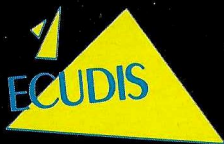




SPECTRE

Distribué par:



ECUDIS S.A.
74 Chemin de Bruyères - BP262
69152 DECINES-CHARPIUEU Cedex

Vertrieb durch:

GAMETEK

GAMETEK DEUTSCHLAND GMBH
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Deutschland

PRINTED IN JAPAN

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI

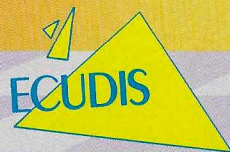


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAMETEK

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

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.



ECUDIS S.A.

74 Chemin de Bruyères - BP262
69152 DECINES-CHARPIUEU Cedex

GAMETEK

Lizenziert durch Gametek UK Ltd
Copyright © 1994
GAMETEK (UK) LTD
5 Bath Road, Slough, Berks, SL1
3UA, United Kingdom
Spectre™ is a registered trademark of
Velocity Corp.
Licensed to GAMETEK.
Developed by Synergistic Software



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.

CE SCEAU 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 SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

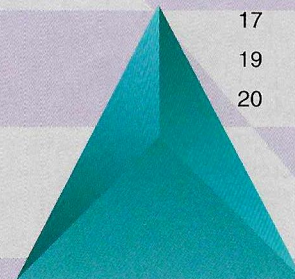
Nintendo

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



INHALT

Übersicht	4
Spielbeginn	4
Steuerungen	5
Ausrüsten der Panzer	6
Einzelspieler-Modus	7
Ansicht	8
Waffen und Steuerungen	10
Optionenbildschirm	11
Was Sie in der Cyber-World erwartet	12
Zweispeler-Modus	17
Punkteverteilung	19
Mitarbeiterverzeichnis	20



ÜBERSICHT

Willkommen im Cyber-War. In Spectre sehen Sie eine virtuelle Welt aus der Sicht eines Gefechtsfahrzeuges, eines Spectre. Während Sie durch computerisierte Schauplätze tief im Innern eines riesigen Cyber-Nets streifen, ist das Ziel des Spieles das Überleben. Schießen Sie Ihre Gegner ab, sammeln Sie Munition und Flaggen, gehen Sie Minen aus dem Weg und rasen Sie weiter auf Schauplätze höherer Levels. Beim Zweispieler-Modus kämpfen Sie mit einem Freund oder Verbündeten gegen die Bewohner des Cyber-Nets.

SPIELBEGINN

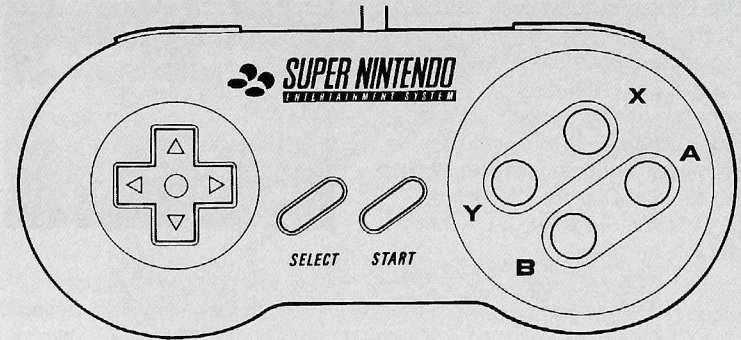
Legen Sie das Game Pak in Ihren Super NES ein. Schalten Sie den Computer an. Nach dem Logobildschirm haben Sie die Wahl zwischen einem Einzelspieler-Modus (1 Player Game), einem Zweispieler-Modus (2 Player Game) oder Hilfe (Help).

Benutzen Sie das Control Pad (Steuerblock), um den Knopf Ihrer Wahl zu markieren, und drücken Sie den START-Knopf, um auszuwählen.

Der Hilfe-Bildschirm faßt diese Anleitungen zusammen. Drücken Sie den START- oder "B"-Knopf, um durch den Text zu scrollen. Drücken Sie den START-Knopf, um zum Spielauswahl-Bildschirm zurückzukehren.



STEUERUNGEN



Knopf "A": Feuert die Kanone ab. Jeder Schuß verbraucht eine Runde Munition. Dies wird Ihr Ziel jedoch nicht immer vernichten.

Knopf "B": Feuert Granaten ab. Jede Auslösung verbraucht 10 Runden Munition. Diese Waffe ist bedeutend stärker als die Kanone.

Knopf "X": Hyperspace. Das Drücken dieses Knopfes wird Sie an einen neuen Ort im Cyberspace teleportieren. Sie benötigen sehr viel Energie, um diese Option nutzen zu können.

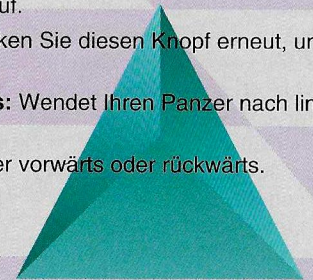
Knopf "Y": Sprung. Ihr Panzer springt in die Richtung, in der Sie sich gerade bewegen. Falls Sie sich nicht bewegen, wird Ihr Panzer nur in die Höhe springen und am selben Ort landen. Auch dies erfordert Energie.

SELECT-Knopf: Ruft das Optionenmenü auf.

START-Knopf: Unterbricht das Spiel. Drücken Sie diesen Knopf erneut, um das Spiel fortzusetzen.

Richtungs-Knopf (R-Knopf) Links/Rechts: Wendet Ihren Panzer nach links oder rechts.

R-Knopf Oben/Unten: Bewegt Ihren Panzer vorwärts oder rückwärts.



AUSRÜSTEN DER PANZER

Benutzen Sie den R-Knopf, um das Spectre-Fahrzeug zu wählen, das Sie verwenden wollen. Für die verschiedenen Strategien benötigen Sie unterschiedliche Fahrzeuge, und jeder der drei Panzertypen besitzt spezielle Stärken und Schwächen. Falls Sie ein feiner abgestimmtes Fahrzeug schaffen wollen, wählen Sie den Custom (Gestalten)-Knopf. Drücken Sie START, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Entscheiden Sie sich nun noch für Strong (Stark), Speedy (Schnell) oder Balanced (Ausgewogen), und das Spiel beginnt. Wenn Sie Customs wählen, wird der Gestalten-Spectre-Einstellungsbildschirm (Custom Spectre Settings Screen) erscheinen. Jeder Panzer besitzt drei Eigenschaften, die Sie verändern können:

Speed (Geschwindigkeit): Die Geschwindigkeit reicht von 1-9. Sie werden mit diesen Einstellungen experimentieren müssen, um damit vertraut zu werden. Kleiner Tip: Ein schnelles Fahrzeug (Speedy) mag leichter zu zerstören sein, doch in vielen Fällen können Sie dem Gegner gegenüber den "Feigling" spielen, ihn überholen und dann das Feuer eröffnen.

Shields (Schilde): Schilde variieren von 1-9. Jeder Punkt stellt eine bestimmte Schadenshöhe dar. Je mehr Schilde Sie haben, desto mehr Schaden können Sie aushalten.

