

TOHO CO., LTD.

SUPER **ALESTE**™

**SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Stadlbauer Marketing+
Vertrieb Ges.m.b.H.
Magazinstraße 4
A-5027 Salzburg

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel

©1993 TOHO CO., LTD.
PRINTED IN JAPAN

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, 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.

SUPER ALESTET™ is a trademark
of TOHO CO., LTD.
©1992 TOHO CO., LTD./COMPILE

LICENSED BY



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



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

DIE GESCHICHTE

Im Jahr 2048 n. Chr. steht der Erde eine große Krise bevor. Plötzlich erschien ein enormes leuchtendes Objekt mit 15 Kilometern Durchmesser aus dem Weltraum und begann alle großen Städte der Erde anzugreifen. Die Verteidigungsbemühungen der hastig zusammengestellten Erd-Verteidigungsbemühungen hatten keinen Effekt auf den unbekannten Feind. Ganz plötzlich wurden alle großen Städte der Erde in Trümmer gelegt und die Angriffe auf die Menschheit hörten auf. Genauso schnell, flog das mysteriöse Objekt dann über die tropischen Regenwälder von Zentralamerika und begann mit dem Bau einer schwebenden Stadt mitten in der Luft.

Um die überlegene Verteidigung dieses mysteriösen Objekts zu zerstören müssen die Planeten, die dem Objekt die Energie liefern, befreit werden, um es in seinem Treiben zu stoppen. Die ultimative Waffe der Erd-Verteidigungskräfte, das ED-057, wurde mit Hilfe der intelligentesten Wissenschaftler der Welt für den Raumflug umgebaut und mit zahlreichen Superwaffen ausgerüstet, um daraus eine Super-Schußmaschine zu machen, wie sie sich niemand vorstellen konnte.

Das ED-057 startete zum ersten Planeten. Welche Art von Feinden und Fallen können dort wohl warten? Und was ist das Ziel und der wirkliche Charakter des geheimnisvollen Objektes? Der große Krieg, um die Erde zu retten, beginnt hier.

WIE MAN SPIELT

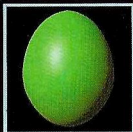
Dieses Spiel ist für einen Spieler geeignet, die Action scrollt vertikal. Der Spieler muß das ED-057 kontrollieren, Superwaffen einsammeln und zu Gebieten vordringen, in denen wilde Feinde lauern. Das Ziel des Spiels ist es, die unendlichen Schußwaffen zu benutzen und die Bomben, die ein großes Areal zerstören können, wirksam einzusetzen, um alle 12 Gebiete von Feinden zu befreien.

SPIELSYSTEM

Mit Deinem Fahrzeug ED-057 kannst Du unter 8 verschiedenen Arten von Waffen auswählen. Zusätzlich kannst Du die Waffen von 0-6 aufpowern, indem Du Gegenstände einsammelst (siehe Seite 6 und 8-9). Wenn Du Knopf R drückst, kannst Du Deinen Angriff mit dem eingebauten Schuß-Kontrollsystem variieren und unterschiedliche Arten von Spiel ausprobieren (siehe Seite 7). Wenn das ED-057 von einem feindlichen Schuß getroffen wird, wird Deine Waffe geschwächt und wenn die Waffe auf Level eins oder null ist, wird Dir ein Schiff von den verbleibenden abgezogen. Wenn Du ein Schiff verlierst, wenn die Anzahl der verbleibenden Schiffe bereits auf 0 steht, ist das Spiel zu Ende. Auch wenn Du vom Bildschirm gedrängt wirst, verlierst Du ein Schiff, egal, wie hoch Dein Waffenlevel ist.

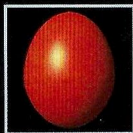
GEGENSTÄNDE

Das ED-057 kann seine Kraft erhöhen, indem Du Gegenstände einsammelst. Es gibt viele verschiedene Arten von Gegenständen. Merke Dir die Eigenschaften der unterschiedlichen Dinge und Deinem Pfad zum Sieg kann nichts mehr im Wege stehen.



Grüne Kapsel:

Damit erhöht sich die Kraft Deiner momentanen Waffe sofort um einen Level. Ein sehr wertvoller Gegenstand.



Orange Kapsel:

Erhöht den Level Deiner Waffe, wenn Du sie in der entsprechenden Zahl des Levels aufsammelst. Erscheint öfter als die grüne Kapsel.



Waffen-Kapsel (Rot):

Wechselt Deine Waffe in die Waffe um, deren Zahl gezeigt wird. Wenn die Zahl der im Moment benutzten Waffe übereinstimmt, wird Deine Waffe verbessert.



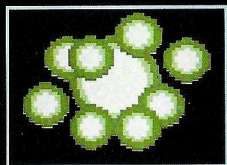
Waffen-Kapsel (Grün):

Die Waffennummer darauf wechselt dauernd, doch sie bleibt gleich, wenn sie abgeschossen wird, sonst ist sie gleich wie die rote Kapsel.



Bomben-Kapsel:

Eine Bombe zerstört alle Feinde auf dem Bildschirm und läßt auch alle feindlichen Schüsse, die abgefeuert wurden, in Deinen Vorrat übergehen.



