

**KONAMI®**

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.  
 SUPER PROBOTECTOR-ALIEN REBELS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.  
 NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO  
 PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE  
 TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 1992 KONAMI All rights reserved.

KONAMI (EUROPE) GMBH  
 BERNER STRASSE 77, 6000  
 FRANKFURT/M. 50, GERMANY

**KONAMI®**

PRINTED IN JAPAN

**SPIELANLEITUNG**

**SUPER NINTENDO™**  
**ENTERTAINMENT SYSTEM**

**PAL VERSION**

# KONAMI®



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

LICENSED BY



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

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

## DIE GESCHICHTE

Der Probotector ist ein Kampfroboter, der unter strengster Geheimhaltung von einer speziellen, wissenschaftlich-mechanischen Einheit konstruiert wurde. Es ist das Jahr 2636. Erneut haben die Aliens, die in der Vergangenheit von den Probotectoren vernichtend geschlagen wurden, alle Kräfte mobilisiert und mit einer breit angelegten Invasion begonnen. Für die Aliens mit ihren überragenden Ressourcen, wissenschaftlichen Möglichkeiten und mächtigen Heerscharen sind die Menschen nur Spielbälle.

Sechs Monate später tauchen zwei Kampfroboter in der verwüsteten und von den Aliens kontrollierten Stadt auf – RD008 und RC011 – die stärksten Probotectoren der Geschichte. Eine heiße Schlacht flammt wieder auf.



## INHALTSÜBERSICHT

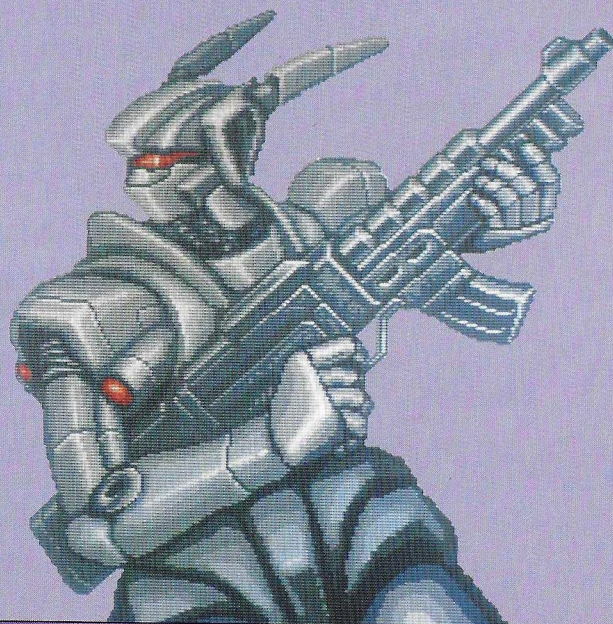
<b>DIE GESCHICHTE</b> .....	<b>3</b>
<b>SPIELABLAUF</b> .....	<b>4</b>
<b>DAS SPIEL STARTEN</b> .....	<b>7</b>
<b>DIE BENUTZUNG DES CONTROLLERS</b> .....	<b>8</b>
<b>SPIELER</b> .....	<b>11</b>
<b>OBJEKTE</b> .....	<b>12</b>
<b>LEVEL</b> .....	<b>14</b>
<b>DER FEIND</b> .....	<b>16</b>

## SPIELABLAUF

Sie müssen die Hauptbasis der Aliens eliminieren und die Erde aus den zerstörerischen Händen der Invasoren befreien!

- Dieses Spiel umfaßt sechs Level, die sich in Seitenansicht- und Draufsicht-Level unterteilen.
- In den Leveln mit Seitenansicht müssen Sie die feindlichen Attacken abwehren, bis zum Ende des Levels vordringen und dort den Hauptgegner vernichten.
- In den Leveln mit Draufsicht suchen Sie sich einen Punkt in einem festgelegten Bereich, auf den Sie hinunterspringen. In dem gewählten Bereich können Sie sich frei bewegen. Nachdem Sie die feindlichen Ziele, die in verschiedenen Bereichen liegen, zerstört haben, gelangen Sie in den Boss-Screen. Wenn Sie hier den Hauptgegner besiegen, ist der Level abgeschlossen.
- Wird der Spieler von einem Gegner oder einem Geschöß getroffen oder stürzt er in einen Abgrund, wird „1 OUT“ eingeblendet, d.h. der Spieler hat ein Leben verloren. Sind sämtliche Reserve-Einheiten verbraucht, endet das Spiel.
- Auch wenn das Spiel mit GAME OVER endet, können Sie weiter-spielen, indem Sie CONTINUE anwählen. Das Spiel geht am Anfang des Levels weiter, in dem Sie Ihr Leben verloren haben. Im CONTINUE-Screen können die Einstellungen für 1 PLAYER, 2 PLAYERS A oder 2 PLAYERS B geändert werden.
- Im 2-Spieler-Modus kann ein Spieler, der sämtliche Leben verloren hat, ein Leben von seinem Partner bekommen und weiterspielen, vorausgesetzt, der andere besitzt noch Extra-Leben (Übernahme des Lebens mittels der A-Taste).

