

SUPER SWIV



SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Distributed by / Alleinvertrieb:

YENO ELEKTRONIK GmbH
D-6108 WEITERSTADT/DARMSTADT

PRINTED IN JAPAN

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

MITARBEITER

Programmierung: Ronald Pieket Weeserik
Steve Snake

Graphik: Ned Langman
Robert Whitaker

Musik & SFX: Dave Whittaker

COPYRIGHT © 1993, THE SALES CURVE LTD.
LICENSED BY NINTENDO TO THE SALES CURVE LTD.



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 EINWANGFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

Datum: 19.10.97
Zeit: 13:24

Der Prototyp eines Kampfflugzeuges befindet sich auf einem Routinetestflug. Der Herzschlag des Piloten setzt einmal aus, als etwas auf seinem Radarschirm zweimal blinkt. Das Raster zeigt einen grossen Leuchtfleck, der direkt auf ihn zusteuert. Er sucht den Bildschirm nach weiteren Zeichen ab und spricht gleichzeitig ins Mikrofon.

"Kontrollturm, mein Radar zeigt ein unidentifiziertes Flugobjekt auf einer Höhe von 30.000 Fuß und auf direktem Kollisionskurs. Unsere Unterlagen heute morgen zeigten keinerlei Linien- oder Militärfüge in diesem Sektor für heute. Bitte um Antwort. Over."

"Roger Delta 9, ändern Sie Kurs nach SS...SSSS... un.....alten..Sie...Auggg...offff....ver"

"Kontrollturm. Bitte wiederholen, die Verbindung ist schlecht. Bitte um Antwort, Over."

Das Flugzeug schüttelt heftig.

Der Radar im Kontrollturm zeigt noch immer nur einen Punkt, der sich gleichmäßig nach Westen bewegt. Kein anderer Kontakt wurde während dieses Fluges festgestellt. Der Flugkontrolleur bringt seinen Mund dicht ans Mikrofon.

"Delta 9, die Verbindung ist unterbrochen. Antworten Sie, Delta 9!"

Der Pilot reißt in einem verzweifelten Versuch, die Kontrolle über sein Flugzeug zurückzugewinnen, am Steuerknüppel. Seine Instrumente geraten außer Kontrolle. Aus seinen Kopfhörern ertönt ein ständiges Knacken und Rauschen. Gelegentlich hört er die Stimme seines Flugkommandanten in unverständlichen Satzketzen.

“Kontrollturm, meine Instrumente funktionieren nicht richtig“

meldet er in der Hoffnung, gehört zu werden. Plötzlich ist das Flugzeug von blendendhellem Licht umgeben. Er schließt die Augen. Das Flugzeug verschwindet.

Im Kontrollturm sind alle Augen auf den Radarbildschirm gerichtet. Der Radartechniker meldet,

“Sein Signal ist verschwunden, wir haben den Kontakt verloren, Sir.“

Der Flugkontrolleur schüttelt den Kopt.

“Die Maschine flog auf 30.000 Fuß Höhe. Sie kann unmöglich in dieser kurzen Zeit unter die Radarreichweite gesunken sein.“

Im Kontrollturm wird es still, alle Köpfe sind zum leeren Radarbildschirm gedreht.

Datum: 19.10.97

Zeit: 14:05

Im Nahen Osten rast eine Panzereinheit durch den Rauch und die Flammen einer tobenden Schlacht. Sie ist ein Teil einer von den Vereinten Nationen zur Aufrechterhaltung eines Waffenstillstandes entsandten Friedenstruppe. Der Waffenstillstand ist gebrochen worden, und die Einheit wurde bei der Durchquerung einer kleinen Stadt in einem Kreuzfeuer gefangen.

Raketen schlagen überall um die Panzer herum auf, als diese aus der Gefahrenzone zu fliehen versuchen. Schrapnell und Erdbrocken regnen auf sie herunter. Von den umliegenden Gebäuden werden riesige Steinmassen aufgewirbelt.