* Nur die grüne Waffenkapsel kann zerstört werden und verwandelt sich in einen "Feind Radierer" (seitliches Bild), der alle Feinde vom Bildschirm verschwinden läßt.

ZUSÄTZLICHE SCHIFFE

Du kannst ein Schiff dazugewinnen, wenn Du 50.000 Punkte, 200.000 Punkte und 500.000 Punkte erreichst. Zusätzliche Schiffe bekommst Du auch für alle weiteren 500.000 Punkte.

CONTINUE

Du kannst so oft weiterspielen, wie Du möchtest. Wenn der GAME OVER Bildschirm verschwunden ist, wähle "START AT CHECK POINT", um das Spiel ein kleines Stück vor Deinem Abschluß fortzusetzen, oder wähle "START AT AREA", um am Beginn des letzten Gebietes anzufangen, dann drücke START.

DAS SPIEL STARTEN

Lege die Kassette in das Super NES ein. Schalte das Gerät ein, dann erscheint die Anfangsdemo. Drücke den START Knopf, um den Moduswahl-Bildschirm aufzurufen, wie unten auf dem Bild. Verwende entweder das Steuerkreuz oder den SELECT Knopf, um zu wählen, dann drücke START.

Hi Score
für Standardspiel



Hi Score
für kurzes Spiel

STANDARD GAME (Standardspiel)

Startet das Spiel.

SHORT GAME (kurzes Spiel)

Du kannst Dir die Super Aleste Welt kurz ansehen. Die Stufen sind verkleinert, damit Du diese Version als Abwechslung oder als Punktwettbewerb spielen kannst.

OPTIONEN

Die Spieleinstellung, der Soundtest und andere Funktionen können hier gesehen werden (siehe Seite 4).

OPTIONSMODUS

Wenn Du Dich auf dem Modusauswahl-Bildschirm befindest u. "OPTIONS" wählst, erscheint unten gezeigter Bildschirm.

EXIT

Damit kommst Du zum Titelschirm zurück.

GAME MODE (Spielmodus)

Die Spieleinstellungen können verändert werden, indem Du das Steuerkreuz nach links und rechts bewegst. Die Anfangseinstellung ist "NORMAL", aber mit "HARD" (schwer) oder "HYPER" (superschwer) erhöhst Du die Anzahl der Feindbewegungen und Angriffe. Auch wenn Du "TRICKY" wählst, greifen die besiegten Feinde auf spezielle Art an. Die Auswahl "WILD" ist der "HYPER" Modus und die Stufen in diesem Modus zu befreien wird zusätzliche Anstrengungen von Dir erfordern.

MUSIC

Erlaubt es Dir, die Hintergrundmusik, die während des Spiels läuft, zu hören. Mit Knopf B kannst Du sie stoppen.

SOUND

Damit kannst Du die unterschiedlichen Soundeffekte hören.

VOICE

Damit kannst Du die verschiedenen Stimmen im Spiel hören.

TRIGGER SETTINGS

Damit kannst Du die Controllereinstellungen für PAUSE, S-CTRL (SCHLUSS-KONTROLLE), FEUER, BOMBE und GESCHWINDIGKEIT nach Belieben verändern. Wähle von 1-4 mit dem Steuerkreuz nach links oder rechts. Du kannst die Controllereinstellung auch nach Deinen Wünschen mit "Custom Setting" verändern. Drücke den SELECT Knopf, bis "CUSTOM" erscheint und wähle dann den Knopf, der belegt werden soll, indem Du nach oben und unten auf dem Steuerkreuz drückst. Dann bestätige die Funktion des Knopfes, indem Du das Steuerkreuz nach links oder rechts bewegst. (Du kannst die Funktionen des START und SELECT Knopfes nicht verändern).

♦ EXIT
GAME MODE NORMAL
MUSIC 01
SOUND 01
VOICE 01
TRIGGER SETTINGS
CONTROLLER TEST
BREAK TIME
SOUND MONO

CONTROLLER TEST

Damit kannst Du Deinen Controller testen, um zu sehen, ob auch korrekt funktioniert. Drücke die Knöpfe auf Controller 1 oder 2 und der entsprechende Kreis auf dem Bildschirm wird weiß, wenn der Controller richtig funktioniert.

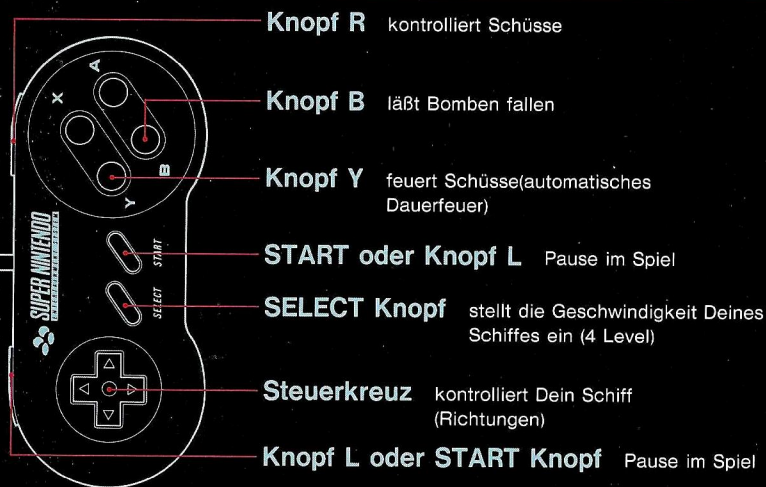
BREAK TIME

Durch die ins Super NES eingebauten Funktionen kannst Du Figuren auf dem Bildschirm rotieren, vergrößern und verkleinern. Um aus diesem Modus zu gelangen, mußt Du entweder das Gerät ausschalten oder den RESET Knopf drücken.

