrez choisir celle à utiliser avec le bouton X. L'arme en cours d'usage est indiquée par une icône plus grosse. Sous chaque arme, se trouve la quantité de munitions restantes. Quand une arme tombe à court de munitions, elle est remplacée par l'arme de base qui n'a pas de limite de munitions ou d'énergie. Les cristaux d'énergie permettent de recharger vos armes.
4. **Score:** indique le nombre de points gagnés depuis le début de la partie.

ARMES SUPPLEMENTAIRES

Pour ramasser les armes supplémentaires qui sont disposées à des endroits précis dans chaque niveau, il suffit de passer dessus. Si vous n'avez qu'une arme, ou si votre seconde arme est celle de base, la nouvelle ramassée deviendra votre seconde arme. Si vous avez déjà deux armes, la nouvelle ramassée deviendra votre arme en service. Avant de ramasser une nouvelle arme, sélectionnez toujours l'arme à remplacer, ou vous risquez de perdre celle que vous souhaitiez garder. Si vous ramassez une arme déjà en votre possession, son énergie sera cumulée.

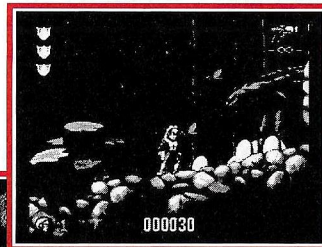


LES CRISTAUX D'ENERGIE

De gros cristaux jaunes peuvent être trouvés dans chaque niveau.

Ils vous fournissent des recharges pour vos armes, des boucliers supplémentaires et parfois des vies supplémentaires. En tirant sur un cristal, celui-ci libérera des boules contenant les recharges, que vous devez ramasser avant qu'elles ne quittent l'écran.

La quantité de boucliers et de vies supplémentaires dépend du niveau de jeu défini dans la page d'options.



DAS SPIEL

Sie befinden sich nunmehr am Steuer des bionischen Supersoldaten, einer geheimen Erdwaffe im Kampf gegen die außerirdische Invasion. Versuchen Sie, in den 5 gigantischen Welten zu überleben, von den Zauberwäldern bis zur Stratosphäre, über den Plasma-Hafen, bis hin zum Hauptquartier des Feindes, und zerstören Sie sie schließlich endgültig.

TITELSEITE / OPTIONSEITE

Von der Realm-Titelseite aus haben Sie die Wahl zwischen dem sofortigen Beginn des Spiels oder der Änderung einiger Optionen:

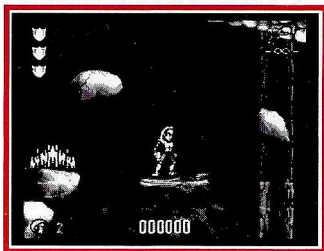
Schwierigkeitsstufen:

Leicht, Normal (vorgegebene Option) oder Schwierig.

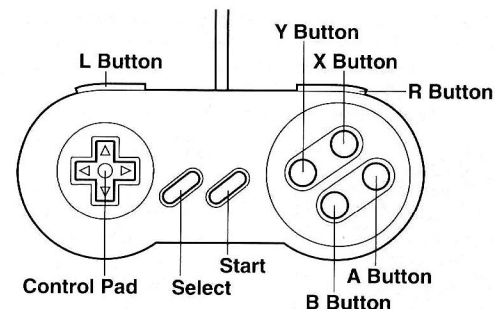
Musik und Geräuschkulisse:

On (vorgegeben) oder Off.

Konfiguration des Mehr richtungshebels:
Typ A (vorgegeben).



KONFIGURATION DES HEBELS



Wenn Sie den Typ A benutzen, sind die Bedienungen wie folgt:

