



SPIELANLEITUNG

empire[®]
S O F T W A R E



Imagineer

Imagineer Deutschland GmbH
Bruchweg 128 • 12619 Berlin, Germany
Tel: 49-2131-668 884 Fax: 49-2131-669 884

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO[™]

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

empire[®]
S O F T W A R E

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

empire[®]
S O F T W A R E

90 TAGE BESCHRÄNKTE GARANTIE

Empire Software garantiert die Qualität des Produktes für einen Zeitraum von 90 Tagen nach Kaufdatum. Sollten während dieses Zeitraums Probleme auftauchen, setzen Sie sich bitte zuerst mit unserer Kundendienstabteilung in Verbindung. Wir sind da, um Ihnen zu helfen und Sie zu beraten, wie Sie am besten weiter vorgehen sollten. Bitte geben Sie Ihr defektes Spiel nicht an Ihren Spielefachhändler oder an uns zurück, bevor Sie nicht mit der Kundendienstabteilung gesprochen haben. Sie steht Ihnen Montag bis Freitag von 9.30 bis 17.00 Uhr unter der Nummer +44 - 81 - 343 9143 zur Verfügung. Werden Sie darum gebeten, das Produkt an uns zurückzusenden, schicken Sie das defekte Game Pak ausreichend frankiert und ordentlich verpackt an die unten angegebene Adresse, zusammen mit einem Begleitzettel mit einer Beschreibung des Fehlers und der Adresse, an die das Spiel zurückgeschickt werden soll.

Imagineer Deutschland GmbH.

Buchweg 128-132, D-41564 Kaarst, Germany Tel. 49-2131-668 884 Fax: 49-2131-669 884

ALLE PERSONEN, AUDIO UND VISUELL

© 1993 BLUTH GROUP LTD. VERWENDET UNTER

LIZENZ VON EPICENTER INTERACTIVE INC.

PERSONENDESIGN © 1983 DON BLUTH und © 1993

EMPIRE



LICENSED BY

Nintendo

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

Von Nintendo an Entertainment International (U.K.) Ltd. lizenziert.

Empire Software ist ein Warenzeichen und Markenname von Entertainment International (U.K.) Ltd.

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

SPACE ACE™

Bitte lesen Sie dieses Anleitungsheft, um die richtige Handhabung Ihres neuen Spiels sicherzustellen.

- 1 Schalten Sie immer den Netzschalter aus, bevor Sie das Game Pak in Ihr Nintendo Entertainment System einsetzen oder aus ihm herausnehmen.
- 2 Dies ist ein Präzisionsspiel. Es darf nicht an Stellen aufbewahrt werden, die sehr heiß oder sehr kalt sind.
- 3 Vermeiden Sie es, die Steckkontakte zu berühren. Achten Sie darauf, daß sie nicht verschmutzen oder feucht werden. Das Spiel könnte sonst beschädigt werden.
- 4 Reinigen Sie das Spiel nicht mit Benzol, Lackverdünner, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln.



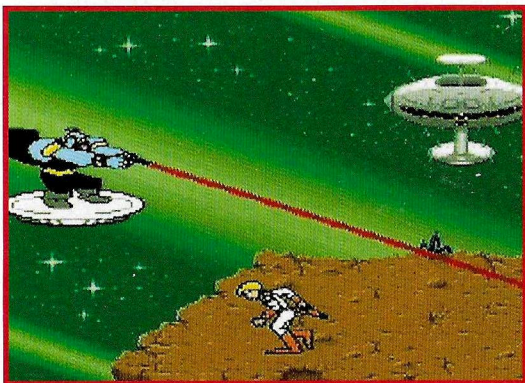
WORUM ES GEHT

Der böse Commander Borf hat die Erde unter Beschuß genommen. Mit Hilfe seines schrecklichen Infanto-Strahls plant er, die Erdbevölkerung in Babies zu verwandeln, um so ein leichtes Spiel zu haben, den Planeten zu erobern.