SOUND

Damit kannst Du zwischen STEREO und MONO Sound wählen. Das hängt auch davon ab, wie Dein Super NES angeschlossen wurde.

DEN CONTROLLER VERWENDEN



* Die Einstellungen gelten für die Anfangseinstellungen und können im OPTIONSMODUS verändert werden (siehe Seite 4).

SOFT RESET FUNKTION

Du kannst das Spiel neu starten, indem Du den SELECT Knopf drückst, während Du Knopf L, R und START gedrückt hältst.

DER SPIELBILDSCHIRM



1. Waffe in Verwendung

(Waffennummer, Abkürzung) und

Level (LV) Anzeige

2. Geschwindigkeitsanzeige

(Die erhaltene Nummer der Geschwindigkeitsanzeige kann durch Drücken auf den SELECT Knopf erhöht werden und Du kannst Dein Schiff schneller bewegen.)

3. Punktezahl

4. Das ED-057 (Dein Schiff)

5. Anzahl der verbleibenden Schiffe

(Wenn das ED-057 in Gold gezeigt wird, kann der Spieler trotzdem so weitermachen, wenn das Schiff zerstört wird).

6. Anzahl der verbleibenden Bomben

LEVEL UP

BASIC KAMPF LEVEL UP

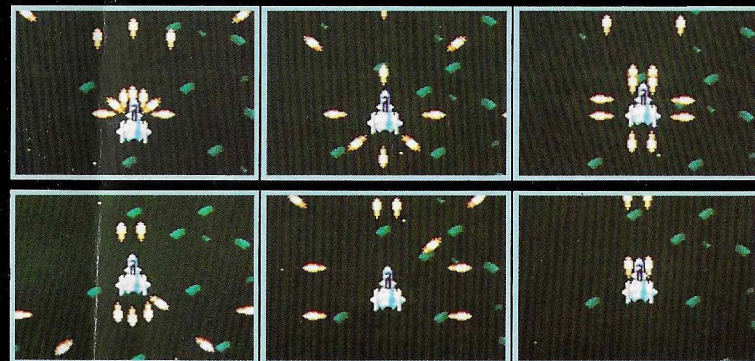
Es gibt 8 verschiedene Waffen, mit denen man das ED-057 ausrüsten kann. Die Superwaffen können aufgerüstet werden, um ihre Power noch zu verstärken. Beim Aufrüsten Deiner Waffen werden die Schüsse größer, die Anzahl der gleichzeitig abgefeuerten Schüsse steigt an und die Effekte sind ziemlich unterschiedlich. Je höher Du Deine Waffen aufrüstest, desto größer sind Deine Chancen im Kampf. Wenn Dein Waffenlevel 2 oder höher ist, verlierst Du Dein Schiff nicht gleich durch einen Treffer. Wenn Du gerade beginnst, ist es sehr hilfreich, sich darauf zu konzentrieren, die Waffen aufzurüsten.



SCHUSS-KONTROLLSYSTEM

VERSCHIEDENE ANGRIFFSMUSTER KÖNNEN MIT KNOFF R AUSGEWÄHLT WERDEN

Das ED-057 hat ein mächtiges Unterstützungssystem zusätzlich zur großen Anzahl an Waffen, die es verwenden kann. Es gibt viele Arten, wie man eine einzige Waffe anwenden kann — das wird das Schuß-Kontrollsystem genannt. Mit diesem System werden Deine Angriffe einfallsreicher und wenn Du die Verwendung von Knopf R gemeistert hast, kannst Du Deine Angriffstärke mehr als verdoppeln. Dieses System sollte eine gute Unterstützung für das ED-057 sein. Das Drücken von Knopf R aktiviert das Schuß-Kontrollsystem, doch der Effekt kann unterschiedlich sein, je nachdem welche Waffe gerade in Gebrauch ist. Das Foto zeigt die Mehrschuß-Waffe und die Kontrolle über die Richtung der Schüsse. Waffen wie der Mehr-Richtungen Schuß sind nur aktiviert, solange Knopf R gedrückt wird. Jede Waffe hat ihre eigenen Funktionen und Du solltest sie Dir merken (siehe Seite 8-9). Dieses System ist der Schlüssel zum Sieg. Du solltest die effektivste Attacke herausfinden und danach Deine Waffenauswahl festlegen.



DIE SCHÜSSE

MEHRFACH SCHUSS (MPL)



Das ist Deine Basiswaffe, die in verschiedene Richtungen schießt. Verwende Knopf R und die Richtungen können in 6 verschiedenen Arten verändert werden.