Ein Schatten schwebt über der Einheit, als diese durch die kriegsgeschüttelten Straßen rast. Ein blendendes Licht hüllt die Panzer ein. Als es verblaßt, sind sie verschwunden. Das Sperrfeuer beschießt eine leere Straße.

Datum: 19.10.97

Zeit: 13:52

Auf dem Grund des Ozeans schwimmt der gigantische Raketenträger “Sea-Base 2” sieben Kilometer von der Küste Zentralamerikas entfernt. Sea Base 2 ist die neueste Erfindung der Unterwassertechnologie. Die Vereinigten Staaten haben ihn von Tiefseebohrtürmen aus entwickelt. Er ist weltweit der einzige seiner Art.

Um ihn herum bewegen sich Mini-Unterseeboote ähnlich beschützenden Satelliten. Trotz der Lichter an Bord des Trägers und der außen montierten Scheinwerfer ist die Sicht in dieser Tiefe schlecht. Plötzlich sind jedoch der Träger und seine kleine Unterseeflotte von einem seltsamen Leuchten umgeben. Das Licht wird heller als der Tag - als es erlischt, ist vom Träger keine Spur zu sehen.

Datum: ? bis heute

Auf einer einsamen Insel mitten im atlantischen Ozean baut eine Untergrundrasse eine unaufhaltbare Militärstreitmacht auf. Die Rasse hat Prototypen der modernsten und besten Militärausrüstungen aus der ganzen Welt gestohlen. Jeder Bestandteil davon wird auseinandergenommen, untersucht und neu gebaut.

Die neuesten Erkenntnisse der Mechanik wurden zum Aufbau einer Armee von computerisierten Militärfahrern und -piloten verwendet. Sie sind für die Elimination aller Gegner program-

miert - und machen nie Fehler.

Diese Armee ist praktisch unauffindbar. Die für den Diebstahl von Ausrüstungsgegenständen verwendeten Schiffe und Fahrzeuge sind mit einer Tarnanlage versehen und ihre Basis ist gut versteckt.

Diese Schiffe und Fahrzeuge wurden zum erstenmal ausfindig gemacht, nachdem ihr Radarstörgerät für einige Sekunden ausgefallen war. Mit Hilfe dieser Angaben gelang es den Spionagediensten, der Armee bis auf eine Insel in der Mitte des atlantischen Ozeans zu folgen.



DIE MISSION CODENAME: SUPERSWIV

Die Untergrundrasse hat genug Zeit gehabt, um eine Militärmacht von der Grösse einer Supermacht aufzubauen. Es wird angenommen, daß die Organisation einer Militärmacht, die es mit dieser Bedrohung aufnehmen kann, zu viel Zeit beanspruchen wird, um einen Angriff zu verhindern. Wir müssen sie finden, ehe sie uns finden.

Wir brauchen Ihre Hilfe. Sie befehligen die einzigen Militärfahrzeuge, die diese Armee besiegen können. Wir haben unsere Arbeit getan, indem wir den wahrscheinlichsten Standpunkt der feindlichen Basis gefunden haben. Nun liegt es an Ihnen. Finden Sie den Feind, brechen Sie seine Verteidigungslinien und machen Sie sämtliche Festungen unschädlich.

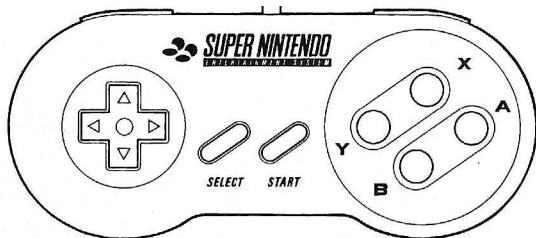
Wir zählen auf Sie!



AUFLADUNGSANLEITUNGEN

Stellen Sie das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ab und schieben Sie die **SUPER SWIV** Spielkassette in den Schlitz.