Sie sind Dexter, Verteidiger von Wahrheit und Gerechtigkeit - und Verteidiger des Planeten Erde. Ganz sicher werden Sie mit Borf und seinen Außerirdischen fertig.

Unglücklicherweise sind auch Sie selbst vom Infanto-Strahl getroffen und zu einem Kind geworden. Um alles noch schlimmer zu machen, ist Ihre Freundin Kimmy von Borf selbst gefangen genommen worden.

Ihre Aufgabe ist es, Kimmy zu befreien, wieder zu einem Mann zu werden und die Erde zu retten. Ist doch ganz einfach, nicht?



2

ES GEHT LOS

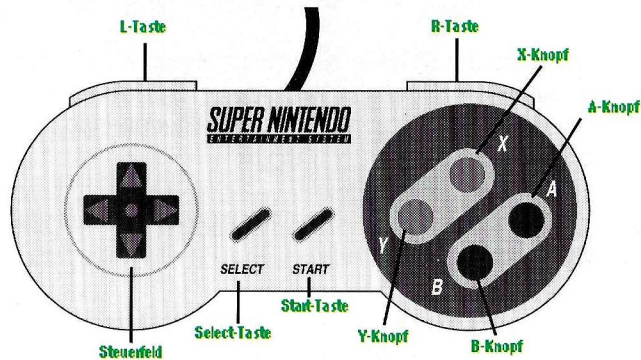
- 1 Stellen Sie sicher, daß der Netzschalter auf OFF (AUS) steht.
- 2 Legen Sie Ihr **SPACE ACE** Game Pak in Ihr Super NES ein und schalten Sie den Netzschalter auf ON (EIN)
- 3 Nachdem das **SPACE ACE** Logo erschienen ist, geht das Spiel eine Animationssequenz durch, die Sie auf das Geschehen vorbereitet. Sie können das Spiel jederzeit starten, indem Sie **START** drücken.
- 4 Von hier aus können Sie den **OPTIONS**-Bildschirm aufrufen, indem Sie **SELECT** drücken.



3

DAS STEUERGERÄT

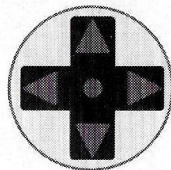
Machen Sie sich mit Hilfe der folgenden Zeichnung mit dem Super Nintendo Steuergerät vertraut.



DAS STEUERFELD

UP=OBEN

LEFT=LINKS



RIGHT=RECHTS

DOWN=UNTEN

NB: Die Funktion aller Knöpfe und Tasten, außer START kann im OPTIONS-Bildschirm umdefiniert werden.

TASTENFUNKTIONEN IM SPIEL

START-Taste:

SPIEL PAUSIEREN.

Zum Weiterspielen **START** nochmals drücken.

**Oben/Unten
Links/Rechts:**

BEWEGUNG

Wird durch Verwendung des Steuerfelds auf allen Niveaus erreicht, außer den beiden Labyrinth. Auf diesen Niveaus einfach Links/Rechts benutzen, um den ganzen Bildschirm nach links oder rechts zu rotieren.

Y-Knopf:

FEUER

Vergessen Sie nicht, daß Sie nur schießen können, wenn Sie **ENERGISIERT** sind.

X-Knopf:

VISIER NACH LINKS BEWEGEN

Nur falls es ein Ziel gibt, auf das Sie schießen können.

A-Knopf:

VISIER NACH RECHTS BEWEGEN

Nur falls es ein Ziel gibt, auf das Sie schießen können.

L-Taste:

ENERGISIEREN

Dies kann nur erfolgen, wenn die Uhr an festgelegten Punkten bestimmter Niveaus **ENERGIZE** blinkt.

R-Taste:

UHR ANZEIGEN

Diese Taste läßt die Uhr wieder auf dem Bildschirm erscheinen.

B-Knopf:

SPRINGEN

Je länger der Knopf gedrückt wird, desto höher springt Dexter.

B-Knopf:

TURBO

Im Weltraumlabyrinth läßt dieser Knopf **STARPAK** schneller durch das Labyrinth bewegen.