Ammo (Munition): Munition rangiert von 1-5. Jeder Munitionspunkt erlaubt Ihnen, 10 Kanonengeschosse oder 1 Granatenladung an Bord zu haben. Sie können nicht mehr als die hier festgelegte maximale Anzahl bei sich haben.

Sie haben 15 Punkte zur Verfügung, die Sie zwischen Geschwindigkeit, Schilden und Munition aufteilen müssen. Benutzen Sie den R-Knopf Links/Rechts, um zum gewünschten Schieberegler zu gehen, und benutzen Sie den R-Knopf Oben/Unten, um die entsprechende Eigenschaft zu erhöhen oder zu verringern. Wenn Sie diesen Vorgang beendet haben, drücken Sie START, um das Spiel zu beginnen.



EINZELSPIELER-MODUS

Im Einzelspieler-Modus wird auf Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad gespielt. Um ein Level abzuschließen, müssen Sie alle vier Flaggen einsammeln. Flaggen werden auf Ihrem Radar als gelbe Punkte dargestellt. Ihre Gegner sind die roten Punkte. Um eine Flagge einzusammeln, fahren Sie einfach über sie hinweg. Sie werden ein dumpfes Geräusch hören, das die Eroberung der Flagge bestätigt.



Sie erhalten Punkte für die Zerstörung feindlicher Panzer; doch verlieren Sie keine Zeit, da Sie auch einen Bonus bekommen, wenn Sie die Level abschließen, bevor die Zeit abläuft. Die Uhr befindet sich oben auf dem Bildschirm, und die zur Verfügung stehende Zeitspanne wird größer, je schwieriger die Levels werden. Auf den unteren Levels ignorieren Sie am besten den Bonus und konzentrieren sich auf die Vernichtung von gegnerischen Panzern. Auf den höheren Levels ist es ratsamer, die Flaggen so schnell wie möglich zu finden, als die zäheren und vielfältigeren Panzer zu bekämpfen - es sei denn, Sie sind ein Panzerjäger-As!

Für 500 erreichte Punkte erhalten Sie jeweils ein zusätzliches Leben.

ANSICHTEN

Dies ist die Sicht der Welt von Ihrem Spectre-Kampfpanzer aus:



A Schadensmesser:

Dieses Anzeigergerät stellt dar, wieviel Schaden Sie erlitten haben.

B Munitionsmesser:

Er zeigt Ihnen, wie viele Runden Kanonengeschosse Sie noch zur Verfügung haben. (Denken Sie daran: 1 Granate = 10 Runden Kanonengeschosse.)

C Hyperspace-Energiemesser:

Gibt an, wie viel Energie Sie noch in Ihrer Energiezelle haben. Sie benötigen Energie, um zu springen und in den Hyperspace zu gehen.

D Leben:

Wie viele Leben verbleiben Ihnen? (Im Zweispieler-Modus wird dies durch Panzer-Icons dargestellt.)

E Bonus-Zeitmesser:

Er zeigt an, wieviel Zeit Ihnen noch bleibt, um die Bonuspunkte zu erhalten.

F Radar:

Dies ist Ihr Radarbildschirm. In der Mitte der Anzeige wird Ihr Fahrzeug von einem umgekehrten "T" repräsentiert. Alles, was oberhalb dieses Kreuzes ist, befindet sich vor Ihrem Panzer. Alles, was Sie auf dem Radarschirm links, rechts oder hinter sich sehen, befindet sich auf diesen Positionen um Sie herum. Gegnerische Panzer werden durch rote Punkte, Flaggen durch gelbe Punkte dargestellt. I.C.E.'s (Intrusion Countermeasure Electronics/Elektronische Gegenmaßnahmen gegen Eindringlinge) werden auf dem Radar nicht angezeigt.

G Punktestand (Scoring):

Gibt den aktuellen Punktestand des Spielers an.

H Level:

Der Level, auf dem der Spieler sich befindet.

I Gegnerischer Panzer:

Gibt an, von welchem Typ der gegnerische Panzer ist.

J Flagge:

Die Flagge stellt die Auftragskontrollpunkte dar. Sie sammeln diese Flaggen, indem Sie über sie hinwegfahren.

K Aufladepunkte:

Das Fahren über dieses Munitionslager wird Ihre Energie wieder auffüllen, Ihre Schilde aufladen und Ihnen weitere Munitionsrunden geben (allerdings nie mehr als das Maximum des Panzers).



WAFFEN

Kanone:

Durch das Drücken des Knopfes "A" feuert der Benutzer die Kanone ab. 1 Schuß aus einer Kanone zerstört einen gegnerischen Schild. Die Kanone benötigt Zeit zum Laden und kann nur in einer begrenzten Geschwindigkeit feuern. Wenn Ihnen die Munition ausgegangen ist, hören Sie ein Klickgeräusch.

Granatenwerfer:

Wenn Sie den Knopf "B" drücken, werfen Sie eine Granate ab. Eine Granate kostet Sie 10 Munitionspunkte, verursacht jedoch wesentlich mehr Schaden. Es erfordert ein Minimum von 10 Munitionsrunden, um die Granate abzufeuern.

Sprung:

10 Durch das Drücken des Knopfes "Y" katapultieren Sie Ihr Fahrzeug in die Luft. Dies ist ein guter Weg, gegnerischem Beschuß und Minenfeldern aus dem Weg zu gehen. Springen verbraucht relativ viel Energie, und ohne Energie können Sie nicht springen. Falls Sie beim Drücken des "Y"-Knopfes nicht in Bewegung sind, springen Sie gerade nach oben, und Sie werden an derselben Stelle landen. Bewegen Sie sich hingegen, dann springen Sie auch in die entsprechende Richtung.

Hyperspace:

Drücken Sie Knopf "X", und Sie bewegen sich mit Warp-Geschwindigkeit durch den Hyperspace zu einem anderen Ort der Welt. Dies ist eine gute Taktik, wenn Sie von gegnerischen Panzern umzingelt sind und schwere Schäden abbekommen haben. Durch diese Option springen Sie dann einfach an einen (hoffentlich) sichereren Ort. Ein Hyper-Sprung erfordert eine Menge Energie, und Teleportieren ist nicht immer sicher.

OPTIONENBILDSCHIRM

Das Drücken des SELECT-Knopfes ruft den Optionenbildschirm auf, auf dem Sie zwischen vier Knöpfen wählen können:



MUSIC ON/OFF (EIN/AUS),

Benutzen Sie die Knöpfe "A" und "B", um die Musik ein-oder auszuschalten.

RADAR ON/OFF (EIN/AUS)

Drücken Sie Knopf "A" oder "B", um das Radar ein- und auszuschalten. Wenn in einem Zweispieler-Modus einer der beiden viel besser als der andere ist, kann er das Radargerät ausschalten, um das Spiel so fairer zu gestalten.

NEW GAME (NEUES SPIEL)

Verwenden Sie Knopf "A" oder "B", um das aktuelle Spiel zu beenden und zum Auswahlbildschirm zurückzugehen.