Sobald das Titelbild von **SUPER SWIV** erscheint, können Sie das Spiel durch einen Druck auf die **START**-Taste beginnen. Ein Druck der **SELECT**-Taste bringt Sie zum Kontrollbildschirm. Die Tasten **A**, **B**, **X** und **Y** können zum Durchlaufen der Demo-Abschnitte verwendet werden.



KONTROLLBILDSCHIRM

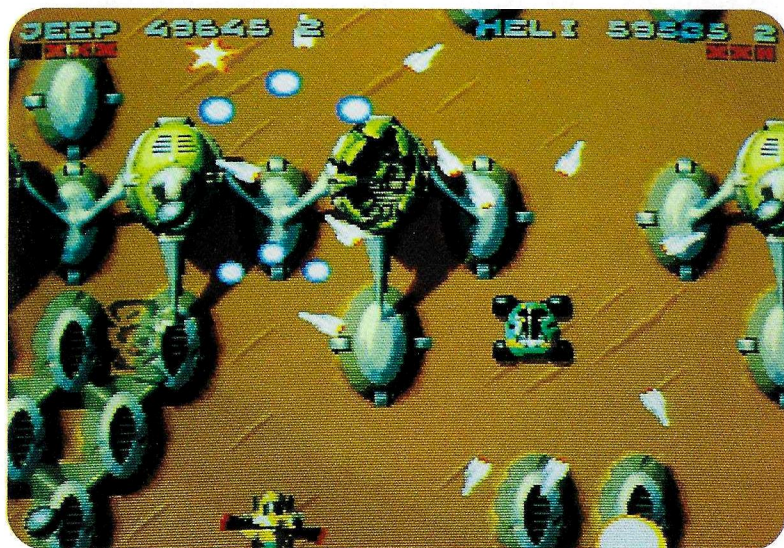
Zur Wahl des Spieles für zwei Spieler können Sie die Tasten **A**, **B**, **X** oder **Y** drücken.

Drücken Sie hoch oder herunter auf dem Steuerblock zur Wahl des Jeeps oder des Helikopters. Zur Änderung der Waffenzusammensetzung drücken Sie die Steuertasten Links oder Rechts (L und R) oben am Steuerblock bis die von Ihnen gewünschte Zusammensetzung erscheint. Sie können aus vier verschiedenen Zusammensetzungen wählen. Drücken Sie nochmals **SELECT**, um zu den Präsentationsbildschirmen (presentation screens) zurückzukehren, oder **START**, um das Spiel zu beginnen.

WAHL IHRES FAHRZEUGES

Der control screen läßt Ihnen die Wahl zwischen zwei Fahrzeugen, einem Helikopter oder einem Jeep. Beide haben ihre Vor- und Nachteile. Der Helikopter ist schneller und hat den Vorteil, jeden Teil des Bildschirmes ohne Zusammenstöße mit festen Hindernissen oder Bodenfeinden erreichen zu können. Doch kann er nur nach vorne schießen.

Der Jeep bewegt sich langsamer und kann von Gebäuden oder anderen festen Hindernissen aufgehalten werden. Er kann jedoch für kurze Strecken springen und stößt nicht mit Feinden in der Luft zusammen. Auch kann er in alle Richtungen schießen. Der Waffenlauf zeigt in die Fahrtrichtung. Durch eine Druck der Schußtaste wird er in dieser Position fixiert. Sie können also in eine Richtung fahren und den Lauf in jede beliebige andere Richtung weisen. Dies ist ein großer Vorteil gegenüber dem Helikopter. Kugeln und Zielflugraketen können sowohl den Jeep als auch den Helikopter treffen.