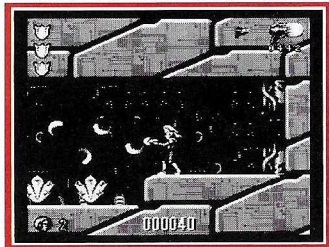
1. L- und R-Knopf: Wenn Sie den L- oder R-Knopf gedrückt halten, während Sie schießen, können Sie den Schuß in die von Ihnen gewünschte Richtung lenken, ohne zu bewegen.
2. Startknopf: Um das Spiel zu unterbrechen und bei erneutem Drücken auf Start wieder fortzusetzen.
3. Steuerung des Mehr richtungshebels nach unten: Ermöglicht das Niederhocken Ihres Soldaten, der immer in dieser Stellung schießen kann.
4. Y-Knopf: Schießen mit der im Einsatz stehenden Waffe.
5. B-Knopf: Ermöglicht Ihrem Soldaten das Springen. Die Sprunghöhe ist proportional zur Dauer des auf diesen Knopf ausgeübten Druckes.
6. X-Knopf: Wechselt die im Einsatz stehende Waffe gegen die Reservewaffe aus, wenn Sie eine aufgesammelt haben.

DIE SPIELSEITE

- 1. Der Schild:** Gibt die Widerstandskraft Ihres Soldaten an. Jedemal, wenn er von einem Feind oder einer Kugel getroffen wird, verliert er die Hälfte eines Schildes. Wenn Ihr Soldat kein Schild mehr hat und erneut getroffen wird, explodiert er und verliert ein Leben.
- 2. Das Leben:** Gibt an, wieviele Leben noch vorhanden sind.
- 3. Die Waffen:** Diese Ikone zeigen die Waffen an, welche Sie brauchen. Zu Spielbeginn haben Sie nur die Basiswaffe. Sobald Sie eine zweite Waffe aufgesammelt haben, können Sie jene wählen, die mit dem X-Knopf zu benutzen ist. Die gerade benutzte Waffe wird durch ein größeres Ikon angezeigt. Unter jeder Waffe befindet sich die Anzahl der restlichen Munitionen. Wenn für eine Waffe die Munitionen ausgehen, wird sie durch die Basiswaffe ersetzt, die keine Munitions- oder Energiebegrenzung hat. Mit den Energiekristallen können Sie Ihre Waffen wieder laden.
- 4. Punktzahl:** Gibt die Anzahl der seit Spielbeginn gewonnenen Punkte an.

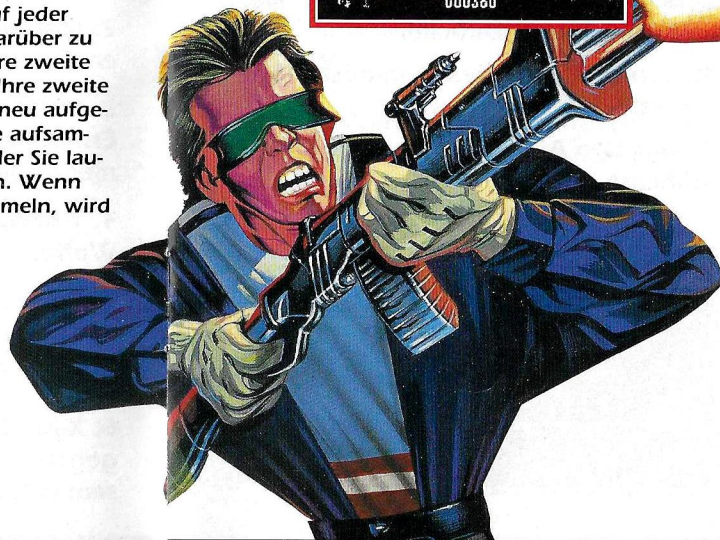
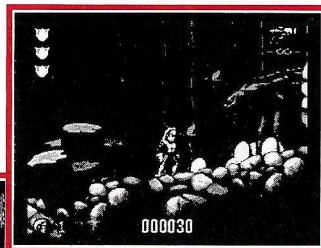
ZUSÄTZLICHE WAFFEN

Um die zusätzlichen Waffen aufzusammeln, die sich auf jeder Stufe an präzisen Stellen befinden, brauchen Sie nur darüber zu gleiten. Wenn Sie nur eine Waffe haben oder wenn Ihre zweite Waffe die Basiswaffe ist, wird die neu aufgesammelte Ihre zweite Waffe. Wenn Sie bereits zwei Waffen haben, wird die neu aufgesammelte Ihre Einsatzwaffe. Bevor Sie eine neue Waffe auf sammeln, wählen Sie stets die zu ersetzende Waffe aus, oder Sie laufen Gefahr, jene zu verlieren, die Sie behalten möchten. Wenn Sie eine bereits in Ihrem Besitz stehende Waffe auf sammeln, wird ihre Energie vermehrt.