RESUME PRESENT GAME (AKTUELLES SPIEL WIEDERAUFNEHMEN)

Wenn Sie Radar und Musik nach Ihren Wünschen verändert haben, markieren Sie diesen Knopf und drücken Sie START.

DIE CYBER-WORLD



GRUNDLEGENDE STRUKTUREN IM CYBER-NET

- 1. Daten-Flaggen** - Dies sind Ihre Ziele in der Cyber-World. Sie müssen 4 dieser Flaggen in jeder Cyber-Zone finden, bevor Sie zur nächsten gehen können. Die Flaggen repräsentieren die Daten, die Sie gewinnen können, während Sie die Cyber-World nach Kunden absuchen.
- 2. Aufladepunkte** - Es handelt sich dabei um grüne Quadrate, auf denen Sie Ihre Vorräte auffüllen und Schäden reparieren können, die Ihnen durch die Elektronischen Gegenmaßnahmen gegen Eindringlinge (Intrusion Countermeasure Electronics/I.C.E.) zugefügt wurden.
- 3. Warp-Zonen** - Gebiete, mit deren Hilfe Sie rasch die Entfernung zu Regionen, die tief im Cyber-Net liegen, überbrücken können.
- 4. Datenspeicher** - Unbewegliche, unzerstörbare Strukturen in Würfelform, die in Korporationsbesitz sind. Sie besitzen keine Instrumente, um in diese geheimen Programme einzudringen, also verschwenden Sie nicht Ihre Zeit mit dem Versuch. Was Sie angeht, stehen diese Speicher nur im Weg.

5. Datenhauptspeicher - Vergleichbar mit den korporativen Cyberstrukturen, zeigen diese zylindrischen Formen Programme im Regierungsbesitz an. Auch hier gilt: Mischen Sie sich nicht ein! Normalerweise haben diese Speicher nichts mit den Daten zu tun, hinter denen Sie her sind.

6. Statische Elektronische Gegenmaßnahmen gegen Eindringlinge - Manchmal untätige Verteidiger; diese kugelförmigen Strukturen sind automatisierte, hirnlose Systeme, die auf die Verteidigung des Cyber-Nets mit unterschiedlichen Mitteln programmiert werden können. Vergleiche auch MOBILE ELEKTRONISCHE GEGENMASSNAHMEN GEGEN EINDRINGLINGE weiter unten.

ABWEHRSOFTWARE GEGEN EINDRINGLINGE:



7. Krieger (Warriors) - Einfältige Wächter des Cyber-Space; sie wurden dazu entwickelt, jeden Eindringling in ihrer Nähe anzusteuern und zu vernichten. Diese roten kastenförmigen Krieger sind wahrscheinlich die ersten feindlichen Verteidiger, auf die Sie treffen werden. Sie steuern auf Eindringlinge zu und feuern beim ersten Sichtkontakt. Ein Einzelschuß Ihrer Cyber-Kanonen sollte ausreichen, um diese ersten Wächter außer Gefecht zu setzen.

8. Patrouillen (Patrollers) - Diese gelben Krieger sind zäher als ihre roten Pendanten. Zwar sind auch sie einfältig, doch weitaus schwieriger zu zerstören.

9. Jäger (Hunters) - Die Krieger der Jägerklasse sind kleiner als die vorher genannten. Sie werden vorausahnen, wohin Sie sich als nächstes bewegen werden, und Ihnen Schüsse vor den Bug setzen. Außerdem behalten sie Sie im Visier, während Sie springen, so daß sie in Stellung sind, wenn Sie wieder landen. Diese etwas schlaueren Krieger sind grün.

10. Tarnjäger (Stealth Hunters) - Diese grauen Krieger besitzen die Schläue der Jäger und den Vorteil, schlecht sichtbar zu sein. Sie können sich an Sie heranschleichen, bevor Sie sie überhaupt bemerken.

11. Kommandos - Kommen wir zur nächsthöheren Klasse. Die Cyber-Panzer der Kommandoklasse sind wesentlich schneller als die der Kriegerklasse und dazu entwickelt, härter gesottene Eindringlinge militärischer Art aufzuspüren und zu zerstören. Die roten Kommandos verfügen nur über wenig Bewaffnung und können so durch einen einzigen Schuß vernichtet werden.

12. Mörder (Slayer) - Die gelben Cyber-Mörder sind eine noch zähere Kategorie der Kommandos. Sie sind genauso schnell wie ein Kommando, verfügen aber über viel mehr Bewaffnung. Es erfordert 5 Kanonenschüsse oder 1 Granate, um einen Mörder aufzuhalten.

13. Attentäter (Assassins) - Zur Geschwindigkeit eines Kommandos und der Zähigkeit eines Mörders kommt bei grünen Attentätern noch die Gerissenheit eines Jägers hinzu. All das macht den Attentäter zu einem sehr harten Gegner.

14. Tarn-Attentäter (Stealth Assassins) - Dies sind die übelsten Vertreter der Kommandoklasse. Die Tarnattentäter (Spitzname: Ninjas) benutzen ihre graue Tarnfarbe dazu, den Vorteil ihrer Geschwindigkeit, Bewaffnung und Schläue noch auszubauen.

15. Moloch (Juggernauts) - Der Moloch ist ein schwer bewaffneter Cyber-Panzer, der sich zwar nur langsam fortbewegt, doch nur äußerst schwer zu vernichten ist. Er kann einen Granateinschlag einstecken und immer noch weitermachen. Sie benötigen mindestens 6 Kanonenschüsse, um einen Moloch zu stoppen.

16. Dezimator (Decimators) - Dieser grüne Moloch ist sogar noch größer und besitzt soviel Panzerung, daß Sie 10 Kanonenschüsse bis zu 2 Granaten brauchen, um ihn zu zerstören. Um die Sache noch zu verschlimmern, verfügt er über die Schläue eines Jägers.

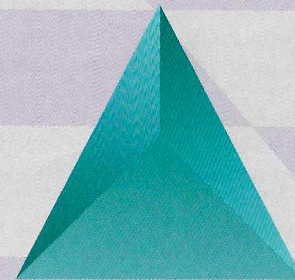
17. Tarn-Dezimator (Stealth Decimators) - Die getarnte Version des Cyber-Panzers der Dezimatorklasse ist schlau, äußerst zäh und nur schlecht zu sehen. Seien Sie dankbar dafür, daß diese Riesendinger nicht allzu schnell sind, denn sonst hätten Sie nie eine Chance gegen sie.

HARTE ELEKTRONISCHE GEGENMASSNAHMEN GEGEN EINDRINGLINGE (H.E.G.E.)

18. Logikbomben - Sie erscheinen als rote Quadrate auf der Cyber-Oberfläche. Diese Bomben werden in exponierten Gebieten ausgelegt, um sorglose Eindringlinge zu vernichten oder doch so zu verlangsamen, daß sie von den Cyber-Wachen gefangen genommen werden können.