LASER (LSR)



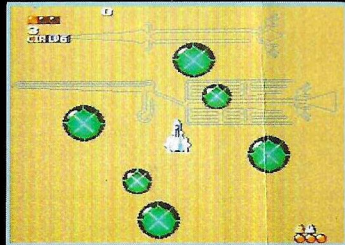
Ein sehr mächtiger Laserstrahl, der mitten durch die Feinde hindurchgeht. Knopf R verwandelt ihn in einen automatischen, den Weg zu den Feinden suchenden Strahl.



KREIS (CIR)



Verteidigungssatelliten, die um das ED-057 kreisen. Drücke Knopf R und die Satelliten hören auf zu kreisen, solange der Knopf gedrückt bleibt.



MEHR-RICHTUNGEN SCHUSS (MDS)



Feuert Schüsse in die Richtung, in die Du mit dem Steuerkreuz lenkst. Die Richtung, in die der Schuß abgefeuert wird, wird mit dem Steuerkreuz fixiert, solange Knopf R gedrückt wird.



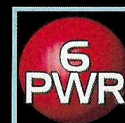
RAKETE (MIS)



Eine Homing Rakete, die ihren Weg selbst sucht. Wenn Knopf R gedrückt wird, verwandelt sich die Rakete in einen normalen Schuß gerade nach vorne.



POWER SCHUSS (PWR)



Ein Schuß, der die Power aufstaut, bevor ein Strahl losgelassen wird. Knopf R schaltet zwischen normaler und schneller Aufladung hin und her.



SPRITE (SPR)



Angriffseinheiten, die das ED-057 unterstützen. Drücke Knopf R und ihre Positionen rund um das Schiff werden fixiert.



STREUSCHUSS (SCT)



Ein sphärischer Schuß, der beim Auftreffen Mini-Raketen losläßt. Durch Drücken von Knopf R kannst Du den Schuß nach dem Abfeuern nach links und rechts lenken.

DIE VERSCHIEDENEN GEBIETE

GEBIET 1

Gebiet 1 befindet sich über dem Dschungel von Zentralamerika. Die Verteidigungssysteme des mysteriösen fliegenden Objektes und seltsame Zeichnungen auf dem Boden warten auf das ED-057. Besiege den Boß "Zolbo" und fliege weiter in den Weltraum.



GEBIET 2

Die Szene verändert sich im Weltraum über Gebiet 2. Greife die näherkommende gigantische Raumstation Lono an! Wenn Du schon in diesem Angriffslevel erschöpft bist, hast Du keine Chance in den weiteren. Der Kampf um den Planeten zu befreien hat gerade erst begonnen.



GEBIET 3

Im Gebiet 3 muß das ED-057 die Versorgungsbasis der Feinde absorbieren. Das Verteidigungssystem ist hier sehr schwach und die Bosse sind klein! Wenn Du vorsichtig weitermachst, kannst Du Dein eigenes System aufbauen.



GEBIET 4

Gebiet 4 ist ein Sonnenflammen-Raumsystem. Neu eingesetzte feindliche Truppen und ein elastisches Planetensystem verfolgen das ED-057. Zerstöre den gigantischen Boß "Jannel", der mit BIT (Angriffssystem mit Fernbedienung) angreift.



GEBIET 5

Das Gebiet 5 besteht aus einer Oberfläche, die von einem Planeten abgeschabt wurde. Die Verteidigungsroboter werden schnell von der Fläche unter Dir abgeschossen. Speziell mußt Du Dich um den langarmigen Boß "Nardork" kümmern, der Felsbrocken in alle Richtungen wirft.



GEBIET 6

Gebiet 6 ist die feindliche Mittelbasis. Die feindlichen Truppen dort sind gering und auch schlecht ausgerüstet. Zusätzlich ist der Boß sehr klein und Du solltest hier eigentlich keine Schwierigkeiten haben.



GEBIET 7

Gebiet 7 ist eine Asteroidenoberfläche, die wie Gebiet 5 abgelöst wurde. Laserstrahlen, Raketen und sogar fliegende Felsbrocken sind Deine lästigen Feinde. Der schwer bewaffnete Boß "Rubar" ist ein harter Brocken.



GEBIET 8

Ein ultra-großes Raumschiff wartet auf Dich in Gebiet 8. Trümmer fallen herunter, die dem ED-057 den Weg versperren, deshalb mußt Du Dich bei Deinen Angriffen besonders anstrengen. Der Boß, dem Du gegenüberstehen mußt, ist der rotierende "Carrier Nont".

GEBIET 9

Gebiet 9 beinhaltet den letzten Kampf im Weltall. Wenn Du diese Versorgungsbasis befreit hast, kannst Du zur Erde zurückkehren. Du mußt gut aufpassen, obwohl der Boß klein ist. Bereite Dich vor und stürze Dich in den Kampf.



GEBIET 10

Endlich kannst Du zur Erde und Gebiet 10 zurückkehren. Was auf Dich wartet, ist ein Dschungel ohne Vegetation und ein gigantisches labyrinthartiges Verteidigungssystem der Feinde. Am Ende triffst Du wieder auf Zolbo.