KANISTER

Im gesamten Spielverlauf finden sich gelbe rechteckige Kanister an bestimmten Orten (einige davon können auch versteckt sein). Wenn sie zerstört werden, lassen sie Aufladungsmarken los. Befindet sich ein Kanister auf offenem Feld, wird ein feindliches Fahrzeug auf dem Bildschirm erscheinen, um den Kanister aufzusammeln. Das Fahrzeug läßt weitere Marken los. Es gibt die folgenden Aufladungsmarken:

PERMANENTE WAFFEN

Diese werden aufgesammelt, indem Sie durch sie hindurchfliegen. Sie bleiben bei Ihnen, bis Sie zerstört werden. Um eine Waffe zu wählen, drücken Sie die Tasten 'L' und 'R' oben am Steuerblock. Permanente Waffen können auf sieben verschiedene Zerstörungsstärken eingestellt werden. Zu dieser Kategorie gehören:

•KUGELN

Langsam, aber wirkungsvoll. Je mehr Marken Sie einsammeln, desto mehr Kugeln können Sie abschießen.

•FLAMME

Sehr wirkungsvoll auf nahe Distanz. Mit jeder aufgesammelten Marke nimmt die Flamme an Wirksamkeit und Reichweite zu.

•PLASMAKUGELN

Diese sind schneller als gewöhnliche Kugeln. Je mehr Sie davon sammeln, desto größer ihre Reichweite.

•LASER

Dieser zerstört augenblicklich alles, was ihm in den Weg kommt. Jede gesammelte Marke erhöht seine Abschußrate.

•IONIC

Diese Waffe zerfällt in zwei Teile, wenn sie etwas trifft. Auf einem Bildschirm voller Feinde kann dies zu einem Ketteneffekt, der beinahe alles zerstört, führen.

•STÄRKEVERLUST

Wenn Sie zerstört werden, verlieren Ihre Waffen an Stärke. Beim Einsammeln von mehr als sieben Marken werden die zusätzlichen Marken gespeichert. Daher können Sie bei Verlust eines Lebens die zusätzlichen Marken in einem neuen Leben verwenden.

SPEZIALMARKEN

Diese erhalten Sie durch das Sammeln der roten Marken mit aufgedruckten Buchstaben. Die entsprechenden Buchstaben erscheinen dann unterhalb Ihrer Punktzahl. Der aufleuchtende Buchstabe zeigt Ihnen, welche Waffe verwendet wird, wenn sie die special weapon-Taste drücken. Sparen Sie diese Waffen für schwierige Situationen, denn Sie können sie nur einmal verwenden. Die aufleuchtenden Buchstaben stehen für die folgenden Waffen:

•'X' - 'X'-RAKETEN

Diese sind sehr wirkungsvoll und zerstören alles, was ihnen in den Weg kommt.

•'S' - SCORCH

Diese Waffe verwandelt sich in einen sich um des Spielers Fahrzeug herum ausdehnenden Feuerring. Einige feindlichen Raketen können jedoch noch immer in diesen Ring eindringen. Seien Sie also auf der Hut.

•'H' - HOMING MISSILES (Zielflugraketen)

Läßt eine kleine Zahl an ferngesteuerten Raketen abheben, welche auf dem Bildschirm befindliche Feinde "ausfindig machen und zerstören" werden. Sehr nützlich, falls der Bildschirm von Ihren Feinden überrannt wird.

LUFTBLASEN

Leuchtmijnen sind auf alle Stufen verteilt. Treffen Sie eine solche, läßt sie eine Luftblase los. Diese wirkt während 12 Sekunden nachdem Sie sie aufgehoben haben als Schild. Wird die Luftblase getroffen, zerstört dies alle Feinde auf dem Bildschirm.

STERNE

Einige Feinde lassen bei ihrer Zerstörung einen Stern los. Jeder Stern ist 100 Punkte wert. Beim erfolgreichen Abschluß einer Stufe erhalten Sie 1.000 Punkte mal die Stufennummer jedes aufgelesenen Sternes.

ZUSÄTZLICHE LEBEN

Sie erhalten ein zusätzliches Leben beim Erreichen von 50.000 Punkten, 100.000 Punkten und danach jede 100.000 Punkte.