B-Knopf:

WHEELIE

Im Motorradrennen fährt Dexter nur auf dem Hinterrad, wenn er weiter von den Rampen springen will.

4

5

DAS SPIEL

Dexter ist vielleicht nur ein kleiner Junge, doch er hat eine große Aufgabe: Kimmy befreien, wieder zum Mann zu werden und den Planeten Erde zu retten.

Im Spiel scrollen die meisten Niveaus automatisch und zwingen Dexter dadurch, mit der Action mitzuhalten. Kommt er nicht mit, riskiert er ein vorzeitiges Ende. Während er sich umherbewegt, muß er Abgründe überspringen, was mittels des B-Knopfes geschieht. Je länger der Knopf gedrückt wird, desto weiter springt er. Mitten im Sprung kann er nicht seine Richtung wechseln, es sei denn, er trägt Raketen-Rollschuhe.

Wenn Dexter auf eine Felskante zurennt, wankt er kurzzeitig auf der Kante. Wenn dies geschieht, muß er von der Felskante weglaufen, damit er nicht herunterfällt. Wenn er springt, während er wankt, springt er geradewegs nach oben in die Luft. Wird jedoch eine Richtung gedrückt gehalten und er springt nochmals, dann springt er in diese Richtung. *NB: Auf sich bewegenden Plattformen schwankt Dexter nie.*

Die meisten Niveaus haben ENERGISIERUNGS-Punkte, wo Dexter vorübergehend wieder zum Mann wird und neue Gebiete erforschen kann. Während er energisiert ist, steht ihm Gewalt in Gestalt eines Lasergewehrs zur Verfügung. Die Stärke des Gewehrs wird durch die S- und P-Säulen auf seiner TV-Uhr angezeigt. S bedeutet die Schnelligkeit der Visierbewegung und P die Schußkraft.

Jedes Niveau kann ohne Energisierung vollendet werden und ist in dem Fall leichter zu spielen.

Mit einem Außerirdischen zusammenzustoßen, von Laserfeuer getroffen zu werden oder von einer Oberfläche herunterzufallen resultiert in einer Todessequenz, die auf der TV-Uhr gezeigt wird.

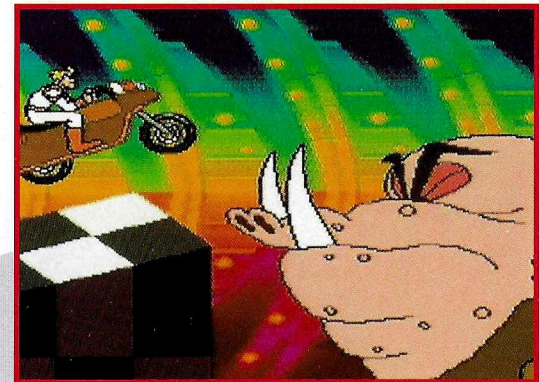
Damit Dexter auf die Außerirdischen schießen kann, muß er zuerst energisiert sein. Wenn sie dann auftauchen, drücken Sie die A- und X-Knöpfe, um das Visier auf das gewünschte Ziel zu bewegen. Nur wenn das Visier auf ein Ziel 'verriegelt' ist, kann mit Hilfe des Y-Knopfes darauf geschossen werden. Nicht vergessen, bei einigen Zielen sind mehrere Schüsse nötig, besonders wenn der Laser nicht alzu kräftig ist.

6

TRANSPORTARTEN

In den meisten Niveaus muß Dexter rennen und springen, doch es gibt einige spezielle Niveaus:

- STARPAK:** Im Weltraumlabyrinth SPACE MAZE steuern Sie Starpak durch ein rotieren des Labyrinth, wobei Sie unterwegs die Asteroiden zerstören. In der Kampfflugzeug-Verfolgungsjagd FIGHTER CHASE ESCAPE wird Starpak vertikal den Bildschirm hoch geflogen.
- FLYING SAUCER:** Fliegen Sie eine Fliegende Untertasse durch die tödliche Röhre POWER TUBE.
- ROCKET SKATES:** Auf Raketen-Rollschuhen muß Dexter durch ein ROCKET SKATE Labyrinth hindurch. Er kann nun auch mitten im Sprung steuern, jedoch nicht, wenn er von einer Rampe aus einen Mega-Sprung vollführt.
- MOTORRAD:** Sausen Sie mit Wheelies und Rampen durch das Motorradlabyrinth MOTOR CYCLE MAZE.
- AQUABOOM:** Überleben Sie die Unterwasserhöhle UNDERWATER CAVERN mit permanentem Laserfeuer.