DIE ENERGIEKRISTALLE

Auf jeder Stufe können große gelbe Kristalle gefunden werden. Sie liefern Ihnen Ladungen für Ihre Waffen, zusätzliche Schilde und manchmal zusätzliche Leben. Wenn Sie auf einen Kristall schießen, setzt dieser Kugeln mit den Ladungen frei, die Sie auf sammeln müssen, bevor sie vom Bildschirm verschwinden. Die Anzahl Schilde und zusätzlicher Leben hängt von der in der Optionseite festgelegten Spielstufe ab.



IL GIOCO

Prendete il controllo del super cyborg chiamato BIO-MECH, l'arma segreta terrestre, e combattete contro gli invasori alieni. Esplorate 4 paesaggi incredibili, dalla scura foresta, base della resistenza, attraverso la stratosfera, fino alla Porta del Plasma e poi direttamente sulla Stazione da Battaglia aliena. Penetrate le difese degli invasori e apritevi la strada attraverso il labirinto di stanze e corridoi per distruggere la stazione e porre fine alla minaccia aliena che incombe sulla Terra.

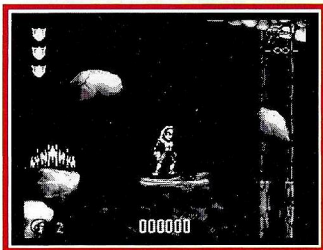
SCHERMO PRINCIPALE/OPZIONI

Dalla schermata di presentazione potete iniziare subito a giocare oppure passare alla schermata delle opzioni, dove potete configurare i seguenti parametri di gioco:

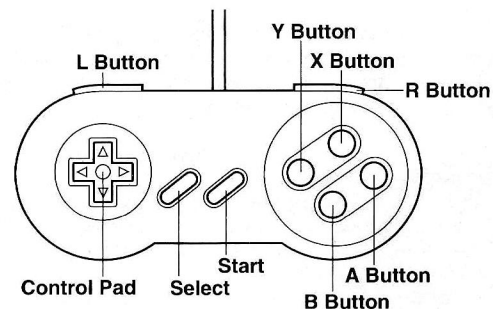
Livello di difficoltà: Easy (Facile), Normal (Normale, impostazione di base) o Hard (Difficile).

Musica ed effetti sonori: On (Attivati - impostazione di base) o Off (Disattivati).

Configurazione pad: tipo A (impostazione di base), che potrete modificare.



CONTROLLI DI GIOCO



L'impostazione di controllo di base è A. Se usate tale impostazione, i controlli sono quelli che seguono:

1. Pulsanti L e R: mantenete premuti i pulsanti L o R e potete sparare in ogni direzione pur rimanendo immobili.
2. Pulsante Start: mette il gioco in pausa e fa ripartire l'azione.
3. Freccia giù: premete la freccia giù del pad e il cyborg si abbassa. Anche da questa posizione è possibile sparare.
4. Pulsante Y: spara con l'arma attualmente selezionata.
5. Pulsante B: pulsante di salto. Più a lungo manteneate premuto il pulsante, più salterete in alto.
6. Pulsante X: seleziona una delle armi, se ne avete più di una a disposizione.

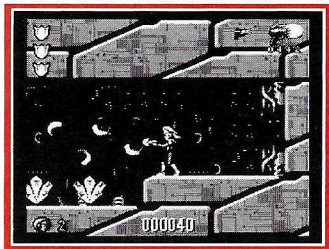
LO SCHERMO

- 1. Scudi:** mostrano la resistenza del cyborg ai danni. Ogni volta che viene colpito da un nemico o da una pallottola, il cyborg perde mezzo scudo. Se viene colpito quando non ha più scudi, il cyborg esplode e perde una vita.
- 2. Vite:** l'icona mostra il numero di vite residue.
- 3. Armi:** le icone mostrano il vostro arsenale. All'inizio del gioco, avete a disposizione solo l'arma base. Dopo aver trovato una seconda arma, potete scegliere quale usare premendo il pulsante X.
L'arma attualmente in uso viene mostrata con un'icona più grande sotto la quale viene mostrata la quantità di energia residua per. Quando un'arma esaurisce la sua energia, viene rimpiazzata dall'arma di base, che dispone di energia illimitata. Leggete la sezione sui Cristalli energetici per sapere come ricaricare le armi.
- 4. Punteggio:** mostra il punteggio attuale.

