

ACTIVISION



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ACTIVISION
 YENO[®]

YENO Elektronik GmbH
 Robert Koch Strasse 12
 6108 Weiterstadt
 Germany

PRINTED IN JAPAN

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

Vielen Dank, daß Du die SUPER STRIKE GUNNER Spielkassette für unser SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ausgewählt hast.

Bitte lies dieses Anleitungsheft sorgfältig, um die richtige Handhabung Deines neuen Spieles zu garantieren. Bitte hebe dieses Heft zum späteren Nachschlagen auf.

Super Strike Gunner © 1992 Athena Company Ltd
© 1992 Activision

Einleitung	2
Steuerung	3
Das Spiel	4
Gegenstände	12
Spezialwaffen	16
Ebenen	19

LICENSED BY



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



DIESES QUALITÄTS-SIEGEL 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.



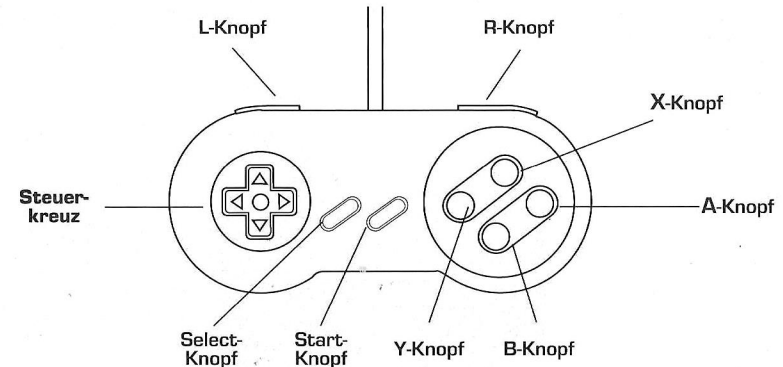
Die Erde Anfang des 21. Jahrhunderts...

Die verbündeten Nationen versuchen, durch Vernichtung der Kernwaffen und Verringerung von Rüstungen einen globalen Frieden herzustellen. Doch Sovinia, eine unabhängige Militärmacht, plant eine massive Invasion des Planeten.

Das Jahr 2008...

Das sovინische Imperium hat Kontakte mit einer außerirdischen Lebensform aufgenommen und allen anderen Nationen den Krieg erklärt. Die außerirdische Weltraumflotte hat einen Blitzangriff auf die Erde gestartet und dabei Satelliten zerstört und Städte angegriffen. Im Angesicht der von den Außerirdischen beherrschten Technik sind die verbündeten Nationen machtlos. Trotz ihres Bündnisses mit dem sovინischen Imperium greifen die außerirdischen Streitkräfte jetzt die gesamte Menschheit an.

Um der außerirdischen Gefahr begegnen zu können, beschlossen die verbündeten Nationen und die Armee des Imperiums schließlich zusammenzuarbeiten. Auf einer abgelegenen Basis irgendwo in Arizona entwickelten sie ein Kampfflugzeug, das alles bisher Dagewesene übertrifft, das "Modified F-14 Strike Gunner" (modifiziertes Kampfgeschütz F-14). Das "Projekt Erde", die letzte Hoffnung für die Menschheit, steht kurz vor seinem Start ...



Steuerkreuz: Bewegungen und Waffenwahl

Y-Knopf: Vertikale Angriffsformation (2-Spieler-Modus)

X-Knopf: Horizontale Angriffsformation (2-Spieler-Modus)

Startknopf: Spiel beginnen und unterbrechen

B-Knopf: Schießen

A-Knopf: Spezialwaffen

HINWEIS: Der Selektionsknopf sowie die L- und R-Knöpfe werden in diesem Spiel nicht benutzt.

DAS SPIEL

Leg die Kassette ein und schalte Deine Konsole ein, damit Du Dir die Anfangssequenz anschauen kannst. Wenn Du die Anfangssequenz überspringen willst, drücke den Startknopf.



Wenn der Titelbildschirm erscheint, benutze das Steuerkreuz, um Dich für eine der folgenden Optionen zu entscheiden:

1 Spieler: 1-Spieler-Modus. Es stehen keine Angriffsformationen zur Verfügung.

2 Spieler: 2-Spieler-Modus. Es stehen Angriffsformationen zur Verfügung.

Optionen: Ermöglicht Dir, eine bestimmte Zahl Leben und das Schwierigkeitsniveau festzulegen. Benutze die BGM- und SE-Optionen, um Dir die Tonspur sowie die Toneffekte anzuhören.