7

WAFFEN UND POWER-UPS

Während er energisiert ist, kann Dexter mit dem Lasergewehr schießen. Denken Sie daran, daß er auf einigen der Niveaus permanent energisiert ist.

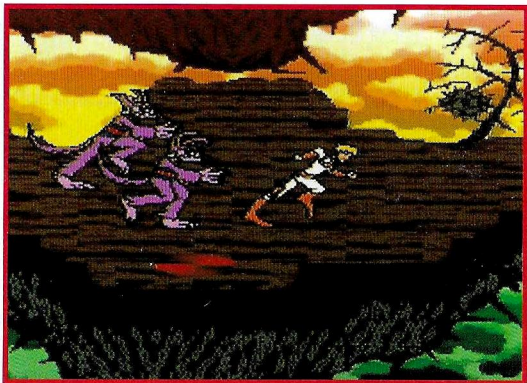
Es gibt dazu noch einige Power-Ups, die gesammelt werden können:

Grüne Scheibe: Erhöht Laser-Feuerkraft. Dies bedeutet, daß Ihre Schüsse größeren Schaden anrichten.

Blaue Scheibe: Schnelleres Visier. Damit können Sie sich schneller auf Ziele 'verriegeln'.

Rote Scheibe: Time Warp. Damit können Sie jedes Niveau üben, daß Sie beim Ende des Spiels erreicht haben.

Weißer Scheibe: Extra Leben. Sie starten mit 5, doch vielleicht brauchen Sie ein paar mehr!



8

SPACE MAZE

Das zweite Niveau, das Sie erreichen, ist das Weltraumlabyrinth SPACE MAZE, das einige einzigartige Aspekte aufweist. Dieses Niveau enthält unmittelbare Zugänge zu 6 neuen Niveaus, und ein siebter öffnet sich, wenn die 6 in beliebiger Reihenfolge vollendet worden sind – Sie müssen Sie nur zuerst finden.

Es gibt drei Arten von Warp-Toren im Labyrinth:

ROT: Aktiviert den Raum-Zeit-Sprung auf ein anderes Niveau.

BLAU: Deaktiviert den Raum-Zeit-Sprung auf ein anderes Niveau.

GRÜN: Schutzschilde aufladen (das kostet Sie Punkte).

Starpak hat vier Schilde, die es vor einigen Zusammenstößen schützen. Vorsicht vor den hyperaufgeladenen blauen Wänden, die die gesamte Schildenergie aufsaugen, und den grünen Asteroiden, die nicht von Schilden blockiert werden können.



9

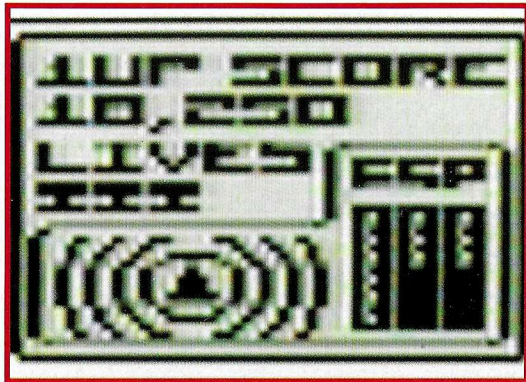
TV-UHR

Die Uhr zeigt Ihre Punktzahl, verbleibende Leben und Power-Statistiken an.

Die Säulen E, S und P stehen für:

- E:** Extra Versuche (Time Warps)
- S:** Schneller (sich schneller bewegendes Visier)
- P:** Power Up (schußkräftigere Waffe)

Die Uhr zeigt auch Action-Clips vom LaserDisk-Original.