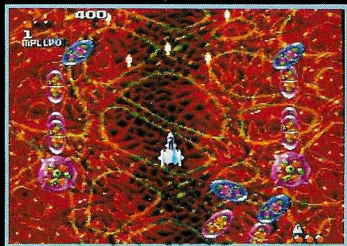
GEBIET 11

In Gebiet 11 gelangt das ED-057 in das mysteriöse Objekt und muß dort durch das biomechanische Innere rasen. Es gibt hier keine Bosse, aber ausruhen kannst Du Dich hier auch nicht, denn auch der kleinste Fehler führt zur Katastrophe.



GEBIET 12

Endlich kommst Du zum letzten Kampf in Gebiet 12. Das ED-057 fliegt im Inneren des Objektes herum und findet den mächtigsten und bösesten Feind in dessen Mittelpunkt. Kannst Du den Frieden auf der Erde wiederherstellen?



SPIELTIPS

ONE POINT CHECK 1

Normalerweise, wenn ein Spieler ein Schiff verliert, beginnt das Spiel an einem früheren Punkt als der, an dem das Schiff abgeschossen wurde. Wenn Du einen "Feind Radierer" besitzt, kannst Du von dem Punkt aus starten, an dem Du zerstört wurdest. Das funktioniert so oft, wie Du "Feind Radierer" auf Vorrat hast.

ONE POINT CHECK 2

Gegenstände sind manchmal in den Schatten von zerstorbaren Blöcken versteckt. Anhäufungen von Blöcken am Rand des Bildschirms sind verdächtig. Wenn Du die Chance hast, solltest Du versuchen, diese Blöcke zu zerstören.

ONE POINT CHECK 3

Wenn Du nicht besonders gut in Abschußspielen bist, solltest Du mit dem kurzen Spiel beginnen. Die Super Aleste Welt ist in dieser Version gut dargestellt und wird Dir helfen, Dich an die verschiedenen Waffen und das Schuß-Kontrollsystem zu gewöhnen.

Für in Österreich und der Schweiz gekauften Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing+
Vertrieb Ges.m.b.H.

Magazinstraße 4
A-5027 Salzburg
Tel. A-0 66 2-88 9 21-0
A-0 66 2-88 31 49 (Hotline)

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel. CH-061-31 188 18

L'HISTOIRE

Nous sommes en 2048 après JC. La terre est en proie à une crise importante. Un gigantesque objet étincelant de quinze kilomètres de diamètre a soudain surgi de l'espace pour attaquer les plus grandes villes de la planète. Les représailles lancées hâtivement par les forces défensives terriennes, réunies de toute urgence, n'ont eu aucun effet sur cet ennemi inconnu. En un instant, toutes ces grandes métropoles ont été réduites à néant. Puis les attaques ont cessé... Tout aussi rapidement, le mystérieux objet s'est envolé au-dessus des forêts tropicales d'Amérique Centrale et une ville flottante a commencé à se construire... dans les airs !

Afin de briser les défenses supérieures de cet objet mystérieux, les planètes des unités de soutien qui l'alimentent en énergie doivent impérativement être affranchies. C'est la seule manière d'arrêter son élan. Arme ultime des forces terrestres, le vaisseau ED-057 vient d'être modifié pour le combat spatial : les scientifiques les plus intelligents du monde entier l'ont réaménagé. Il renferme maintenant un nombre incalculable de super-équipements. Il est devenu une machine de guerre hyper-sophistiquée qui dépasse tout ce que l'on peut imaginer.

ED-057 vient de décoller en direction de la première planète. Vers quel type de piège se dirige-t-il ? Quelle sorte d'ennemis l'attendent ? Quel est l'objectif et la vraie nature de l'objet mystérieux ? Une bataille terrible pour la libération de la terre vient de commencer.

L'ACTION

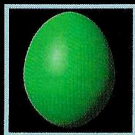
"Super Aleste" est un jeu de tir à défilement vertical qui se joue seul. Le joueur doit contrôler le vaisseau ED-057, réunir les super armes et se rendre vers les zones où l'attendent les adversaires les plus féroces. Le but de la partie est d'utiliser efficacement les armes de tir automatique et les bombes à large rayon d'action pour traverser les douze zones ennemies.

REGLES DE BASE

Équipez votre vaisseau, le ED-057, en sélectionnant parmi les huit différents types d'armes. Puis, en réunissant les objets, donnez de la puissance à vos armes et augmentez-la de zéro à six (voir pages 20, 22 et 23). Appuyez sur le Bouton R pour modifier votre attaque avec le système de contrôle de tir intégré, ce qui vous permet une action très variée et très amusante (voir page 21). Lorsque votre vaisseau est frappé par un ennemi ou par un tir adverse, le niveau de votre arme est diminué ; lorsque l'arme est au niveau un ou zéro, vous perdez un vaisseau de réserve. Lorsque vous n'en avez plus, la partie est terminée. Si vous êtes chassé de l'écran par un objet, vous perdez un vaisseau, quel que soit le niveau de votre arme.

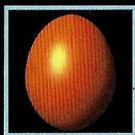
LES ELEMENTS

En réunissant certains objets, vous pouvez accroître la puissance de votre vaisseau. Il existe un grand nombre d'éléments. Si vous réussissez à vous rappeler leurs différentes caractéristiques, votre victoire est presque assurée !



Capsule verte :

En l'attrapant, vous améliorez immédiatement d'un niveau votre arme actuelle. C'est un élément important.