1. Optionsschirm



1) SPIELER: Ermöglicht Dir die Wahl der Anzahl von Leben (von 1 bis 9)

2) NIVEAU: Ermöglicht Dir die Wahl unter 5 Schwierigkeitsniveaus:

0 Anfängerniveau. Dabei befinden sich weniger Gegner auf dem Schirm, deren Feuerkraft ist verringert, und Deine Waffen werden bis auf 5 Ebenen verbessert.

1-2 Normales Niveau. Wenn Du ein erfahrener Spieler bist, fange mit diesem Niveau an.

3 Wird nur ausgezeichneten Spielern empfohlen. Nur die besten Spieler spielen im allgemeinen auf diesem Niveau.

4 Ein Alptraum! Nur für die härtesten Spieler. Wenn Du ein Spiel im Otaku-Modus gewinnst, dann bist Du möglicherweise einer der besten Spieler der Welt!

3) BGM: Hintergrundmusik

4) SE: Toneffekte

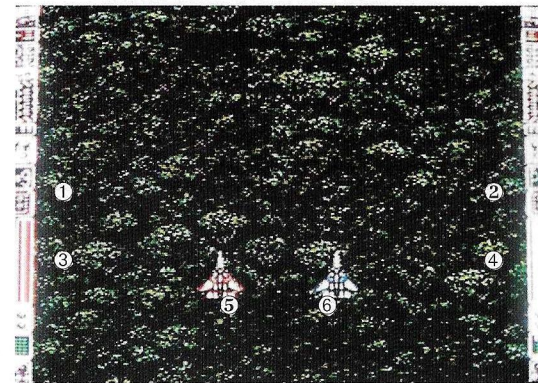
2. Spezialwaffen

Nachdem die "1-Spieler"- oder "2-Spieler"-Option gewählt wurde, erscheint der Waffenschirm. Zeiger mit dem Steuerkreuz auf die für den Einsatz in der nächsten Ebene auszuwählenden Waffen bewegen. Beide Spieler haben eine Reihe von Spezialwaffen zur Auswahl. Dieser Schirm wird am Ende einer jeden Ebene eingeblendet, so daß Du Deine Waffen für die nächste Ebene auswählen kannst.



3. Spielschirm

- ① Anzahl der für Spieler 1 verbleibenden Leben.
- ② Anzahl der für Spieler 2 verbleibenden Leben.
- ③ Energieniveau (Spieler 1)
- ④ Energieniveau (Spieler 2)
- ⑤ Kampfflugzeug (Spieler 1)
- ⑥ Kampfflugzeug (Spieler 2)



HINWEIS: Die Punktzahl wird am Ende einer jeden Ebene angezeigt.

4. Punktzahlschirme

Dieser Schirm wird am Ende einer jeden Ebene eingeblendet, um die von dem/den Spieler/n erzielten Punkte anzuzeigen. Werden genügend Punkte erzielt, so können Bonusleben erspielt werden.

```
ATTACK
NEXT STAGE!
1P      96600
2P      00
HIGH SCORE
        96600
```

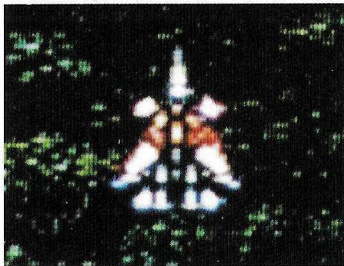
5. Weiter

Wirst Du durch gegnerisches Feuer getötet, so kannst Du an der gleichen Stelle noch einmal beginnen. Du hast aber nur 5 Versuche.

6. Vertikale Angriffsformation

Diese Angriffsformation gibt es nur im 2-Spieler-Modus. Durch Drücken des Y-Knopfes kann ein Spieler sein Kampfflugzeug direkt über seinem Partner platzieren. Das Flugzeug kann mit dem Steuerkreuz bewegt werden. Spezialwaffen können mit dem A-Knopf und Normalwaffen mit dem B-Knopf abgefeuert werden. Der andere Spieler kann nur mit dem mächtigen Vulkangeschütz (B-Knopf) in alle Richtungen (Steuerkreuz) schießen.

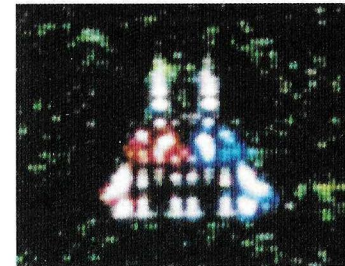
HINWEIS: Zur Unterbrechung dieser Formation Y-Knopf erneut drücken.