STUFEN

Im Ganzen gibt es sechs Stufen, von denen sich jede wie folgt in einem anderen Gelände abspielt:

1. DIE WÜSTE

Sie beginnen in einer staubigen und schäbigen Vorstadt. Kämpfen Sie sich durch die erste Flotte von feindlichen Angriffshubschraubern, die vom ersten Regiment einmanniger Wüstenpanzer flankiert werden. In ihrem Weg befinden sich viele stark befestigte Einrichtungen einschließlich Feldgeschütze und Raketenabschußrampen. Beim Verlassen der Vorstadt werden Sie von Erkennungsfliegern und Raketenabschußrampen aus beschossen. In den Hülsen finden sich wichtige Stärkezusätze für Sie.

Am Ende der Wüste begegnen Sie der ersten von sechs feindlichen Festungen. Seien Sie gewarnt - mit der Zerstörung der Laser ist der Kampf noch lange nicht beendet! Ehe Sie weitergehen, müssen Sie die Festung neutralisieren.

2. DER DSCHUNGEL

In dieser Stufe folgen Sie einer behelfsmäßigen Straße im Dschungel. Im dunklen Unterholz, das die Straße umgibt finden sich Kanister und Schutzschilder, doch auch der Feind ist hier versteckt! Sie begegnen verschiedenen schwerbewaffneten Panzern. Einige davon schießen ferngesteuerte, mit Plasmakanonen bewaffnete Flugzeuge, die Sie orten können, ab. Der Dschungel ist bekannt für seine Minenfelder und dschungelkundigen Fußsoldaten.

3. DAS FLUSSBETT

Ihr Schlachtfeld ist ein ausgetrocknetes Flußbett, von dem aus Sie zum Damm gelangen müssen: Der Jeep verwandelt sich hier in ein hochleistungsfähiges Schnellboot. Das Lenken des Bootes fühlt sich anders an als das Fahren des Jeeps. Sie werden sich erst an die Bewegung des Bootes im Wasser gewöhnen müssen. Die feindliche Unterwasserverteidigung ist ausgezeichnet und die Raketenbatterien auf beiden Seiten des Flusses, auf der Wasseroberfläche und in der Luft sind zahlreich. Am Ende dieser Stufe werden Sie von einer schwerbewaffneten Unterwasserkampfstation erwartet.

4. DIE MILITÄRISCHE FLUGZEUGBASIS

Nachdem Sie sich zur Landebahn durchgekämpft haben, werden Sie den Kampf auf einer Höhe von 30.000 Fuß in supersonischen Jets weiterführen. Diese Stufe führt Sie zur feindlichen Basis in der Luft, welche Sie umgehen müssen. Meiden Sie dabei ihren Raketenmotor und eliminieren Sie ihre Geschütze.

5. DIE VULKANE

Glühende Lava macht diesen Angriff besonders schwierig für den Jeep. Auf dieser Stufe können Sie jedoch zum Ausgleich zum erstenmal die 'Ionic'-Waffe verwenden. Um zur Untergrundfestung vorzudringen, müssen Sie die stark befestigte Blockade am Ende dieser Stufe durchdringen.

6. DIE FEINDLICHE FESTUNG

Hier findet der letzte und entscheidende Angriff statt. Der Feind erwartet Sie mit den fürchterlichsten und verschiedensten Waffen, die je in einer einzigen Schlacht vereint worden sind. Die feindliche Festung wird von allen bisher angetroffenen Verteidigungseinrichtungen geschützt. Falls Sie es schaffen, dieses Verteidigungsnetzwerk zu durchdringen, werden Sie den militärischen Kopf des Feindes antreffen. Ihre letzte Mission ist die totale Zerstörung der gesamten Festung. Bringen Sie den Feind, der die Zukunft der Welt bedroht, ein für allemal zum Schweigen!

EINTRAGEN IHRER HOHEN PUNKTZAHLEN

Um Ihre hohen Punktzahlen auf den 'High Score'-Tabelle einzutragen, durchlaufen Sie einfach die Buchstaben mit den Links- oder Rechts-Tasten auf dem Steuerblock und drücken Sie eine der Feuertasten zum Eintragen des markierten Buchstabens. Mit einem Druck der START- oder SELECT-Taste bringen sie die HIGH SCORE- Tabelle zum Verschwinden.