19. Gelbe E.G.E. - Stark gefährdete Gebiete der Cyber-World werden von Gelben E.G.E.s (Elektronischen Gegenmaßnahmen gegen Eindringlinge) umgeben. Die schwarz-gelb-gestreiften Gelben E.G.E.s werden Sie wahrscheinlich bei Kontakt entdecken und zerstören. Mit etwas Geschicklichkeit können Sie diese Verteidigungsmaßnahmen umgehen.

20. Rote E.G.E. - Markieren gesperrte Zonen. Die schwarzen und roten Streifen der Roten E.G.E.s werden Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit bei Kontakt entdecken und vernichten. Es ist fast unmöglich, an ihnen vorbeizukommen, es sei denn Sie können um sie herumfahren oder über sie hinwegspringen.



MOBILE ELEKTRONISCHE GEGENMASSNAHMEN GEGEN EINDRINGLINGE (M.E.G.E.)



21. Wächter - Hirnlos, aber furchterregend. Diese Wächterkugeln sind darauf programmiert, ein kurzes Wegstück in der Cyber-World zu patrouillieren. Sie rasen blindlings hin und her und zerstören alles, was ihnen in den Weg kommt. Falls sie mit Ihnen zusammenstoßen, kann Ihr Fahrzeug schwere Schäden davontragen. Wie alle anderen Arten von E.G.E.s können auch die Wächter nicht zerstört werden.

22. Wanderer (Rover) - Wandererkugeln wurden etwas umfassender programmiert als die Wächter. Sie folgen einem längeren Weg durch die Cyber-World und flitzen ihn ständig entlang. Sie haben die Aufgabe, ihre Bewegungen zu analysieren, ihren Weg festzulegen und zu versuchen, diesen zu vermeiden, während Sie auf der Suche nach Ihren Zielen sind. Wie im Falle der Wächter kann eine Begegnung mit diesen Verteidigern sehr ungesund sein.

23. Blockierer (Blockers) - Blockierkugeln wissen um Ihre Anwesenheit und werden versuchen, sich Ihren Bewegungen anzupassen. Sie tun alles, um zwischen Ihnen und dem Teil der Cyber-World zu bleiben, den sie verteidigen sollen. Ihre bössartigen Manöver werden Sie schließlich in einen Angriff anderer Verteidiger treiben.

24. Reformierer (Reformatters) - Die schlimmste Sorte von E.G.E.s; diese unzerstörbaren, unaufhaltsamen Wächter stöbern Sie auf und rammen Sie mit voller Absicht. Lassen Sie sich nicht täuschen, falls sie zu verschwinden scheinen. Wenn sie sich zurückziehen, dann nur, um Augenblicke später wieder anzugreifen. Anders als die Cyber-Panzerverteidiger feuern die Reformierer nicht, können aber auch nicht zerstört werden. Sie müssen Ihre Mission erfüllen, bevor diese unschlagbaren Widersacher Sie eliminieren.

ZWEISPIELER - MODUS

DIE ANSICHT



Die Ansicht im Zweispieler-Modus ist die gleiche wie im Einzelspieler-Modus, mit der Ausnahme, daß der Bildschirm in untere und obere Darstellungsfelder unterteilt ist. Das obere Feld gehört Spieler 1, das untere Spieler 2.

Der Zweispieler-Modus ist in vier Arten unterteilt:

Arena (Das absolute Gerangel)

Eine totale Schlägerei. Verdienen Sie Punkte für jeden Gegner, den Sie vernichten (vergleichen Sie Abschnitt "Punkteverteilung"). Der erste Spieler, der 1000 Punkte erzielt, gewinnt. Wenn ein Spieler ein Leben verloren hat, werden von seinem Punktestand 200 Punkte abgezogen; der Punktestand kann jedoch wie unter Null fallen. Mit 500 Punkten erhalten Sie ein zusätzliches Leben.



ANGRIFF DER ALLIIERTEN (ALLIED ATTACK)

Hier kämpfen Menschen gegen Roboterpanzer. Die Spieler müssen daran arbeiten, von den Roboterpanzern mit Software gegen das Eindringen von Gegnern verteidigte Flaggen einzunehmen. Die Leben werden geteilt; wenn also ein Spieler eliminiert wird, ist das Spiel für beide vorbei. Bei 500 erreichten Punkten erhalten Sie ein zusätzliches Leben.



BASISANGRIFF (BASE RAID)

Zwei Teams mit je einem menschlich gesteuerten und einem Roboterpanzer. Spieler 1 und sein Roboter sind grün, Spieler 2 und sein Roboter gelb. Es gibt keinen Sprung und keinen Hyperspace. Erobern Sie die Flagge Ihres Gegners. Das erste Team, das 1000 Punkte erreicht, gewinnt. Jedes verlorene Leben kostet Sie 200 Punkte. Bei 500 erzielten Punkten erhalten Sie ein zusätzliches Leben.



FLAGGENSAMMLUNG (FLAG RALLY)

Erobern Sie Flaggen, bevor Ihr Gegner es tut. Jede eroberte Flagge bringt Ihnen 100 Punkte. Jede verlorene Flagge kostet Sie 200 Punkte. Der erste Spieler mit 1000 Punkten gewinnt.



PUNKTEVERTEILUNG

Im Folgenden finden Sie die Punktegebung für die verschiedenen Szenarien in Spectre:

	Zerstörung eines Panzers Kriegerklasse	Zerstörung eines Panzers Kommandoklasse	Zerstörung eines Panzers Molochklasse	Zerstörung gegnerischer Panzer	Zerstörung aller Panzer in einer Arena	Eroberung von Flaggen	Zusätzliche Leben
Einzelspieler-Modus	15	25	35	-	100	10	-
Arena	25(?)	50(?)	-	100	-	-	-200
Basisangriff	-	-	-	-	-	100	-200
Angriff der Alliierten	15	25	35	-	100	10	200(?)
Flaggensammlung	-	-	-	-	-	100	-



MITARBEITER- VERZEICHNIS

VERÖFFENTLICHT VON CYBERSOFT.

Entwickelt von Synergistic Software, Inc.

Spectre ist ein Warenzeichen der Velocity Development Corporation.

Spectre-Originalversion von Steve Newman, Sam Schillace, Craig Fryar und Peninsula Gameworks.

SYNERGISTIC SOFTWARE:

Programmierung: Alan Clark

Regie: Robert Clardy

Soundeffekte: Craig Utterback

Musik: Chris Barker

Zusätzlicher Kram: Michael Ormsby, Steve Coleman

CYBERSOFT:

Produktion: William B. McCormick

Künstlerische Leitung: Steve Curran

Produktionsleitung: Sherry Kross

Herausgeber des Handbuchs: Stacey Ruderman

Gestaltung des Handbuchs: Griffes Advertising

Verpackungsgestaltung: Stephen Curran und John Tombley

Handbuch: William B. McCormick

Spieltests: Ben Hendricks und James Moore

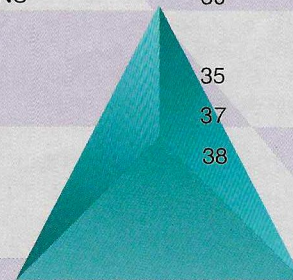
Folgenden Leuten möchten wir für ihren Rat und ihre Hilfe bei Spectre danken: Tom Ptak, Matthew Harmon, Moses Ma, Gordon Walton, Bruce Lowry, Stewart Sheffield, Kevin Resnick, Stacey L. Ruderman, Rodney V. Humble, Liz Curran und Juan Sanchez.