7. Horizontale Angriffsformation

Diese Formation wird durch Drücken des X-Knopfes ausgelöst. Beide Kampfflugzeuge fliegen Seite an Seite. Das linke Kampfflugzeug kann mit dem Steuerkreuz bewegt werden und Spezialwaffen mit dem A-Knopf und Normalwaffen mit dem B-Knopf abfeuern, während der andere Spieler nur mit dem Vulkangeschütz (B-Knopf) in alle Richtungen schießen kann. Der Y-Knopf ist in diesem besonderen Fall nicht einsetzbar.

HINWEIS: Zur Unterbrechung dieser Formation X-Knopf erneut drücken.



GEGENSTÄNDE

In dem Spiel werden bestimmte Gegenstände eingesetzt: Beschleunigungseinheiten, Schußeinheiten sowie Ladeeinheiten. Diese Gegenstände erscheinen auf jeder Ebene. Achte also darauf, daß Du sie auch findest.

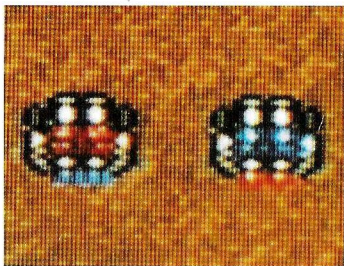
1. Beschleunigungseinheit



Diese Einheit ermöglicht es Dir, Deine Geschwindigkeit bis zur dritten Ebene zu beschleunigen.

2. Schußeinheit

Diese Einheit erhöht die Feuerkraft der aktuellen Waffe (Normalangriffe) bis zur zehnten Ebene.



Feuerkraft pro Ebene

Ebene 1	1 Rakete, 2 Schuß
Ebene 2	1 Rakete, 4 Schuß
Ebene 3	2 Raketen, 2 Schuß
Ebene 4	2 Raketen, 4 Schuß
Ebene 5	4 Raketen, 2 Schuß
Ebene 6	4 Raketen, 4 Schuß
Ebene 7	2 Laser, 2 Schuß
Ebene 8	2 Laser, 4 Schuß
Ebene 9	4 Laser, 2 Schuß
Ebene 10	4 Laser, 4 Schuß

3. Energieladeeinheit

Dieser Gegenstand wird zum Wiederauffüllen der Spezialwaffen benutzt.



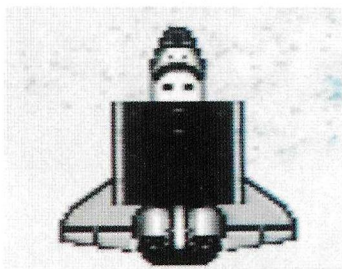
HINWEIS: Spieler, deren Energieteil leer ist, dürfen keine Spezialwaffen benutzen.

4. Trägerobjekte

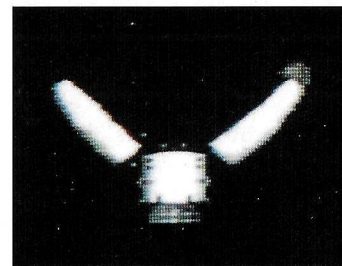
1) Ebene 1 bis 4: Stealth-Jagdbomber. Dieses Jagdflugzeug wird aufgrund seiner Form und der speziellen Materialien, aus denen es gebaut wurde, vom Radar nicht wahrgenommen. Es wurde weiter verbessert, damit es dem Strike Gunner dienen kann.



2) Ebene 5 und 6: Raumfähre. In den wirklichen Sternenkriegen werden Raumfähren zur Versorgung von Strike Gunner außerhalb der Atmosphäre eingesetzt.



3) Ebene 7: Raketenbehälter. Feststoffraketen-Zusatzantrieb, der von Strike Gunner für den Weltraumflug genutzt wird.



SPEZIALWAFFEN

Es gibt 15 verschiedene Arten von Offensiv- und Defensivwaffen. Jede dieser Waffen hat eine unterschiedlich große Feuerkraft sowie einen unterschiedlich hohen Energieverbrauch. Wähle Deine Waffen sorgfältig aus.

1) Shield Unit (Schildeinheit): Macht jeglichen vom Gegner angerichteten Schaden rückgängig. Dein Kampfflugzeug ist für 10 Sekunden feindlichen Geschossen gegenüber unverwundbar.

