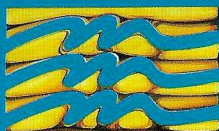


SNSP-8B-NOE

# **SUPER** BATTLESHIP™

**THE CLASSIC NAVAL COMBAT GAME**



MINDSCAPE

Distributed by  
Mindscape GmbH  
Daimler Str 10A  
4044 Kaarst 2  
Deutschland

PRINTED IN JAPAN



**Spielanleitung**

**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**



MINDSCAPE

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

COPYRIGHT © 1993 MINDSCAPE INT. COPYRIGHT © 1993 MILTON BRADLEY COMPANY. A DIVISION OF HASBRO, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY MINDSCAPE INT. A SOFTWARE TOOLWORKS COMPANY. BATTLESHIP IS A TRADEMARK OF MILTON BRADLEY COMPANY. A DIVISION OF HASBRO, INT. MINDSCAPE AND ITS LOGO ARE REGISTERED TRADE MARKS OF MINDSCAPE INT.

## INHALTSVERZEICHNIS

Starten des Spiels.....	2
Spielsteuerung .....	3
Besetzung der Gefechtsstände .....	4
Der Kommandostand .....	6
Schadensbehebung .....	8
Schlachtschiffe .....	10
Ebenen und Missionen .....	12
Geheimcodes .....	15
Tips .....	16



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 PAKT.

## Starten des Spiels

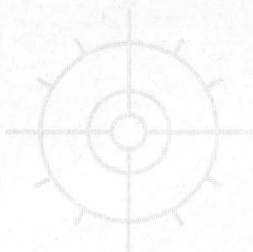
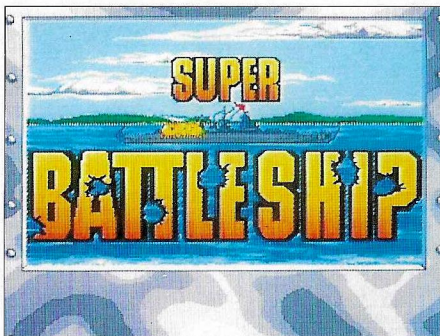
Zum Starten des Spiels

1. Sicherstellen, daß das Super Nintendo Entertainment System™ (Super NES) AUSgeschaltet ist
2. Das Super Battleship™ Game Pak in das Super NES einschieben.
3. Super NES einschalten.
4. Vom Titelschirm aus Select drücken.
5. Mit Hilfe des Steuerblocks eine Option wählen, dann A drücken.

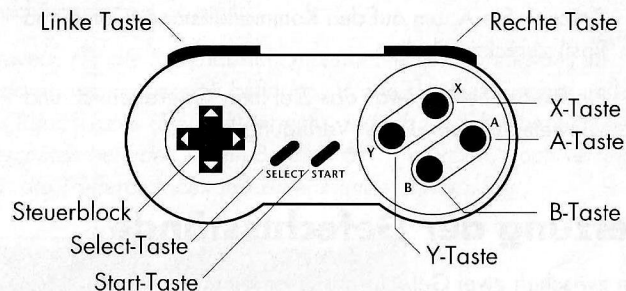
Super Battleship—Spielvariante mit "Overhead"- und Nahansichten. Wählen Sie eine Operation und drücken Sie A.

Classic Battleship—"Brettspiel"-Variante

Enter secret code—Wenn Sie einen Geheimcode (secret code) kennen, benutzen Sie ihn zur Auswahl einer höheren Ebene und eines Einsatzes (Mission). Vgl. Geheimcodes.



## Spielsteuerung



### Steuerblock

Auswahl von Optionen, Plazieren des aktuellen Schiffs und Einrichten der Waffen.

### Knöpfe

**Start** Pause/Wiederaufnahme des Spiels

**Select** Starten des Spiels, Annullieren der aktuellen Operation, Auswahl einer Menüoption und Einblenden von zusätzlichen Optionen. Vgl. *Kommandostand*.

**A** Der Action-Knopf, der zur Bestätigung eines Geheimcodes und zur Plazierung von Schiffen im Wasser dient, sowie zur Benutzung taktischer Optionen wie Target Weapons. In der Regel wird mit dem Steuerblock eine Auswahl getroffen, dann **A** gedrückt.

**X** Zum Durchlaufen der aktuellen Waffen. Zunächst mit dem Steuerblock Target Weapons wählen, dann die Waffe mit **X** wählen und mit **A** abschießen.