Capsule orange :

Pour améliorer la puissance de votre arme, vous devez avoir un nombre de capsules oranges indiqué au niveau en cours. Elles apparaissent plus fréquemment que les capsules vertes durant la partie.



Capsule arme (rouge) :

Votre arme devient celle du numéro indiqué. Si vous l'avez déjà, sa puissance est améliorée.



Capsule arme (verte) :

Le numéro de l'arme change constamment sur cette capsule, mais il reste le même lors du tir et fonctionne par ailleurs comme la Capsule Rouge.



Capsule bombe :

Une bombe qui détruit tous les ennemis à l'écran. Les tirs lancés par les vaisseaux ennemis s'ajoutent à votre réserve.



* Seule la Capsule Arme Verte peut être détruite et se transformer alors en un "Effaceur de l'ennemi" qui peut anéantir tous les ennemis à l'écran (voir illustration ci-contre).

VAISSEAUX SUPPLEMENTAIRES

Vous gagnez un vaisseau lorsque votre score atteint 50 000, 200 000 et 500 000 points. Des vaisseaux supplémentaires vous sont donnés ensuite par tranche de 500 000 points (une fois les premiers 500 000 points gagnés).

CONTINUE

Vous pouvez continuer la partie autant de fois que vous voulez. Lorsque vous êtes sur l'écran GAME OVER (indiquant que la partie est terminée), choisissez "START AT CHECK POINT" (commencez au point de vérification) pour continuer la partie un peu avant la destruction de votre vaisseau ou bien "START AT AREA" (commencez sur la zone) pour reprendre à son début la dernière partie que vous avez jouée ; appuyez ensuite sur le Bouton START.

POUR COMMENCER LA PARTIE

Introduisez correctement la cartouche dans votre console Super Nintendo. Allumez celle-ci (ON) et regardez la séquence de démonstration. Appuyez sur le Bouton START pour obtenir l'écran de sélection de mode (voir photo ci-dessous). Utilisez indifféremment la manette multidirectionnelle ou le Bouton SELECT pour choisir et appuyez ensuite sur le Bouton START.

Meilleur score
pour partie standard



Meilleur score
pour partie courte

STANDARD GAME (PARTIE STANDARD)

Sélectionnez cette commande pour commencer directement la partie.

SHORT GAME (PARTIE COURTE)

Cette commande vous permet de goûter à l'espace intergalactique.... Les étapes sont condensées de telle manière que vous pouvez y jouer pour vous délasser ou pour tenter de marquer un maximum de points.

OPTIONS

Cette commande vous donne accès aux différentes options (réglages, musique, etc). Voir la liste des options page suivante.

LES OPTIONS

Lorsque vous êtes sur l'écran de sélection de mode et que vous choisissez "OPTIONS", l'écran ci-contre s'affiche.

◆ EXIT
GAME MODE NORMAL
MUSIC 01
SOUND 01
VOICE 01
TRIGGER SETTINGS
CONTROLLER TEST
BREAK TIME
SOUND MONO

EXIT (QUITTER)

Pour revenir à l'écran Titre.

GAME MODE (MODE ACTION)

Les différents niveaux de difficulté de la partie peuvent être choisis en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite. Le réglage initial est "NORMAL" mais en choisissant "HARD" (difficile) ou "HYPER", vous augmentez graduellement la difficulté des mouvements de l'ennemi et des attaques. De plus, lorsque vous choisissez "TRICKY" (risqué) les ennemis détruits attaquent d'une manière spéciale. "WILD" (sauvage) correspond alors au mode "HYPER". Dans ce mode, vous devrez fournir un effort supplémentaire pour réussir à terminer les différentes étapes !

MUSIC (MUSIQUE)

Cette option vous permet d'entendre la musique d'accompagnement durant la partie. Pour l'arrêter, appuyez sur le Bouton B.

SOUND (SON)

Vous permet d'entendre les divers effets sonores.

VOICE (VOIX)

Vous permet d'entendre les différentes voix.

TRIGGER SETTINGS (RÉGLAGES DE LA GACHETTE)

Vous permet, à votre gré, de régler différemment la manette pour les commandes PAUSE, S-CTRL (contrôle du tir), FIRE (faire feu), BOMB (bombe) et SPEED (vitesse). Choisissez parmi les types de 1 à 4 avec la manette multidirectionnelle en appuyant sur la gauche ou sur la droite. Le mode "Custom Setting" vous permet également de définir la disposition des boutons. Appuyez sur le Bouton SELECT jusqu'à ce que l'affichage indique "CUSTOM" et choisissez le bouton à définir en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas ; réglez la fonction pour ce bouton en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite (vous ne pouvez pas changer le réglage du Bouton START ni du Bouton SELECT).

CONTROLLER TEST (TEST DE LA MANETTE)

Permet de tester la manette pour en vérifier le bon fonctionnement. Appuyez sur les différents boutons de la manette (1 ou 2). Si la manette fonctionne correctement, le cercle correspondant au bouton actionné devient blanc sur l'écran.