ARMI AGGIUNTIVE

Le armi aggiuntive si trovano sparse in ogni livello, e vengono raccolte semplicemente passandovi sopra. Se disponete di una sola arma o se la vostra seconda arma è quella di base, l'arma appena raccolta diventa la vostra seconda arma. Se già avete due armi, l'arma appena raccolta diventa l'arma attuale. Prima di raccogliere un'arma, assicuratevi di selezionare l'arma che volete rimpiazzare o rischiate di sostituire quella che volete invece tenere.

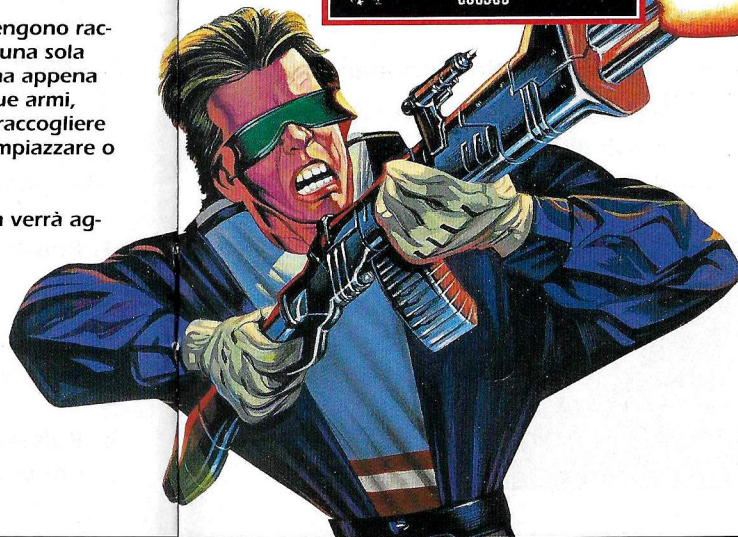
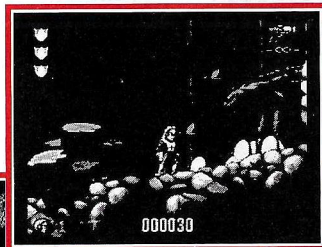
Se ne raccogliete una che possedete già, la sua energia verrà aggiunta a quella dell'arma già in vostro possesso.



CRISTALLI ENERGETICI

In ogni livello è possibile trovare dei grandi cristalli gialli. Essi forniscono delle ricariche di energia per le armi e gli scudi e, a volte, delle vite extra. Sparando a un cristallo vengono liberate delle sfere che contengono le ricariche. Le sfere galleggiano nell'aria e salgono verso l'alto: dovrete raccoglierle prima che escano dallo schermo.

La quantità di scudi e vite extra rilasciati dipende dal livello di difficoltà: a livello "Easy" vengono rilasciati molti più scudi e vite che a livello "Hard".



EL JUEGO

Helo aquí dirigiendo al super soldado biónico, arma secreta de la tierra en la batalla contra la invasión extraterrestre.

Intente sobrevivir en los 5 mundos gigantescos, bosques encantados en la Estratósfera, pasando por el Puerto Plasma, para llegar hasta el cuartel general enemigo, luego, destrúyalos definitivamente.

LA PANTALLA DE TITULO / LA PAGINA DE OPCIONES

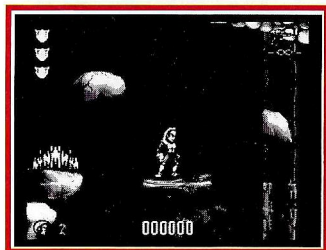
Desde la pantalla de título de Realm, usted tiene la opción entre comenzar el juego inmediatamente o modificar algunas opciones:

Nivel de dificultad:

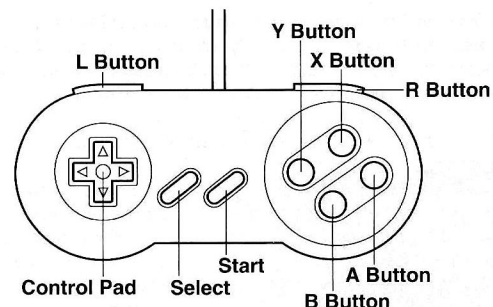
fácil, normal (opción por defecto) o difícil.

