

POWER BLADE™



HOW TO PLAY

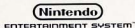
TAITO®
TAITO CORPORATION





This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

VORSICHTSMASSNAHMEN

DEUTSCH

- Nie ein Spiel in das NES einlegen, wenn POWER eingeschaltet ist.
- Das Gerät ist hochsensibel, aber beileibe nicht so anfällig wie man denkt. Trotzdem gilt: Keinen extremen Temperaturen aussetzen; keine elektrischen Schläge auslösen; bei Raumtemperatur aufstellen und betreiben. Und: Niemals versuchen das Gerät zu öffnen!
- Hände weg vom Netzteil — und nicht naß werden lassen. Ebenso niemals die Finger ins Innere des Geräts stecken oder mit anderen - metallischen — Teilen traktieren.
- Der Gebrauch von Verdünnungsmitteln, Benzin, Alkohol oder anderem Reinigungs — Mitteln könnte das Gerät ruinieren.

HALLO — und VIELEN DANK

daß Sie **POWER BLADE™** von Taito® gekauft haben.
Bevor Sie Ihre Mission starten, sollten Sie dieses Büchlein sorgfältig durchlesen und stets zur Hand haben, falls Sie mal in Schwulitäten geraten.

	SEITE
DIE GESCHICHTE	5
DIE HILFSMITTEL	6
DIE STEUERUNG	7
SPRINGEN UND BALLERN	8
BILDSCHIRM-ANZEIGE	9
GEGENSTÄNDE	11
SPEZIELLE GEGENSTÄNDE	13
CONTINUE-UND PASSWORT-FUNKTIONEN ..	14
WARNUNG	28

DIE GESCHICHTE



Im Jahre 2191 befindet sich die Erde fast wie im paradiesischen Zustand. Dies verdankt der Blaue Planet (!?!) dem 'Master Computer', der mit lockerer, leichter Hand irdische und komplexe Pflichten erledigt. Eines Tages, während der Chefprogrammierer des 'Master' — NOVA — zuhause Fußball guckt — "Mensch, gib doch ab, Du... ", macht es "Plop" und der Fernseher schaltet sich ab. Die Lichter verdunkeln sich und die Klima-Anlage bläst heiße Luft in die Bude. Was war geschehen? Der Rote Alarm ertönt aus seiner Armband-Uhr. "Was zum... ". NOVA drückt den Kommunikations-Knopf. Es ist sein Boss, der ihn als Freiwilligen für eine gefährliche Ein-Mann-Mission ausgewählt hat und nun einen Reaktion verlangt. "Nun kann ich mir lebhaft vorstellen, was das Ganze soll", murmelt NOVA, als er das Ding ausschaltet.

NOVA erfährt, daß der 'Master Computer' von Außerirdischen abgeschaltet wurde. Sein Chef macht ihm klar: Nur NOVA, Meister des legendären POWER BLADE, ist in der Lage, das 'Gehirn' des Computers zu beherrschen und das System wieder in den ursprünglichen Zustand zu versetzen. Der 'Master Computer' besteht aus sechs Daten-Banken, die sich in verschiedenen Sektoren befinden. NOVA wird sich in jeden einzelnen begeben, um den örtlichen Agenten zu treffen, der ihm die Identifikations-Karte übergeben wird. Diese Karte braucht er, um in den Sicherheitstrakt außerhalb der Data Base zu gelangen, damit er das Info-Band an sich nehmen kann. Wenn er alle sechs Bänder besitzt, macht sich NOVA auf den Weg in das 'Master Computer'—Kontroll—Zentrum, schickt die Feinde in die Ewigen Jagdgründe und bringt den Hauptrechner wieder auf Vordermann.