- Die Punktzahl des Spielers steigt mit der Anzahl der vernichteten Feinde. Ein Extra-Leben (1UP) erhält er nach den ersten 20.000 Punkten und danach alle 60.000 Punkte. Bis zu 30 Extra-Leben können gesammelt werden.
- Der Spieler hält in jeder Hand eine Waffe und kann, je nach Situation, beide abfeuern.
- Werden die Objekte, die im Spiel auftauchen, aufgenommen, erhöht sich die Kraft der aktiven Waffe. Verliert der Spieler aber ein Leben, kehrt die Waffe in den Normal-Modus zurück. Sollte der Spieler während des Rundum-Schießens ein Leben verlieren, kehren beide Waffen zum normalen Zustand zurück.



## Screen-Aufbau

1P Spieler; Anzahl der Leben  
Waffe, linke Hand  
Waffe, rechte Hand  
Reserve-Bomben



1P Spieler

Feind

- In den Draufsicht-Levels wird auf das Ziel, das dem Spieler am nächsten ist, mit einem Pfeil hingewiesen.

## DAS SPIEL STARTEN

Im Titel-Screen drücken Sie die SELECT-Taste oder die + Taste nach oben bzw. unten. Nun kann einer der unten aufgeführten Modi gewählt werden. Danach betätigen Sie die START-Taste, um zum nächsten Screen vorzurücken.

**1 PLAYER:** 1-Spieler-Modus.

**2 PLAYERS A:** 2-Spieler-Modus.  
In Draufsicht-Levels können Spieler 1 und Spieler 2 in verschiedenen Screens kämpfen.

**2 PLAYERS B:** 2-Spieler-Modus.  
In Draufsicht-Levels können Spieler 1 und 2 im selben Screen kämpfen.

**OPTION:** Hier können Änderungen in der Anzahl der Extra-Leben, dem Schwierigkeitsgrad und dem SOUND vorgenommen werden. Die Kategorie wählen Sie durch Drücken der + Taste nach oben oder unten und den Unterpunkt durch Drücken der + Taste nach links oder rechts. Die START-Taste bringt Sie zum Titel-Screen zurück.

```
OPTION MODE
PLAYER 05
LEVEL  NORMAL
SOUND  STEREO
EXIT
```

**PLAYER....** Zur Einstellung der Anzahl der Extra-Leben. Wählen Sie 3, 5 oder 7.

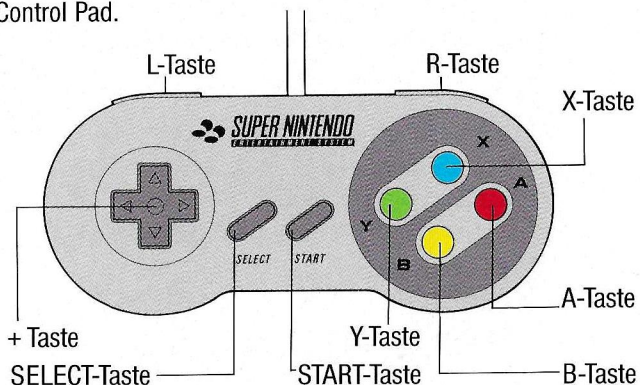
**LEVEL....** Zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades. Wählen Sie EASY, NORMAL oder HARD. Bei NORMAL und HARD werden Sie im Schluß-Level dem wahren Boss gegenüberstehen.

**SOUND....** Hier können Sie das Spiel auf Mono- oder Stereo-Sound einstellen.

**EXIT....** Zurück zum Titel-Screen.

## DIE BENUTZUNG DES CONTROLLERS

Spieler 1 (1P) benutzt das 1P Control Pad und Spieler 2 (2P) das 2P Control Pad.

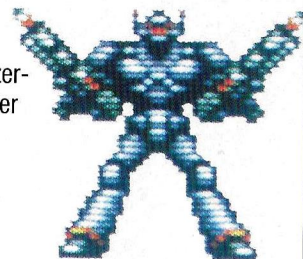


### Seitenansicht-Level

- START-Taste:** Pausiert das Spiel.
- + Taste:** Spielerbewegung, Schußrichtung
- A-Taste:** Für den Bombeneinsatz (BOMB).
- B-Taste:** Zum Springen.
- X-Taste:** Zur Auswahl der Waffe in der linken oder rechten Hand (Die Auswahl ist auch im Pausen-Modus möglich).
- Y-Taste:** Zum Abfeuern der Waffe. Für Dauerfeuer: gedrückt halten.
- L-Taste:** Nicht belegt.
- R- und Y-Taste:** Stationäres Schießen. Es kann in die Richtung, in die die + Taste gedrückt wird, geschossen werden, ohne daß man sich bewegt.