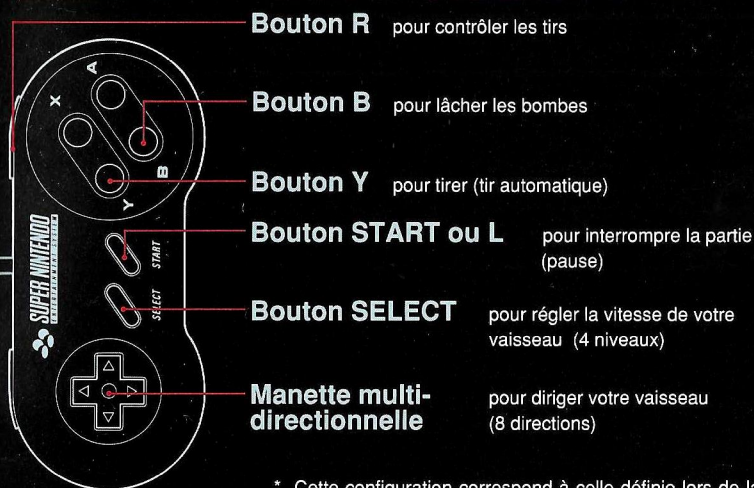
BREAK TIME

En utilisant les fonctions intégrées de la Super Nintendo, vous pouvez utiliser la manette multidirectionnelle pour faire pivoter, grandir ou diminuer les personnages sur l'écran. Pour quitter ce mode, vous devez soit éteindre la console, soit appuyer sur le Bouton RESET.

SOUND (SON)

Pour choisir entre le mode stéréo et le mode mono. Sélectionnez le réglage suivant le type de téléviseur que vous utilisez.

UTILISATION DE LA MANETTE



* Cette configuration correspond à celle définie lors de la programmation du jeu. Vous pouvez la modifier en utilisant le mode OPTION (voir page 18).

REINITIALISATION DU JEU

Vous pouvez réinitialiser le jeu pour reprendre la partie au début, en appuyant sur le Bouton SELECT tout en maintenant enfoncés les Boutons L, R et START.

L'ECRAN DE JEU



1. Arme en cours d'utilisation

(numéro de l'arme, abréviation) et indication du niveau (LV).

2. Affichage de la vitesse

(Une fois affichée, la vitesse augmente lorsque vous appuyez sur le bouton SELECT. Vous pouvez donc faire aller votre vaisseau de plus en plus vite.)

3. Score

4. Le vaisseau ED-057 (votre appareil)

5. Nombre de vaisseaux restants (lorsque le vaisseau ED-057 apparaît en couleur or, le joueur peut continuer à jouer même s'il vient de perdre le vaisseau qu'il utilisait).

6. Nombre de bombes en réserve

AMELIORATION DU VAISSEAU

AUGMENTATION DU NIVEAU DE BASE

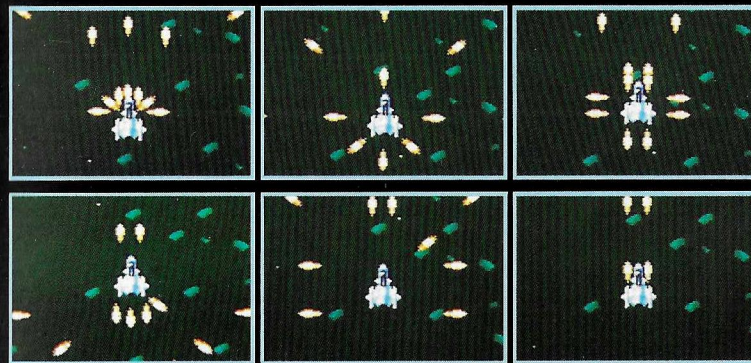
Il existe huit armes différentes pouvant équiper le ED-057. La puissance des super-armes peut encore être améliorée. Dans ce cas, les coups sont plus violents, le nombre de tirs simultanés augmente et les effets sont largement diversifiés. Plus vos armes sont puissantes, plus le combat tourne à votre avantage. Par exemple, si votre arme est du niveau 2 (ou au-dessus) vous ne perdrez pas votre vaisseau si vous êtes touché. Il est donc très utile, au départ de votre mission, de vous concentrer sur l'amélioration de vos armes.



SYSTEME DE CONTROLE DU TIR

DIFFERENTS TYPES D'ATTAQUE PEUVENT ETRE CHOISIS AVEC LE BOUTON R

Le vaisseau ED-057 dispose, en plus de la grande variété d'armes qu'il peut utiliser, d'un puissant système de combat appelé Système de contrôle du tir. Grâce à lui, une même arme peut être utilisée de différentes manières et votre attaque peut être très variée. Ce système est activé par le Bouton R. La maîtrise de ce bouton vous permet d'augmenter votre force d'attaque de plus du double. C'est un avantage considérable ! Attention, cependant, car les effets sont différents selon l'arme utilisée. L'illustration ci-dessous représente l'arme Multi-coups et la direction des coups contrôlés. Les armes telles que le Tir multi-directionnel ne peuvent être employées que si le Bouton R est enfoncé. Chaque arme a une fonction différente. Nous vous conseillons de les mémoriser (voir pages 22 et 23). Ce système est la clé de la victoire. Il vous donne les moyens de mettre en place un plan d'attaque efficace.



LES TIRS

MULTIPLE SHOT (TIR MULTIPLE)



C'est votre arme de base. Elle tire dans différentes directions. En utilisant le Bouton R, vous changez la direction du tir de 6 manières différentes.