Glückwünsche an Tim und Jamiee.



TABLE DES MATIERES

VUE D'ENSEMBLE	22
DEMARRAGE	22
COMMANDES	23
CONFIGURATION DU CHAR	24
JEU A 1 JOUEUR	25
VOTRE POINT DE VUE	26
ARMES ET COMMANDES	28
ECRAN D'OPTIONS	29
CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS LE MONDE CYBER	30
JEU A DEUX JOUEURS	35
SCORE	37
CREDITS	38



VUE D'ENSEMBLE

Entrez dans la guerre des Cybers. Avec Spectre, vous êtes dans un char de combat, un "Spectre" et vous découvrez un monde virtuel. Vous errez dans des arènes informatisées au cœur d'un énorme réseau Cyber, le but du jeu est de survivre. Tuez votre ennemi, récupérez les munitions et les drapeaux, évitez les mines, et passez aux arènes des niveaux supérieurs.

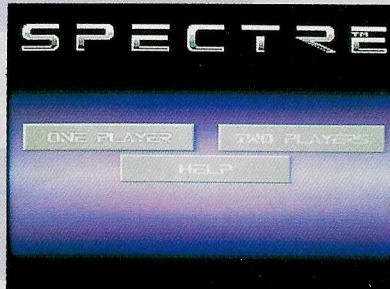
En mode deux joueurs, vous vous battez contre votre ami ou vous vous alliez avec lui pour combattre les ennemis du réseau Cyber.

DEMARRAGE

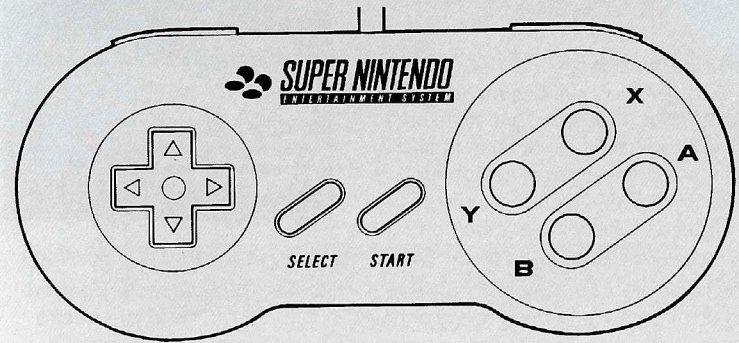
22 Insérez la cartouche de jeu dans votre Super NES. Allumez la console. Après l'écran logo vous avez le choix entre plusieurs options: 1 Player Game (jeu à 1 joueur), 2 Player Game (jeu à 2 joueurs) ou Help (aide).

Utilisez le Control Pad pour mettre votre choix en surbrillance et appuyez sur le bouton START pour valider la sélection.

L'écran d'Aide (Help) résume ces instructions. Appuyez sur le bouton START ou le bouton "B" pour faire défiler le texte. Appuyez sur le bouton START pour retourner à l'écran de Sélection de Jeux.



COMMANDES



23 **Bouton "A"**: Canon. Chaque tir utilise 1 obus. Ceci ne détruira pas toujours votre cible.

Bouton "B": Grenades. Chaque grenade correspond à 10 obus de munitions. Cette arme est considérablement plus puissante que le canon.

Bouton "X": Hyperspace. En appuyant sur ce bouton, vous serez téléporté dans un nouveau lieu du Cyberspace. Vous avez besoin d'une grande quantité d'énergie utiliser cette option.

Bouton "Y": Saut. Votre char saute dans la même direction que celle dans laquelle vous vous déplacez. Si vous êtes immobile, votre char sautera verticalement et retombera à la même place. Cette option, aussi, requiert de l'énergie.

Select: Fait apparaître le Menu d'Options.

Start: Interrompt momentanément le jeu. En appuyant une 2ème fois vous pouvez reprendre la partie.

Pad directionnel Gauche/Droite: Fait tourner votre char vers la gauche ou la droite.

Pad directionnel Haut/Bas: Déplace votre char vers l'avant ou l'arrière.

CONFIGURATION DU CHAR

Utilisez le Pad Directionnel pour choisir le char Spectre que vous désirez utiliser.

Les différents véhicules sont utiles en fonction des stratégies, et chacun des 3 chars a ses points forts et ses points faibles. Si vous désirez créer un véhicule plus élaboré, sélectionnez le bouton Custom (Personnaliser). Appuyez sur START afin de valider votre sélection.

Si vous sélectionnez Strong (Fort), Speedy (Rapide) ou Balanced (Equilibré), le jeu commencera. Si vous sélectionnez Custom, l'écran Custom Spectre Settings (Personnalisation de Spectre) apparaîtra. Chaque char possède trois propriétés que vous pouvez modifier à volonté:

24 Speed (vitesse): la vitesse est graduée sur une échelle de 1 à 9. Vous aurez besoin d'acquérir de l'expérience avec ces réglages afin de trouver celui qui vous convient. Conseil: un char rapide peut être détruit plus facilement, mais dans la plupart des cas vous pouvez jouer essayer d'esquiver les ennemis, en les dépassant et en ouvrant le feu sur eux.

Shields (boucliers): les boucliers sont gradués sur une échelle de 1 à 9. Chaque point reflète une certaine quantité de dégâts. Plus le nombre de boucliers que vous possédez est grand, plus vous êtes apte à supporter de plus gros dégâts.

Ammo (munitions): les munitions sont graduées sur une échelle de 1 à 5. Chaque point de munitions vous autorise à porter 10 obus de canon ou 1 grenade. Vous ne pourrez porter plus que le nombre maximum que vous avez sélectionné ici.

Vous aurez 15 points à partager entre la vitesse, les boucliers et les munitions. Appuyez sur le Pad Directionnel vers gauche/droite pour déplacer la barre coulissante appropriée, appuyez sur le Pad Directionnel vers le haut/bas pour accroître ou réduire ce paramètre. Quand vous avez fini, appuyez sur START pour commencer le jeu.



JEU A 1 JOUEUR

Le jeu à 1 joueur se joue en niveaux de difficulté croissante. Pour achever un niveau vous devez récolter les 4 drapeaux de ce niveau. Les drapeaux sont représentés sur votre écran radar par des points jaunes. Les chars ennemis sont des points rouges. Pour collecter un drapeau il suffit de lui passer dessus. Vous entendrez un bruit sourd confirmant sa prise.