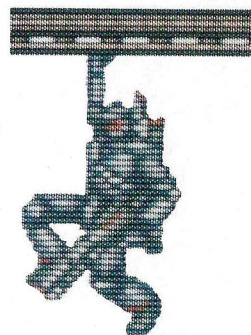
### Rundum-Schuß

Halten Sie die L- und R-Taste gedrückt, und betätigen Sie die Y-Taste, um rundum zu schießen. Die Waffen in beiden Händen werden dann abgefeuert, während sich der Spieler gleichzeitig dreht. Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, während der Gleiter oder das Panzerfahrzeug benutzt werden oder wenn der Spieler an der Wand der Decke hängt.



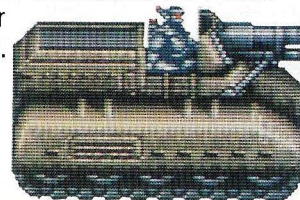
### Sich an der Decke oder an Wänden entlang bewegen

Der Spieler kann sich an Decken, Wänden oder Ähnlichem fortbewegen. Er wird allerdings abstürzen, wenn er versucht zu springen. Seien Sie also vorsichtig. Um eine Wand sicher hinabzusteigen, drücken Sie die + Taste nach unten und gleichzeitig die B-Taste. Schießen ist nur möglich, wenn der Spieler sich nicht bewegt.



### Panzerfahrzeug

Der Spieler kann in einem Panzer fahren. Durch Drücken der + Taste nach links oder rechts fährt das Fahrzeug vor bzw. zurück. Die Y-Taste löst eine mächtige Kanone aus, und mit der B-Taste kann das Gefährt verlassen werden.



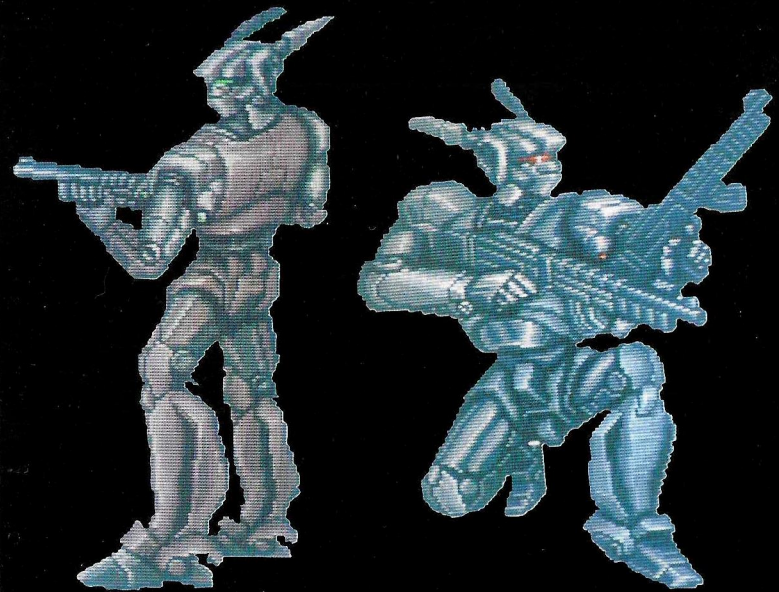
### ***Draufsicht-Level***

- START-TASTE:** Pausiert das Spiel.
- SELECT-TASTE:** Die Karte aufrufen.
- + Taste:** Spielerbewegung, Schußrichtung.
- A-Taste:** Zum Bombeneinsatz (BOMB).
- B-Taste:** Sich verbergen. Feindliche Geschosse können Sie nicht treffen. In diesem Zustand ist es nicht möglich, sich zu bewegen.
- X-Taste:** Die Waffe für die rechte oder linke Hand wählen (Die Wahl kann auch im Pausen-Modus durchgeführt werden).
- Y-Taste:** Zum Schießen. Für Dauerfeuer: gedrückt halten.
- L-Taste:** Linksdrehung.
- R-Taste:** Rechtsdrehung.

Der Rundum-Schuß ist ebenfalls möglich.

### ***DIE SPIELER***

Außerirdische von einem fremden Planeten sind erneut gekommen, um die Erde zu unterwerfen. Angesichts der drohenden Ausrottung der Menschheit wurde ein Kampfroboter, der Probotector, von einer speziellen wissenschaftlich-mechanischen Einheit entwickelt und auf den Plan gerufen. Zwei Einheiten, der RD008 und der RC011, die sich in den vergangenen Schlachten gegen die Aliens behaupten konnten, wurden ausgewählt. Die Kampfeigenschaften dieser beiden Roboter sind, dank dem Einsatz neuester Technologien, überragend.