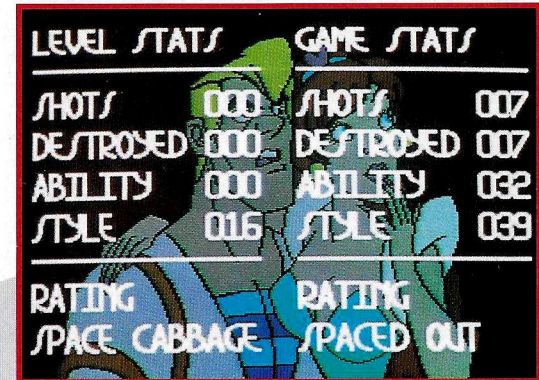
10

PUNKTE & WERTUNG

Punkte gibt es für viele Dinge, sogar für einfach am Leben bleiben in den Labyrinth-Niveaus. Sie verlieren jedoch Punkte, wenn Sie in den Labyrinthen herumtrödeln, hauen Sie also rein!

Wenn Sie ein Niveau vollenden, erhalten Sie eine Wertung. Wie diese Wertung berechnet wird, müssen Sie schon selbst herausfinden. Für die Vollendung eines Niveaus werden Bonuspunkte von 1.000 bis 500.000 vergeben.

Extra Leben gibt es bei 500.000 Punkten, bei 1.000.000 und dann alle 1.000.000 weiteren Punkte.



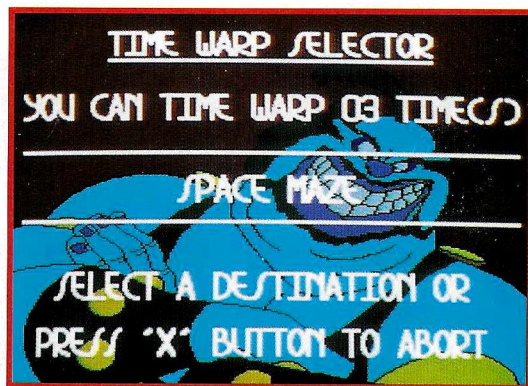
11

OPTIONS-BILDSCHIRM

Zum Options-Bildschirm gelangen Sie durch Drücken von **SELECT** im Titel-Bildschirm. Hier können Sie Ihre Steuerknöpfe und -tasten auf Ihre Wünsche zuschneiden.

Alle Tasten und Knöpfe bis auf **START** können vom Benutzer undefiniert werden.

Drücken Sie **SELECT** nochmals, um zum Titel-Bildschirm zurückzukehren.



12

TIPS & HINWEISE

- 1 Halten Sie nach Gebieten Ausschau, die keinen offensichtlichen Zweck haben. Man weiß ja nie, es könnte etwas Interessantes in der Nähe sein.
- 2 Wenn Sie dauernd eine schlechte Stilbewertung bekommen, versuchen Sie, Ihren Abzugs-Finger auszuruhen. Erhalten Sie eine schlechte Fähigkeitsbewertung (Ability), haben Sie ihn zuviel ausgeruht!
- 3 Nicht zu energisieren, obwohl das für Punkte und Wertung schlecht ist, kann ein Niveau bedeutend vereinfachen.
- 4 Um die Verbindungssektionen zu beschleunigen, einfach einen Knopf gedrückt halten.
- 5 Viele Niveaus enthalten geheime Gebiete. Halten Sie Ausschau nach "Raumverzerrungen", die anzeigen, daß ein Zugang zu einem geheimen Gebiet in der Nähe ist. Es liegt bei Ihnen, herauszufinden, wie Sie hindurchkommen, doch vergessen Sie nie, daß nur der junge Dexter klein genug ist, um hineinzugelangen.
- 6 Um das allerletzte Ende zu erreichen, müssen Sie auf allen Niveaus eine Wertung von ACE (As) erlangen.
- 7 Folgen Sie sorgfältig den Anweisungen.

13