DIE HILFSMITTEL

Am Anfang sucht man sich einen der sechs Sektoren aus. Die Reihenfolge ist beliebig. In jedem dieser Abschnitte ist man ein mutiger junger Mann, der es mit einer Armee an Aliens zu tun hat. Die mechanischen Jungs haben ihre Spezialitäten, wenn's ums Killen geht. Irgendwie müssen Sie an allen Zinnsoldaten vorbei, um zum verbündeten Agenten zu gelangen. Nur dieser Bursche kann Ihnen den speziellen Code bzw. die Identifikations-Karte übergeben, die Sie brauchen, um in die Daten-Bank zu kommen. Haben Sie die gefunden, können Sie das Sicherheits-Zentrum betreten, wo Sie zunächst erstmal einen gewaltigen Brocken erledigen müssen, bevor Sie an die beliebten Bänder kommen. Um ins Haupt-Zentrum reinzukommen, müssen Sie im Besitz ALLER sechs Bänder sein.



Die Reihenfolge der Sektoren, die Sie besuchen müssen, ist beliebig. Aber: Sie müssen alle sechs Bänder zu finden, damit Ihre Mission von Erfolg gekrönt ist.



Um verbrauchte Energien zurückzugewinnen, hat man 'Power-Ups' (Schoko-Riegel) aufzusammeln. Ebenso muß man die Gegner ausschalten, um den Rücken frei zu haben.



Die I.D.-Karte holt man sich, wenn man präzise vorgeht und den Agenten kontaktiert.

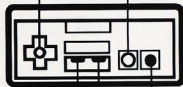


Um sich das Band zu sichern, legt man den Wächter auf Eis.

DIE STEUERUNG

FADEN-KREUZ:

KNOPF B:



SELECT-KNOPF:

KNOPF A:

START-KNOPF:



SELECT-KNOPF:

Das Teil betätigen, um Granaten zu werfen oder den Energie-Tank zu nutzen.



START-KNOPF:

Mit dem beginnen wir das Game — und frieren es ein. Hin und Her heißt... o.k.?

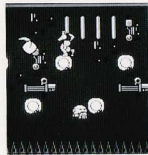
KNOPF A:

Gesprungen wird mit "A". Längere Hopser erreicht man, indem man die Taste gedrückt hält.



KNOPF B:

"B" drücken, um die "Wumme" zu aktivieren.



FADEN-KREUZ:

Hiermit wird die Richtung bestimmt; auch die Ziele für die Bumerangs. Wählen Sie aus, ob Sie Granaten oder den Energie-Tank haben möchten. Benutzen Sie das Ding auch, um zwischen "normal" oder "Experte" zu spielen.



SPRINGEN UND BALLERN

SPRINGEN

Springen was das Zeug hält, damit Sie auf und von Leitern gelangen. Wenn Mann/frau den Knopf "A" länger drückt, kommt Mann/frau höher hinaus. Wenn Mann/frau gleichzeitig das Fadenkreuz benützt, wird die Richtung "in der Luft" bestimmt.

Wenn Sie über eine größere Distanz fliegen möchten, so drücken Sie "A" und bestimmen mit dem Fadenkreuz die entsprechende Richtung.



Um die Leiter zu besteigen, benützt man Knopf "A" — man springt. Wenn man nahe genug an dem Ding steht, drückt man das Fadenkreuz nach oben.



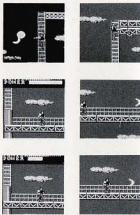
Wer von der Leiter runter will, muß nicht nur "A" drücken, sondern sich auch bewußt sein, daß man nicht allzuweit springen kann. Deshalb immer mit dem Fadenkreuz sofort die geeignete Richtung bestimmen!



BALLERN

Sie können Ihren Bumerang in jede x-beliebige Richtung schleudern, außer, wenn Sie sich auf der Leiter befinden. Auf jener geht's nur zu den beiden Seiten. In den Stahlträgern können Sie gar nur mit der Faust auf Ihre Gegner antworten.

Um die Bumerangs effektiv einzusetzen, muß Ihre "Power-Anzeige" im Bestzustand sein.