Música y ruidos: On (por defecto) u Off.

Configuración de la manilla multidireccional:
tipo A (por defecto).



CONFIGURACION DE LA MANILLA



Si usted utiliza el botón A, entonces los mandos son:

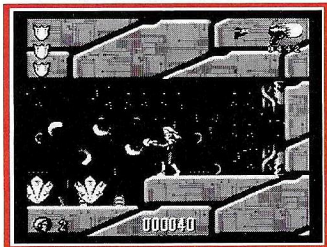
1. Botones L y R: mantener el botón L o R hundidos mientras que usted dispara permite ajustar el tiro en la dirección que desea moverse.
2. Botón Start: para poner el juego en pausa, luego pulsar nuevamente sobre Start para continuar jugando.
3. Dirección hacia abajo de la manilla multidireccional: permite poner en cuclillas a su soldado, quien puede continuar disparando en esta posición.
4. Botón Y: disparar con el arma en servicio.
5. Botón B: permite que su soldado salte. La altura del salto es proporcional a la duración de presión ejercida sobre este botón.
6. Botón X: invierte el arma en servicio con el arma de reserva si ha recogido una.

LA PANTALLA DE JUEGO

- 1. Escudo:** indica la resistencia de su soldado. Cada vez que éste es alcanzado por un enemigo o una bala, pierde la mitad de un escudo. Si su soldado ya no tiene escudo y es alcanzado nuevamente, explotará y perderá una vida.
- 2. Vida:** indica cuantas vidas quedan aún.
- 3. Armas:** estos iconos muestran cuales son las armas de las que dispone. Al comienzo del juego, usted sólo tiene el arma de base. Tan pronto como ha recogido la segunda arma podrá escoger cual utilizar con el botón X. El arma en curso de uso se indica por un icono mayor. Bajo cada arma, se encuentra la cantidad de municiones restantes. Cuando un arma cae en curso de municiones, es reemplazada por el arma de base que no tiene límites de municiones o de energía. Los cristales de energía permiten recargar sus armas.
- 4. Puntuación:** indica el número de puntos ganados desde el comienzo de la partida.

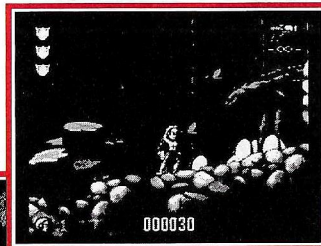
ARMAS SUPLEMENTARIAS

Para recoger las armas suplementarias que están dispuestas en lugares precisos en cada nivel, basta con pasar por encima de ella. Si usted sólo tiene un arma o si su segunda arma es la de base, la nueva arma recogida se convertirá en su segunda arma. Si ya tiene dos armas, la nueva arma recogida se convertirá en su arma en servicio. Antes de recoger una nueva arma, seleccione siempre el arma a reemplazar, de lo contrario corre el riesgo de perder aquella que desea conservar. Si recoge un arma ya en su posesión, acumulará la energía de la misma.



LOS CRISTALES DE ENERGIA

En cada nivel se pueden encontrar grandes cristales amarillos. Estos le suministran cargas para sus armas, escudos suplementarios y, en ocasiones, vidas suplementarias. Tirando sobre un cristal, éste liberará las bolas que contienen las recargas, que usted debe recoger antes que abandonen la pantalla. La cantidad de escudos y de vidas suplementarias depende del nivel de juego definido en la página de opciones.



HET SPEL

Hier heb je het commando over de bionische supersoldaat, het geheime wapen van de aarde tegen buitenaardse indringers. Probeer te overleven tijdens de 5 gigantische werelden, van de betoverde bossen tot de stratosfeer via de Plasma Haven om bij het hoofdkwartier van de vijand te komen, en vervolgens vernietig je ze definitief.