**Y** Zum Durchlaufen der Optionen **Radar**, **Sonar** und **Off** in dem grünen Kreis auf der rechten Seite der Ansicht *Kommandostand* (Command Post).

**Rechts** Zur Anzeige eines Overhead-Satellitenbildes der gesamten Spielzone. Während Ihres Spielzugs Rechts drücken, um alles Land, Wasser und die Schiffe anzuzeigen. Drücken Sie A, um auf den Kommandostand (Command Post) zurückzuschalten.

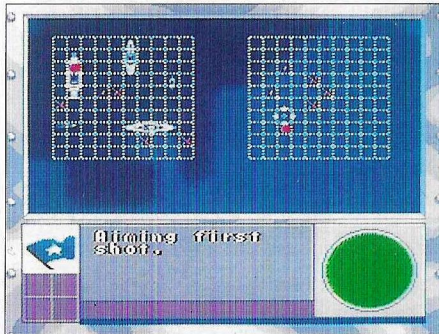
**Links** Finden Sie heraus, was das Ziel Ihrer Operation ist, und wieviele Runden Sie zur Verfügung haben.

## Besetzung der Gefechtsstände

Es kann zwischen zwei Gefechtsansichten gewählt werden:

### Classic View (Klassische Ansicht)

Bei Auswahl von Classic Battleship im Hauptmenü ist die Darstellung auf dem Bildschirm dem Brettspiel nachgebildet.



Benutzen Sie die Spielsteuerung zum Plazieren Ihrer Schiffe auf dem Raster, zum Einrichten der Waffen auf die Ziele und zum Beschießen.

### Overhead and Closeup Views (Überkopf und Nahansichten)

Bei Auswahl von Super Battleship im Hauptmenü erhalten Sie eine Überkopfansicht der Seegefechte, wie sie sich vom Kommandostand aus darstellt.

Wenn Sie sich in eine vorteilhafte Position zum Angreifen des Gegners manövriert haben und sich entschließen, eine Waffe zu feuern, erscheint eine seitliche Ansicht Ihres Ziels, wie sie sich vom Geschützturm aus darstellt.

*Hinweis: Für die Seitenansicht müssen Sie sich mindestens im Radarerkennungsbereich befinden. Wenn sich der Gegner außerhalb des Radar- bzw. des Sichtbereichs, jedoch im Schußbereich der Geschütze befindet, ist ein Beschuß zwar möglich, doch verringern sich die Trefferchancen mit zunehmender Entfernung.*



## Der Kommandostand

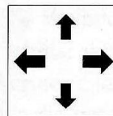
Ein erfolgreicher Kommandeur der Marinestreitmächte muß wissen, wie er seine Flotte in Einsätze führt und wie Waffen und Strategien optimal eingesetzt werden können, um den Feind zu schlagen. Die besten Offiziere sind außerdem auch in der Lage, die Beschädigungen an ihren Schiffen realistisch zu beurteilen und die erforderlichen Reparaturen vorzunehmen.

Der *Battleship Command Post* (Schlachtschiff-Kommandostand) bietet einen Überblick über das Schlachtfeld, enthält die taktischen Optionen und kann Radar- und Sonarinformationen anzeigen. Vom *Kommandostand* aus erteilen Sie Ihrer Flotte während eines Einsatzes die Befehle. Von hier beurteilen Sie auch die Schäden, die Ihr Schiff erlitten hat, und ordnen nach einer Feindbegegnung die notwendigen Reparaturen an.

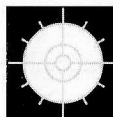


Vom Kommandostand (Command Post) aus durchlaufen Sie mit Y die Optionen **Radar**, **Sonar** und **Off** (Aus) in dem grünen Kreis, der sich rechts auf dem Bildschirm befindet.

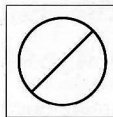
Benutzen Sie den Steuerblock, um eine der taktischen Optionen links unten auf dem Bildschirm zu markieren, und drücken Sie dann **A**, um die nachstehend beschriebenen Maßnahmen zu ergreifen:



**Move Ship**—Zum Bewegen der Flotte. Dabei erscheint ein Raster (Gitter) mit Quadraten, das die zulässigen Züge des aktuellen Schiffs anzeigt. Benutzen Sie den Steuerblock, um den Cursor an die gewünschte Position zu bewegen, und drücken Sie dann **A**. Sie können alle Schiffe plazieren oder die Option **No Orders** (Keine Befehle) wählen, wenn ein Schiff seine gegenwärtige Position beibehalten soll.