LASER



Un très puissant rayon laser qui passe directement à travers les ennemis. Le Bouton R le change en rayon à guidage automatique.



CIRCLE (CERCLE)



Satellite de protection qui tourne autour de votre vaisseau. En maintenant le Bouton R enfoncé, vous arrêtez momentanément les satellites.



MULTI-DIRECTION SHOT (TIR MULTI-DIRECTIONNEL)



Que le Bouton R soit ou non utilisé, les coups sont tirés dans la direction indiquée par la manette multidirectionnelle.



MISSILE



Missile auto-guidé. Appuyez sur le Bouton R si vous voulez que le missile effectue un tir direct.



POWER SHOT (TIR PUISSANT)



Type de tir qui emmagasine de la puissance avant de libérer un rayon. Le Bouton R permet de basculer entre la charge normale et la charge rapide.



SPRITE (UNITE D'ATTAQUE)



Elles viennent renforcer le vaisseau ED-057. En appuyant sur le Bouton R, vous fixez leur position autour du vaisseau.



SCATTER SHOT (TIR DISPERSE)



Tir sphérique qui libère des mini-missiles lors de l'impact. Appuyez sur le Bouton R pour contrôler le mouvement à gauche et à droite après avoir tiré.



LES DIFFERENTES ZONES

ZONE 1

La zone 1 est établie au-dessus des jungles de l'Amérique Centrale. L'ED-057 est attendu par les systèmes défensifs du mystérieux objet volant et d'étranges dessins sur le terrain. Exterminez le chef Zolbo et envolez-vous vers les grands espaces extérieurs.



ZONE 2

La Zone 2 vous emporte vers l'espace. Attaquez Lono, la gigantesque station de l'espace qui s'approche ! Si ce niveau d'attaque vous semble trop fatigant, vous n'êtes pas prêt pour le reste. La bataille pour la libération de la planète vient seulement de commencer.



ZONE 3

Dans la zone 3, l'ED-057 doit absorber la base de réserve ennemie. Le système défensif ici est relativement dispersé et les chefs sont petits ! Si vous agissez avec soin, vous pourrez construire votre système.



ZONE 4

La zone 4 est un système de l'espace à flamme solaire. Les troupes ennemies, leurs renforts et un système planétaire élastique pourchassent l'ED-057. Détruisez le chef géant Jannel qui attaque avec le BIT (système d'attaque à distance).



ZONE 5

La zone 5, toujours plus proche, est formée d'une surface arrachée à une planète. Les robots de la défense sont rapidement lancés depuis la surface inférieure. Une attention spéciale doit être portée au chef Nardork, dont le long bras lance des rochers dans toutes les directions.



ZONE 6

La zone 6 est la base centrale des forces ennemies. Cependant, les troupes adverses sont éparpillées et très mal équipées. Le chef est petit, aussi devriez-vous pouvoir porter un coup décisif à l'ennemi.



ZONE 7

La zone 7 est un astéroïde arraché à une planète, comme dans la zone 5. Les rayons laser, les missiles, et même les rochers volants font partie des ennemis les plus dangereux. Le chef lourdement armé Rubar est un ennemi redoutable.



ZONE 8

Un gigantesque vaisseau spatial vous attend dans la zone 8. Les débris qui en tombent obstruent le passage du vaisseau ED-057, aussi devez-vous faire des efforts supplémentaires pour l'attaquer. Vous devrez également affronter le fameux chef "rotatif", Carrier Nont !

ZONE 9

La zone 9 est la dernière bataille spatiale. Si vous libérez cette base de réserve, vous pouvez retourner sur Terre. Bien que le chef soit très petit, vous devrez faire très attention... Préparez-vous et plongez dans la bataille !



ZONE 10

La zone 10 vous ramène sur Terre. Ce qui vous y attend est une jungle sans aucune végétation et un système défensif ennemi gigantesque ressemblant à un labyrinthe. En fin de niveau, vous rencontrerez à nouveau Zolbo !



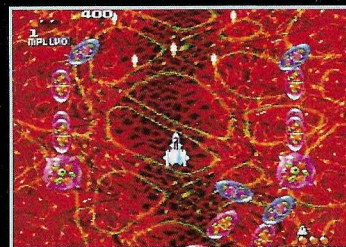
ZONE 11

Dans la zone 11, l'ED-057 entre dans l'objet mystérieux et vous devez voyager dans cet organisme mi-être mi-machine. Il n'y a pas de chef ennemi mais vous ne devez pas vous permettre de vous reposer, car une erreur, même légère, peut s'avérer fatale.



ZONE 12

Enfin, voici le combat final de la zone 12. L'ED-057, volant à l'intérieur de l'objet mystérieux, rencontre l'ennemi le plus puissant, le plus diabolique qui soit.... Pourrez-vous restaurer la paix sur Terre ?



Für in Österreich und der Schweiz gekauften Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing+

Vertrieb Ges.m.b.H.

Magazinstraße 4

A-5027 Salzburg

Tel. A-0 66 2-88 9 21-0

A-0 66 2-88 31 49 (Hotline)

Waldmeier AG

Auf dem Wolf 30

CH-4052 Basel

Tel. CH-061-31 188 18