Vous recevez des points lorsque vous détruisez les chars de votre ennemi, mais dépêchez-vous car vous recevez des points supplémentaires lorsque vous finissez un niveau avant le temps imparti par le chronomètre. Le chronomètre est affiché en haut de l'écran et augmente en même temps que la difficulté des niveaux. Pour les niveaux inférieurs, ignorez le bonus et concentrez vous sur la destruction des chars ennemis. Dans les niveaux plus élevés, il est préférable de trouver au plus vite les drapeaux, plutôt que de combattre les chars qui sont plus robustes et plus variés.

Vous recevez une vie supplémentaire pour tous les 500 points que vous gagnez.

VOTRE POINT DE VUE

Ceci est la vue que vous avez du monde lorsque vous êtes dans votre Char de Combat Spectre:



A) Indicateur de dégâts (Damage):

Cet indicateur montre la quantité de dégâts que vous avez endurés.

B) Indicateur de munitions (Ammo):

Ceci vous montre le nombre d'obus de canon restants. (Rappel: 1 grenade = 10 obus de canon).

C) Indicateur de puissance hyperspace:

Ceci indique la quantité d'énergie que vous possédez dans votre réservoir d'énergie. Vous nécessitez de l'énergie pour sauter et pour vous téléporter.

D) Vies (Lives):

Nombre de vies restantes. (En mode 2 joueurs, ceci est indiqué par des icônes chars).

E) Chronomètre à bonus:

Indique le temps qu'il vous reste pour recevoir vos points de bonus.

F) Radar:

Ceci est votre écran radar. Au centre de l'affichage, votre véhicule est représenté par un T renversé. Tout ce qui se trouve au delà de ce symbole est au devant de votre char. Tout ce qui est à gauche, à droite ou derrière vous sur l'écran radar est dans la même position autour de vous. Les chars ennemis sont représentés par des points rouges et les drapeaux par des points jaunes. Les ICE (Intrusion Countermeasure Electronics) n'apparaissent pas sur le radar.

G) Score:

Indique le score actuel du joueur.

H) Niveau (Level):

Le niveau dans lequel le joueur est en train de jouer.

I) Char Ennemi:

Ceci est un char ennemi de type < >.

J) Drapeau:

Ceci est un drapeau, significatif des points justifiant que la mission a été accomplie. Vous collectez les drapeaux en leur passant dessus.

K) Points de ravitaillement:

En passant sur ces dépôts de munitions vous récupérez votre énergie, vos boucliers seront alimentés et il vous sera donné un complément de munitions (jamais plus que la limite du char).



ARMES

Canon:

En appuyant sur le bouton "A", l'utilisateur activera le canon. Un tir de canon détruit un bouclier ennemi. Le canon prend du temps à charger et ne peut faire feu qu'à un rythme limité. Quand vous êtes à court de munitions, vous entendrez un dé clic.

Lance-grenades:

En appuyant sur le bouton "B", l'utilisateur lance une grenade. Une grenade équivaut à 10 points de munitions, mais cause considérablement plus de dégâts. Vous avez besoin d'un minimum de 10 unités de munitions pour utiliser la grenade.

Saut:

28 En appuyant sur le bouton "Y", l'utilisateur projette son char dans les airs. Ceci est une bonne solution pour éviter les tirs et les rangées de mines ennemies. Sauter utilise une assez grande quantité d'énergie, et vous ne pouvez pas sauter sans énergie. Si vous êtes immobile alors que vous appuyez sur le bouton "Y", vous sauterez sur place. Si vous êtes en mouvement, vous sauterez dans la direction où vous vous déplacez.

Hyperspace:

En appuyant sur le bouton "X", l'utilisateur voyage à très grande vitesse à travers l'hyperspace, vers d'autres destinations du monde. Ceci est une bonne tactique lorsque vous êtes encerclé de chars ennemis, et avez subi de sérieux dégâts. Hyper-sautez simplement vers un lieu plus sûr. Vous avez besoin d'une grande quantité d'énergie pour hyper-sauter et la téléportation n'est pas toujours sans danger.

ECRAN D'OPTIONS

Si vous appuyez sur le bouton SELECT, l'Ecran d'Options apparaît. Vous avez le choix entre quatre boutons:



Music On/Off

Utilisez le bouton "A" ou "B" pour activer (on)/désactiver (off) la musique.

Radar On/Off (Radar Marche/Arrêt)

Utilisez le bouton "A" ou "B" pour activer et désactiver le radar. L'absence de radar est un bon handicap lorsqu'un joueur est de loin meilleur que l'autre dans le cas d'une partie à 2 joueurs.

New Game (Nouveau Jeu)

Utilisez le bouton "A" ou "B" pour mettre fin à la partie en cours et faire apparaître l'Ecran de Sélections de jeux.

Go Back (Retour en arrière)

Quand vous avez réglé le radar et la musique à votre goût, mettez ce bouton en surbrillance et appuyez sur START.

LE MONDE CYBER



30

STRUCTURES DE BASE DANS LE RÉSEAU CYBER.

- 1. Drapeaux de données** - Vos objectifs dans le monde Cyber. Vous devez vous en procurer 4 dans chaque zone Cyber avant de pouvoir passer à la suivante. Les drapeaux représentent les données que vous obtenez lorsque vous explorez le monde Cyber pour vos clients.
- 2. Points de ravitaillement** - Carrés verts qui vous permettent de renouveler vos ressources et réparer les dégâts engendrés par les ICE (Intrusion Countermeasure Electronics).
- 3. Zones de déplacement à très grande vitesse** - Zones où vous pouvez rejoindre rapidement d'autres régions au cœur du réseau Cyber.
- 4. Les caches de données** - Structures cubiques immobiles, indestructibles appartenant à la corporation. Vous n'avez pas les outils pour vous introduire dans ces programmes réservés, il est donc inutile d'y perdre votre temps. Pour vous, elles ne sont que des obstacles.

5. Les cœurs des données - Similaires aux structures cyber décrites ci-dessus, ces formes cylindriques sont des programmes gouvernementaux. N'y touchez pas. Ils n'ont généralement rien à voir avec les données qui vous concernent.

6. ICE statique - Parfois inactives, ces structures périphériques sont des défenseurs automatisés, irréflechis qui peuvent être programmés pour défendre le réseau cyber de plusieurs manières. Voir plus loin le paragraphe sur ICE MOBILE.

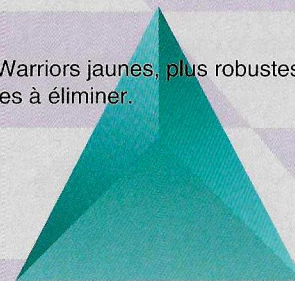
CHARS CIS (COUNTER INTRUSION SOFTWARE)



31

7. Warriors (Guerriers) - Simples gardiens de l'espace cyber, ils sont conçus pour charger n'importe quel intrus à proximité et le détruire. Les Warriors, en forme de boîtes rouges, sont les premiers défenseurs hostiles que vous êtes susceptible de rencontrer. Ils chargeront les intrus et tireront à vue. Un simple tir de canons cybers devrait suffire à détruire ces gardiens de base.

8. Patrollers (Patrouilleurs) - Ce sont des Warriors jaunes, plus robustes que leurs homologues rouges, et plus difficiles à éliminer.