**Target Weapons**—Einrichten der aktuellen Waffen auf das Ziel. Mit **X** können Sie die verfügbaren Waffen durchlaufen (dies können sein: Hauptkanone, Torpedos, Wasserbomben und/oder Raketen).



**Prior Orders**—(Vorherige Befehle): Aktuelles Schiff ohne es zu bewegen überspringen.

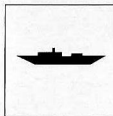


**Status Display**—(Statusanzeige): Schaltet auf die Statusanzeige für das aktuelle Schiff. Vgl. Schadensbehebung.

Mit **Select** gelangen Sie zu zwei weiteren Optionen:



**G**—Go Back: Zurückschalten in den Spielbildschirm und Starten einer Mission.



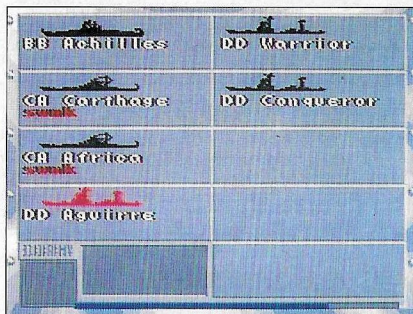
**Fleet Display**—(Flottenanzeige): Schaltet auf die Statusanzeige für die gesamte aktuelle Flotte. Vgl. Schadensbehebung.

Durch erneutes Drücken von **Select** schalten Sie zurück auf die normale *Kommandostand*-Ansicht.

## Schadensbehebung

Mit Hilfe der beiden Optionen **Fleet Display** (Flottenanzeige) und **Status Display** (Statusanzeige) können Sie den Zustand eines oder aller Ihrer Schiffe nach einem Gefecht überprüfen.

### Fleet Display (Flottenanzeige)



Hinweis: Benutzen Sie vom Bildschirm Fleet Display aus den Steuerblock zum Markieren eines Schiffes und drücken Sie dann **A**. Dadurch wird die Statusanzeige für das betreffende Schiff eingeblendet.

### Status Display (Statusanzeige)



Die Vollbild-Statusanzeige ist eine schematische Seitendarstellung des Schiffs, seiner Munition und etwaiger Beschädigungen. Von hier aus können Sie den Schadensbehebungs-Mannschaften die Anweisungen für die Instandsetzungsarbeiten erteilen. Benutzen Sie den Steuerblock zum Markieren einer Stelle, die von einem Treffer beschädigt wurde und die repariert werden soll, und drücken Sie **A**. Wenn die Teams der Aufgabe gewachsen sind, können diese Reparaturen vorgenommen werden:

*Feuerlöschanlagen*

*Führungssysteme*

*Triebwerke*

*Heck- und Bugkanonen*

*Sonargeräte*

*Radarsystem*

Wenn die Reparatur ausgeführt ist, kehren Sie mit **Select** auf den Kommandostand zurück.



## Schlachtschiffe

In Super Battleschiff werden drei Kategorien von Schiffen unterschieden: eigene, feindliche und neutrale Schiffe.

### Eigene Schiffe

Je nach Ebene und Mission befehligen Sie die folgenden Schiffstypen:

**Patrol Boat**—Patrouillenboot: Kleines, meist schnelles und wendiges Schiff mit wenigen Waffen an Bord. Können am ehesten geopfert werden.

**Destroyer Escort**—Ein entbehrliches Kriegsschiff, das zum Geleit und Schutz anderer Schiffe eingesetzt wird.

**Light Cruiser**—Leichter Kreuzer: Großes Kriegsschiff, optimal geeignet zur Verfolgung von feindlichen Zerstörern.

**Heavy Cruiser**—Schwerer Kreuzer: Enormes Kriegsschiff, stark gepanzert und ausgestattet mit Artillerie, die ernsthaften Schaden anrichten kann. Können anstelle von Schlachtschiffen eingesetzt werden, wenn man deren nicht genügend hat.

**Battle Cruiser**—Schlachtkreuzer: Leicht bewaffnetes Schlachtschiff. Ist in der Lage, die meisten kleineren Schiffe auszuschalten und mit ausreichend Artillerie bestückt, um einem Schlachtschiff gravierende Beschädigungen zuzufügen.

**Battleship**—Schlachtschiff: Massives Großkampfschiff mit schwerster Artillerie und starker Panzerung. Ein Schlachtschiff kann jedes andere Schiff zerstören.