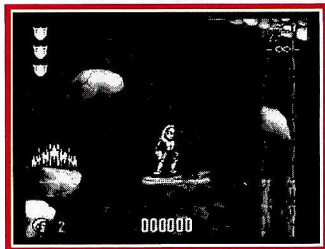
TITELSCHERM / PAGINA MET OPTIES

Vanaf het Realm titelscherm heb je de keuze tussen onmiddellijk het spel beginnen of enkele opties te wijzigen:

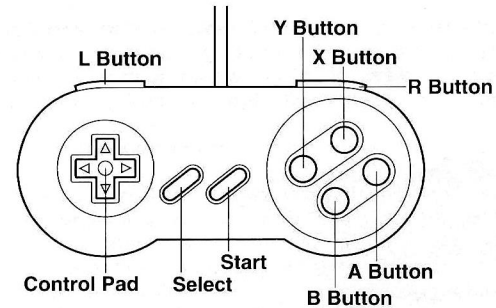
Moeilijkheidsgraad: makkelijk normaal (wordt gekozen als je niet selecteert), of moeilijk.

Muziek en geluid: On (wordt gekozen als je niet selecteert) of Off.

Configuratie van de multidirectional joy-stick: type A (zonder selectie)



CONFIGURATIE VAN DE JOY-STICK



Als je type A hebt zijn de commando's als volgt:

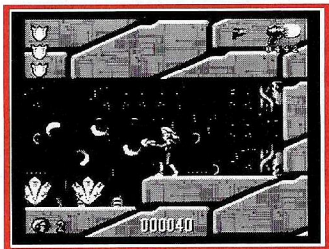
1. Knoppen L en R: knop L of R ingedrukt houden houden terwijl je schiet. Daarmee richt je het schot zonder te bewegen in de gewenste richting.
2. Start-knop: om een pauze in het spel in te lassen en daarna opnieuw te starten.
3. Neerwaartse beweging van de multidirectional joy-stick: zorgt ervoor dat de soldaat neerhurkt. Hij kan in deze positie dan nog wel schieten.
4. Knop Y: schot met behulp van het dienstdoende wapen.
5. Knop B: laat je soldaat springen. De hoogte van de sprong is evenredig aan de tijd dat de knop ingedrukt blijft.
6. Knop X: verwisselt het dienstdoende wapen voor het reserve-wapen als je er één hebt opgehaapt.

SPEELSCHEM

- 1. Schild:** geeft de weerstand van de soldaat aan. Telkens wanneer hij door een vijand of kogel geraakt is raakt hij de helft van z'n schild kwijt. Als je soldaat geen schild meer heeft en opnieuw geraakt wordt, dan ontploft hij en verliest een leven.
- 2. Leven:** geeft aan hoeveel levens er nog zijn.
- 3. Wapens:** deze symbolen geven aan over welke wapens je beschikt. Zodra je een tweede wapen hebt opgeraapt, kun je met de knop X degene kiezen die je wilt gebruiken. Het wapen dat op een bepaald moment gebruikt wordt wordt aangegeven door een groter symbool. Onder elk wapen bevindt zich de hoeveelheid resterende munitie. Als de munitie van een wapen opraakt wordt dit vervangen door het oorspronkelijke wapen waar geen munitie- of energielimiet op zit. De energiekristallen kunnen je wapens weer opladen.
- 4. Score:** geeft het aantal punten aan dat je hebt gewonnen vanaf het begin van het spel.

EXTRA WAPENS

Om extra wapens op te pakken die op specifieke plaatsen op elk niveau te vinden zijn moet je er alleen maar overheen te gaan. Als je maar één wapen hebt, of wanneer je tweede wapen het basiswapen is, dan wordt het net opgepakte wapen je dienstdoende wapen. Voordat je een nieuw wapen oppakt moet je altijd het te vervangen wapen selecteren, of je riskeert het wapen dat je wilde behouden te verliezen. Als je een wapen oppaakt dat je al bezit zal de energie erbij opgeteld worden.



ENERGIEKRISTALLEN

Op elk niveau kun je grote gele kristallen aantreffen. Hiermee kun je je wapens weer opladen, extra schilden en soms zelfs extra levens in de wacht slepen. Door op een kristal te schieten komen hieruit kogels vrij waar de nieuwe ladingen inzitten die je moet oppikken voordat ze het scherm verlaten. De hoeveelheid extra schilden en levens hangt af van het niveau waarop je je in het spel bevindt (staat op de optiepagina).