9. Hunters (Chasseurs) - Les Warriors de type Hunters sont plus intelligents que les types précédents. Ils vous tireront droit dessus anticipant vos mouvements. De plus ils vous suivent durant vos sauts, et vous vous retrouvez directement dans leur ligne de mire lorsque vous retombez. Ces Warriors plus intelligents sont verts.

10. Stealth Hunters (Chasseurs furtifs) - Avec toute l'intelligence des Hunters, ces Warriors gris sont difficiles à voir et peuvent sournoisement vous attaquer par surprise avant que vous ne les ayez aperçus.

11. Commandos - De forme pyramidale, les chars cyber de type Commando sont beaucoup plus rapides que les Warriors et sont conçus pour traquer les intrus militaires robustes. Les Commandos rouges ont un blindage léger et peuvent donc être détruits par un simple tir.

12. Slayers (Tueurs) - Un type plus robuste de Commandos, les Slayers cybers jaunes ont la rapidité d'un Commando, mais possèdent un meilleur blindage. Il vous faudra 5 tirs de canon ou bien une grenade pour vous débarrasser d'un Slayer.

13. Assassins - Aussi rapides que les Commandos, aussi robustes que les Slayers, ces Assassins verts ont en plus l'intelligence d'un Hunter. Ils sont conçus pour un adversaire robuste.

14. Stealth Assassins (Assassins furtifs) - Le pire des chars de type Commando, les Stealth Assassins (surnommés les ninjas) utilisent un camouflage de couleur grise qui améliore leur rapidité, leur armure et leur intelligence.

15. Juggernauts (Mastodontes) - Chars cybers lourdement armés, les Juggernauts sont lents mais difficiles à éliminer. Ils peuvent supporter le tir d'une grenade voire plus. Ils nécessitent au moins 6 tirs de canon pour s'arrêter.

16. Decimators (Décimeurs) - Ces Juggernauts verts sont encore plus gros, et possèdent un blindage encore plus robuste; ils nécessitent 10 tirs de canon ou 2 grenades pour les détruire. Afin de compliquer les choses, ils sont aussi rusés que les Hunters.

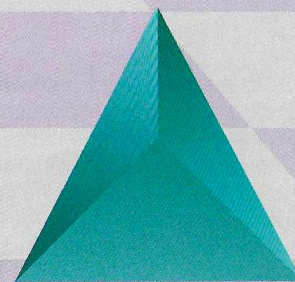
17. Stealth Decimators (Décimeurs furtif) - La version camouflée du char cyber de type Decimator est intelligente, très robuste et difficile à voir. Estimez-vous heureux que ces énormes choses ne se déplacent pas très vite car vous n'auriez aucune chance contre eux.

MATERIEL ICE

18. Bombes Logiques - Elles apparaissent sous la forme de carrés rouges sur la surface cyber. Ces bombes sont disposées sur des zones sensibles pour détruire les envahisseurs négligents ou pour les ralentir suffisamment afin que les gardes cyber puissent les capturer.

19. ICE Jaunes - Les régions extrêmement sensibles du monde cyber sont délimitées par des ICE Jaunes (Intruder Countermeasures Electronics). Vous avez peu de chance d'être détecté et détruit si vous êtes en contact avec une zone ICE Jaune striée noire et jaune. Avec de l'habileté, vous pourrez contourner ces défenseurs.

20. ICE Rouges - Vous avez une forte chance d'être détecté et détruit si vous êtes en contact avec les zones rayées noires et rouges du ICE Rouge. Elles sont pratiquement infranchissables à moins que vous ne puissiez les contourner ou sauter par dessus.



ICE MOBILE



21. Guardians (Gardiens) - Ces redoutables sphères ont été programmées pour couvrir une courte trajectoire du monde cyber. Elles vont et viennent sans discernement, détruisant tout ce qui se trouve sur leur chemin. Si elles vous percutent, votre véhicule cyber peut subir de sérieux dégâts. Comme pour toutes les formes de ICE, il est impossible de détruire les Guardians.

22. Rovers (Vagabonds) - Ces sphères ont été dotées d'un peu plus de programmation. Elles couvrent une trajectoire plus large à travers le monde cyber, clignotant le long du chemin qui leur est assigné. Vous devez analyser leurs mouvements, tenter de déterminer leur trajectoire et les éviter tout en cherchant vos objectifs. Comme dans le cas des Guardians, une rencontre avec ces défenseurs est un risque pour votre santé.

23. Blockers (Obstructeurs) - Ces sphères sont averties de votre présence et s'accordent quelque peu à vos mouvements. Elles essaieront constamment de s'interposer entre vous et la région du monde cyber qu'elles sont astreintes à défendre. Leurs méthodes féroces et indestructibles, vous mettront éventuellement en condition pour une attaque par d'autres défenseurs.

24. Reformatters (Réformateurs) - Les pires des ICE Mobiles, ces gardes qu'on ne peut ni tuer ni stopper, vous traquent réellement et vous percutent intentionnellement. S'ils semblent lâcher prise, ne soyez pas dupe. Quand ils battent en retraite, c'est pour mieux réattaquer un peu plus tard. Contrairement aux Défenseurs de chars cyber, ils ne tirent pas. De plus, à la différence des chars cybers, les Reformatters ne peuvent être détruits. Vous devez achever votre mission avant que ces invincibles ne vous éliminent.

JEU A 2 JOUEURS

VOTRE POINT DE VUE



La vue lorsque vous jouez à deux et la même que lorsque vous jouez seul, mais l'écran est divisé en 2. La vue supérieure est celle du joueur 1. La vue inférieure est celle du joueur 2.

Il y a quatre sortes de jeux à deux joueurs:

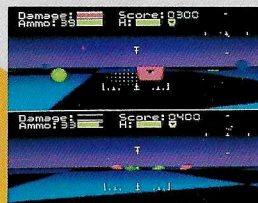
Arena (Arène)

Une liberté totale pour tous. Gagnez des points pour chaque adversaire que vous détruisez (voir Score). Le premier joueur qui atteint un score de 1000 points gagne. Pour chaque vie perdue, 200 points sont ôtés du score du joueur. Le score ne peut être inférieur à zéro. Vous gagnez une vie supplémentaire au bout de 500 points.



Allied Attack (Attaque Alliée)

Chars humains contre drones. Les joueurs doivent se battre pour récupérer les drapeaux défendus par les chars robots CIS (Counter-Intrusion Software). Les vies sont partagées, 500 points accordent une vie supplémentaire.



Base Raid (Raid de Base)

Deux équipes, chacune composée d'un char humain et d'un drone. Le joueur 1 et son drone sont verts. Le joueur 2 et son drone sont jaunes. Pas de sauts. Pas d'Hyperspace. Prenez le drapeau de votre adversaire. La première équipe à atteindre 1000 points gagne. Pour chaque vie perdue 200 points sont ôtés du score du joueur. Vous gagnez une vie supplémentaire au bout de 500 points.