Die Schnelligkeit eines Schiffs wird beeinflusst von den mitgeführten Waffen und der Stärke der Panzerung. Ein schwer beladenes Schiff bewegt sich langsamer als ein leichter ausgerüstetes. Von daher sind die schnellsten Schiffe die Patrouillenboote und die langsamsten die Schlacht- oder Großkampfschiffe.

## Feindliche Schiffe

Ihre Gegner verfügen über sämtliche oben aufgeführten Schiffe und zusätzlich über folgendes:

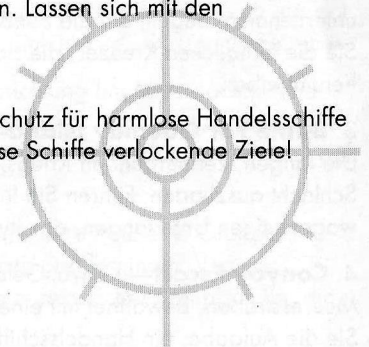
**Submarine**—Unterseeboot: Zur Unterwasserjagd geeignetes Kriegsschiff. Nehmen Sie sich in acht vor den feindlichen U-Booten; sie sind schwer auszumachen und äußerst gefährlich. U-Boote können mit den Sonargeräten aufgespürt und mit Wasserbomben zerstört werden.

**Shore Batteries**—Küstenbatterien: Bodenartillerie zum Beschuß von Schiffen. Halten Sie Ihre Augen auch in Richtung Festland geöffnet!

**Mines**—Minen: Schwimmende Sprengladungen, die Ihre Schiffe auf den Meeresboden versenken können. Lassen sich mit den Sonargeräten aufspüren.

### Neutrale Schiffe

Gelegentlich werden Sie als Geleitschutz für harmlose Handelsschiffe angefordert. Für den Feind sind diese Schiffe verlockende Ziele!



## Ebenen und Missionen

Super Battleship hat sieben Ebenen mit insgesamt 16 Missionen.

1. **Sink The Excalibur**—Versenken der Excalibur: Das feindliche Schlachtschiff Excalibur lauert Handelsschiffen auf dem offenen Ozean auf. Ihre Aufgabe ist es, diesem Wegelagerer mit einer kleinen Flotte ins Handwerk zu legen und so zu verhindern, daß weitere Unschuldige ihr Leben lassen müssen.
2. **Mosquito Boat Attack**—(Moskitobootangriff): Mit ihrem neuen Patrouillenboot müssen Sie einen kühnen und waghalsigen Angriff unternehmen. Segeln Sie die Sunderland-Straße hoch und überfallen Sie die feindlichen Kreuzer, die sich dort zwischen den Inseln herumtreiben.
3. **Battle For Quemoy Island**—(Schlacht um die Quemoy-Insel): Die langen, zermürenden Kriegsjahre drohen in eine heftige Schlacht auszuarten. Führen Sie Ihre Flotte gegen den Feind in diesem wagemutigen Unterfangen, das Ihr letztes sein könnte.
4. **Convoy Escort**—(Konvoi-Geleit): Feindliche Schiffe lauern in den Meeresstraßen. Bewaffnet mit einer neuen geheimen Waffe haben Sie die Aufgabe, ein Handelsschiff sicher durch die feindlichen Wasser zu geleiten.
5. **Convoy KL 17**—(Konvoi KL 17): Führen Sie Ihre Flotte leichtbewaffneter Schiffe in einen Angriff gegen die feindliche Handelsmarine. Halten Sie Ausschau nach dem feindlichen Konvoi, der sich über Kap Flandry nähert.
6. **Raid On Mindino Airfield**—(Überfall auf den Flugplatz Mindino): Die Gefechte in der Sunderland-Straße drohen sich zu einer massiven Schlacht auszuweiten. Sie bekommen den Befehl, mit einer Angriffsflotte bei Nacht in den Kanal einzufahren, um den wichtigen feindlichen Flugplatz auf der Mindino-Insel zu bombardieren.

Ihre Flotte darf keine Zeit verlieren, wenn sie nicht bei einbrechendem Tageslicht von der feindlichen Luftmacht zerstört werden soll.