***RC011***

***RD008***

## OBJEKTE

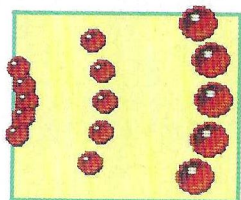
### **Power-Up-Kapseln:**

erscheinen, wenn bestimmte Feinde ausgeschaltet werden. Sie fliegen umher und können abgeschossen werden.



### **Fächergewehr:**

Die Geschosse werden breitgefächert abgefeuert.



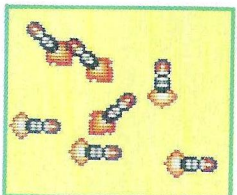
### **Schmettergewehr:**

Räumt Feinde oder Hindernisse aus dem Weg.



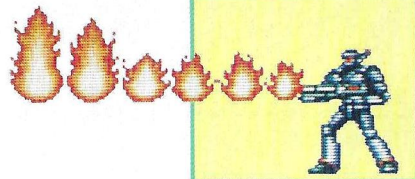
### **Zielsuchgewehr:**

Die Geschosse folgen dem Feind.



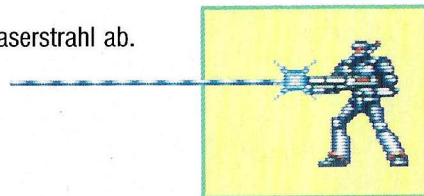
### **Flammenwerfer:**

Wirft Flammen.



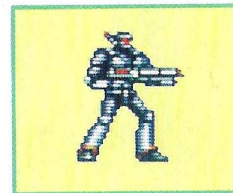
### **Lasergewehr:**

Feuert einen energiereichen Laserstrahl ab.



### **Barriere:**

Macht den Spieler kurzfristig unsichtbar. In diesem Zustand ist ein Angriff mit dem eigenen Körper möglich.



### **Bombe:**

Alle auf dem Screen befindlichen Gegner werden atomisiert. Jeder Spieler besitzt eine Bombe. Es können mehrere Bomben aufgenommen werden. Sollte der Spieler ein Leben verlieren, sind auch alle gesammelten Bomben verloren.

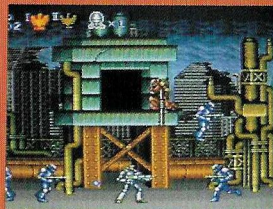


## LEVEL

1

LEVEL

Seitenansicht  
Besetzte Straße  
der Stadt



2

LEVEL

Draufsicht  
Zerstörter Highway



3

LEVEL

Seitenansicht  
Industriegebiet



4

LEVEL

Seitenansicht  
Luftkampf



5

LEVEL

Draufsicht  
Steile Klippe



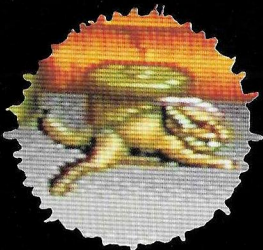
6

LEVEL

Seitenansicht  
Die Hauptbasis  
der Aliens



## DER FEIND



Hund mit Menschengesicht



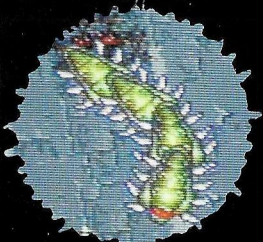
Scharfschütze



Kuppelverteidiger



Andere Soldaten

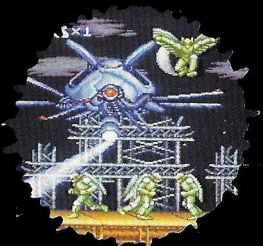


Kriechpanzer

Gigaröster



Dreifach-transformierender Wandkletterer



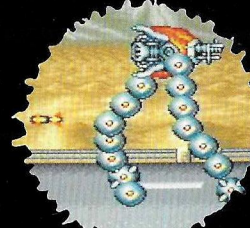
Der Vogelmann Garth & die schwebende Brutstätte, alias: Garth-Basis



Höllenreiter



Sasaki, Raketen-Ninja



Tetrandakker

Magnetischer, schwergepanzelter Wagen, Magnus mk2



Ultra-wilder Tierwabbler



Jappa



König Gomeramos



Metall-Alien



**Zwillingsroboter  
Kenny 1 & 2**



**Die fürchterliche  
Bestie Kimkoh**



**Gefährlicher  
Sklavenfalke**

**Der Große-Preis-  
Roboter Wuschelkopf**



**Anti-Contra Sergeant  
Dodoriguez**



**Uranische  
Teufelsratze**