Flag Rally (Course au drapeau)

Récupérez les drapeaux avant que votre adversaire ne le fasse, 100 points pour chaque drapeau capturé. 200 points pour chaque drapeau perdu. Le premier joueur qui atteint un score de 1000 points gagne.



SCORE

Le tableau suivant indique le score pour les différents scénarios de Spectre:

	Destruction d'un char de type Warrior	Destruction d'un char de type Commando	Destruction d'un char de type Juggernaut	Destruction des chars Adverses	Destruction de tous les chars de la zone	Drapeaux	Vies perdues
Jeu à 1 Joueur	15	25	35	-	100	10	-
Arena	25	50	-	100	-	-	-200
Base Raid	-	-	-	-	-	100	-200
Allied Attack	15	25	35	-	100	10	-200
Flag Rally	-	-	-	-	-	100	-



LES AUTEURS

PUBLIÉ PAR CYBERSOFT.

Développé par Synergistic Software, Inc.

Spectre est une marque de Velocity Development Corporation.

Spectre original par Steve Newman, Sam Schillace, Craig Fryar et Peninsula Gameworks.

SYNERGISTIC SOFTWARE:

Programmeur: Alan Clark

Directeur: Robert Clardy

Effets de sonores: Craig Utterback

Musique: Chris Barker

Personnel supplémentaire: Michael Ormsby, Steve Coleman

CYBERSOFT:

Producteur: William B. McCormick

Directeur artistique: Steve Curran

Directeur de production: Sherry Kross

Manuel édité par: Stacey Ruderman

Conception du manuel: Griffes Advertising

Conception du produit: Stephen Curran et John Tombley

Manuel rédigé par: William B. McCormick

Testé par: Ben Hendricks et James Moore

Nous souhaitons remercier les personnes suivantes pour leurs conseils et leur aide sur Spectre: Tom Ptak, Matthew Harmon, Moses Ma, Gordon Walton, Bruce Lowry, Stewart Sheffield, Kevin Resnick, Stacey L. Ruderman, Rodney V. Humble, Liz Curran, et Juan Sanchez.

Félicitations à Tim et

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentent un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran.

Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

1. Cette cartouche est exclusivement conçue pour la Super Nintendo.
2. Ne pas plier, écraser, ou plonger votre cartouche dans des liquides.
3. Ne pas exposer à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'une source de chaleur.
4. Faire des pauses lors d'une utilisation prolongée, pour vous reposer ainsi que la cartouche Nintendo.

GAMETEK garantit à l'acheteur initial de ce produit que la cartouche sur laquelle est enregistré le programme informatique et qui accompagne ce manuel, fonctionne selon la description de ce manuel (en conjonction avec le matériel qui convient) pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si le programme s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, il sera remplacé. Renvoyez simplement la cartouche à GAMETEK, accompagnée d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial (sauf les frais de renvoi de la cartouche) représente toute l'étendue de notre responsabilité.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, ORALE OU ÉCRITE, EXPLICITE OU IMPLICITE. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, À PARTIR DE LA DATE D'ACHAT DU PRODUIT.

En aucun cas, GAMETEK ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects qui pourraient constituer une infraction à toute garantie explicite ou implicite, incluant les dommages infligés à des biens personnels, et dans une certaine mesure, selon la loi, les dommages corporels, même si GAMETEK a été averti de la possibilité de tels dommages. Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects, ou la limitation de la garantie implicite, et il se peut que les limitations ou exclusions ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie ne s'applique pas dans la mesure où l'une de ses clauses est interdite par une loi qui ne peut être modifiée. Ceci vous donne des droits spécifiques, et ces droits varient d'un état à l'autre.

ICUDIS S.A.

47 Chemin de Bruyères - BP 262

69152 DECINES-CHARPIEU Cedex

In einigen Fällen können flackernde Lichtquellen und -muster epileptische Anfälle auslösen. Betroffene Personen können auch anfällig sein für die epileptische auslösende Wirkung von bestimmten Mustern oder Hintergründen von Fernsehen und Videospiele. Auch Spieler, die bisher keine Anfälle erlitten haben, könnten an unerkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie an Epilepsie leidet, sollten Sie Ihren Arzt um Rat fragen, ehe Sie Videospiele spielen. Brechen Sie SOFORT das Spiel ab und suchen Sie Ihren Arzt auf, wenn eins oder mehrere der folgenden Symptome auftreten: Schwindelgefühle, verändertes Sichtfeld, Zucken in Augen oder Muskeln, Verlust Ihres Realitätsbezugs, Orientierungsverlust, jegliche unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfe.

Behandlung der Kassette

1. Diese Kassette ist ausschließlich für das Super Nintendo Entertainment System vorgesehen.
2. Kassette nicht knicken, pressen oder in Flüssigkeiten tauchen.
3. Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen oder in der Nähe von Heizkörpern oder anderen Wärmequellen aufbewahren.
4. Während ausgehnter Spielphasen unbedingt Pausen einlegen, um Ihnen und der Nintendo-Kassette Erholung zu verschaffen.

GAMETEK garantiert dem ursprünglichen Käufer, daß die zu diesem Handbuch gehörende, auf dem Game Pak gespeicherte Software für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum in Übereinstimmung mit den Beschreibungen in diesem Handbuch funktionsfähig ist, wenn sie mit den entsprechenden Geräten verwendet wird. Sollte das Programm innerhalb des genannten Zeitraums von 90 Tagen Defekte aufweisen, wird es ersetzt. Schicken Sie das Game Pak zusammen mit einem mit Datum versehenen Kaufnachweis an GAMETEK zurück. Durch den gebührenfreien Ersatz (abgesehen von den Postgebühren für die Rücksendung) des Game Paks an den ursprünglichen Käufer ist unsere Haftungsverpflichtung abgedeckt. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN MÜNDLICHER, SCHRIFTLICHER, AUSDRÜCKLICHER ODER IMPLIZIERTER ART. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN, EINSCHLIESSLICH DER DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND TÄUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK BETREFFENDEN, SIND, FALLS ZUTREFFEND, AUF EINEN ZEITRAUM VON 90 TAGEN AB KAUFDATUM DIESES PRODUKTS BESCHRÄNKT.

GAMETEK übernimmt keine Haftung für zufällige und/oder Folgeschäden, die aus der Mißachtung jeglicher ausdrücklicher oder implizierter Garantien entstehen, einschließlich Schäden an Eigentum und, im gesetzlich bestimmten Umfang, an Personen selbst wenn GAMETEK über die Möglichkeit solcher Schäden in Kenntnis gesetzt wurde. Einige Länder erkennen den Ausschluß von Garantiebeschränkungen in Bezug auf zufällige oder Folgeschäden oder auf die Dauer einer implizierten Garantie nicht an, weshalb obenbenannte Einschränkungen und Ausschlussregelungen nicht unbedingt für Sie gelten müssen.

Diese Garantie gilt nicht, falls ein unabänderliches Gesetz Klauseln dieser Garantie nicht anerkennt. In diesem Fall haben Sie besondere Rechte, die von Land zu Land verschieden sein können.

Herausgeber in Deutschland:

Gametek Deutschland GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Deutschland