7. **Destroyer Action**—(Zerstörer-Action): Bloß eine dieser routinemäßigen Patrouillen durch die Inselketten? Weit gefehlt: Heute gibt es Feindkontakt.
8. **Power Sweep**—(Coup de force): Ein Geschwader von Kreuzern ersetzt bei dieser Patrouille in die Sunderland-Straße die Zerstörer, die sonst dafür zuständig sind. Versuchen Sie, die leichten Kreuzer zu zerstören, die Ihre Schiffe belästigen.
9. **Ambush**—(Hinterhalt): Eine routinemäßige Patrouillenausfahrt wird zu einem Alptraum. Ganz plötzlich sind Sie von einer Horde kleiner feindlicher Kriegsschiffe umzingelt. Versuchen Sie sich aus der Umklammerung zu lösen und sich zurück in Ihren Stützpunkt zu retten.
10. **Mayhem at Midnight**—(Vernichtung um Mitternacht): Kurz nach Mitternacht rufen die Wachposten den Alarmzustand aus! Eine feindliche Flotille bombardiert einen logistisch wichtigen Komplex auf der Kincaid-Insel.
11. **Bee Swarm**—(Bienenschwarm): Führen Sie eine Gruppe schneller Angriffsschiffe die Sunderland-Straße hinauf. Von der anderen Seite nähert sich ein Schwarm feindlicher Kampfschiffe, die auf ihrem Vorfahrtsrecht bestehen!
12. **Bodyguard**—(Leibwächter): Das arg mitgenommene Schlachtschiff, Warrior, hinkt unter Ihrem Geleit nach Hause. Doch der Weg dorthin wird von einer Gruppe von feindlichen U-Booten blockiert, die durch ihren Geheimdienst auf Ihre Pläne hingewiesen wurden. Versuchen Sie, Ihr verkrüppeltes Schiff ohne weiteren Schaden an diesem Hinterhalt vorbei und in Sicherheit zu führen.
13. **Rescue Mission**—(Rettungsmission): Auf einer der zahlreichen Inseln, die im Großen Meer verstreut sind, beobachtet ein kühner Soldat seit sechs Monaten die Küste. Jetzt will der Feind ihm den Garaus machen. Führen Sie Ihren Zerstörer die Sunderland-Straße

hinauf, um den Beobachter zu retten, bevor seine Zeit ausläuft.

14. **Jolly Roger**—(Der fröhliche Roger): Befehlen Sie einen Schlachtkreuzer, der unabhängig von der Hauptflotte agiert. Jagen und zerstören Sie die Nachschubschiffe des Feindes, bevor es zu spät ist.

15. **Pitbulls and Sluggers**— (Bullen und Schläger): Zwei Schlachtschiffe stehen sich frontal gegenüber. Nur eines kann überleben. Wird das Ihre siegen oder sinken?

16. **Total War**—(Aufs Ganze gehen): Sie müssen die gesamte feindliche Flotte versenken und alle Bodenstützpunkte des Feindes einnehmen.

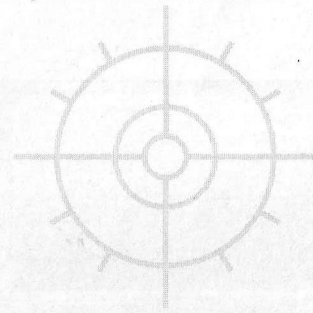
Benutzen Sie den Steuerblock zur Auswahl einer Operation und drücken Sie dann A.

Nach Beginn einer Operation erfahren Sie über Bildschirm-Statusanzeigen, wieviele Runden Sie bis zum Abschluß der Operation haben. Sie können jederzeit Links drücken, um die Anzahl der noch verbleibenden Runden zu überprüfen.

## Geheimcodes

Nach jeder abgeschlossenen Ebene bekommen Sie einen Geheimcode, der Sie vom Start-Menü direkt zur nächsthöheren Ebene bringt. Es empfiehlt sich, diese Codes aufzuschreiben, denn man vergißt sie leicht.

Um das Spiel auf einer höheren Ebene anzufangen, wählen Sie im Hauptmenü von Super Battleship die Option Enter secret code (Geheimcode eingeben) und drücken **Start**. Bewegen Sie den Cursor mit dem Steuerblock und drücken Sie **A** nach jedem ausgewählten Zeichen des Codes. Wurde der richtige Code eingegeben, erscheint eine Meldung über die Ebene. Mit der Select-Taste können Sie die Liste der Operationen (Missions) einblenden – und es kann losgehen!



## Tips

- Passen Sie auf, daß Ihr Schiff nicht auf Grund aufläuft
- Machen Sie Gebrauch vom Sonargerät
- Überwachen und beheben Sie Beschädigungen an Ihren Schiffen routinemäßig
- Setzen Sie starke Waffen strategisch ein
- Lassen Sie sich nicht durch feindliche Täuschungsmanöver in die Irre leiten
- Reparaturen am Schiffsrumpf und Aufstockung des Waffenarsenals können nur in eigenen Häfen vorgenommen werden