2) Homing Missile (Lenkrakete): Eine ausgesprochen nützliche Waffe. Sie verfolgt ihr Ziel und zerstört es (nicht effektiv gegen feindliche Geschosse).

3) Atomic Missile (Atomrakete): Diese Waffe fügt Deinem Gegner mit nur einem einzigen Schuß erheblichen Schaden zu und vernichtet einige feindliche Geschosse auf dem Schirm.

4) Laser Cannon (Laserkanone): Vernichtet alle Gegner, außer mittlere und große Kampfflugzeuge. Diese Waffe ist nicht sehr wirkungsvoll, erweist sich jedoch als nützlich gegenüber kleinen Gegnern.

5) Megabeam Cannon (Megastrahlkanone): Eine sehr mächtige und tödliche Waffe, allerdings wird durch einen Schuß sämtliche Energie aufgebraucht. Nützlich gegen Ebenenbewacher mit einem Schuß.

6) Anti Air Mine (Luftabwehrmine): Bewegt sich für einige Zeit. Wird die Mine durch feindliches Feuer getroffen, so explodiert sie 5 Sekunden lang. Wenig Power, aber nützlich.

7) Sonic Waves (Schallwellen): Diese Waffe zerstört mit einem Schuß gegnerische Geschosse (außer Lasern) auf dem Schirm und fügt den gegnerischen Kampfflugzeugen Schaden zu.

8) Sonic Shooter (Schallschußwaffe): Zerstört feindliche Geschosse vor dem Spieler, während sie gegnerische Kampfflugzeuge trifft.

9) Spray Missile (Streurakete): Diese Waffe ermöglicht Dir den Abschluß vieler Geschütze in alle Richtungen, und sie kann für viele Runden verwendet werden.

10) Photon Torpedo (Photonentorpedo): Du kannst diese Waffe mit dem Steuerkreuz in alle Richtungen abfeuern (nach oben, unten, links, rechts und diagonal). Sehr wirksam für Feinde hinter Dir.

11) Comrade Fighter (Kampfgenosse): Er wird Dich für eine bestimmte Zeit unterstützen (10 Sekunden) und Deine beiden Flanken decken. Wenn er von einem Geschos der Widersacher getroffen wird, explodiert er.

12) Adhesive Bomb (Haftbombe): Sie haftet am Gegner und explodiert nach einer bestimmten Zeit. Eine sehr wirksame Waffe, wenn sie richtig eingesetzt wird.

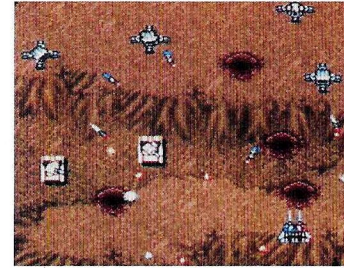
13) Heavy Vulkan (Schwere Vulkanwaffe): Solange der Knopf gedrückt ist, schießt sie in vier Richtungen. Der beim Gegner verursachte Schaden ist nicht sonderlich groß, doch diese Waffe erweist sich bei schweren Angriffen als recht nützlich.

14) Heat Arrow (Wärmepfeil): Verschießt in einer bestimmten Zeitspanne Laser in 16 willkürlichen Winkeln. Sehr wirksam bei der Vernichtung aller, Dein Kampfflugzeug umzingelnden Widersacher.

15) Auto Aim Vulkan (Selbstsuch-Vulkanwaffe): Diese Waffe hängt sich automatisch an den Gegner. Knopf drücken, um zu feuern. Nicht allzuviel Power, aber extrem nützlich!

1) Ebene 1: Dichtes Waldgebiet

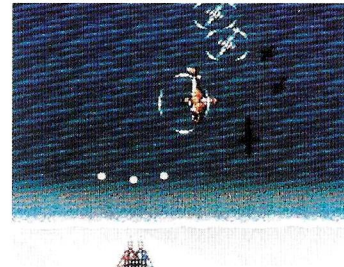
2) Ebene 2: Du befindest Dich am Anfang im Waldgebiet und begibst Dich dann in die Wüste.



3) Ebene 3: Am Anfang kämpfst Du in der Wüste, dann begibst Du Dich ins Gebirge.

4) Ebene 4: Die schwimmende gegnerische Festung: eine Seeschlacht.

5) Ebene 5: Kosmischer Raum.



6) Ebene 6: Hauptquartier des Gegners im Weltraum.

HINWEIS: Wenn Du die 6. Ebene erfolgreich absolviert hast, warten zwei weitere Ebenen (Ebene 7 und 8) auf Dich! Erkunde sie selbst...