BILDSCHIRM-ANZEIGE

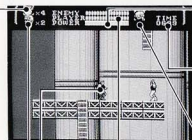
HAUPT-ANZEIGENLEISTE: Diese steht immer zu Ihrer Verfügung; außer, Sie möchten ein Auge auf Ihre momentane Verfassung (STATUS-ANZEIGE) werfen. Okay, Sie können während des Spiels Ihre Energie überprüfen, wie viele Leben noch zur Verfügung stehen, welche Anzahl an Granaten noch im Sack sind, wie's mit der verbleibenden Zeit aussieht; sogar die augenblickliche Stärke des Wächters im Sicherheits-Trakt wird oben angezeigt.

GRANATEN UND ENERGIE-TANK

In der Status-Anzeige wählen Sie zwischen Granaten oder einem Energie-Tank. Das, was Sie bestimmen, erscheint oben, ganz links, in der Anzeigenleiste. Während des Spiels taucht das Ding irgendwo immer mal auf. Sie haben vier Granaten, und man wird jeweils einen Energie-Tank pro Level finden.

ANZAHL DER LEBEN

SEKTOREN-KONTAKT



ENERGIE-ANZEIGE

Ist der Balken "voll", haben Sie die volle Leistung beim Bumerang-Schleudern.

ZEITLIMIT

Wenn Sie sich fürs "Normale" entschieden haben, müssen 999 Sekunden an Zeit ausreichen, um einen Sektor erfolgreich zu missionieren. "Experten" stehen dagegen nur 300 Sekündchen zur Verfügung.

SCHUTZANZUG

Wenn Sie diesen "Pulli" übergestreift haben, können die Jungs von der anderen Seite Ihnen drei Dinger verpassen, ohne einen Schaden anzurichten. Die Anzeige hält Sie auf dem laufenden.

LEBENSGRAD

Dieses Teil zeigt Ihnen an, wie viele Treffer Sie noch wegstecken können, bevor Sie ein Leben aushauchen.

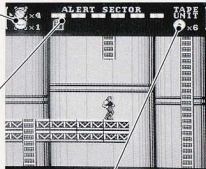
STATUS-ANZEIGE: Wenn man "START" drückt, holt man sich dieses Spielzeug auf den Bildschirm. Das Spiel ist automatisch eingefroren (Pause). Während sich Ihre Feinde die Hacken etwas kühlen, können Sie sich entscheiden, ob Sie die Granaten in Einsatz bringen oder den Energie-Tank nutzen möchten. Nebenbei kann man mal schnell nachschauen, wie's mit dem Sektor und den Bändern aussieht.

AUSSTAUSCH-FUNKTION

Mit dem Fadenkreuz kann man sich zwischen Granateneinsatz oder Energie-Tank-Auffrischung entscheiden. Danach wieder "Start" drücken, um die Mission wiederaufzunehmen. Wenn Sie das Teil in der Status-Anzeige gefunden haben, "Select"-Knopf betätigen, damit's verfü — und benutzbar ist.

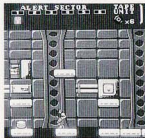
ALARM-SECTOR

Mittels dieser Anzeige kriegen Sie mit, was sich im Sektor abspielt. Es wird mitgeteilt, für welche Sektoren (oder Abschnitte) Sie die Identifikationskarten haben. Auch die abgegrasten Sektoren werden für Sie abgelistet.



INFO-BÄNDER

Anzeige, die Sie schlaumacht, wie viele Bänder Sie noch einzusammeln haben.



GEGENSTÄNDE

Eine Reihe von irren Wummen

erscheinen aus dem Nichts, wenn Sie einen Gegner in die ewigen Jagdgründe geschickt haben. Diese Geräte sind Ihnen von großem Nutzen. So müssen Sie also diese schnell aufsammeln, denn schon nach kurzer Zeit lösen die sich wieder in Luft auf. Wenn Sie getroffen werden, während Sie einen "Multi 2 oder 3" oder einen "Boomer 2 oder 3" besitzen, so vermindert sich die Energie um einen Strich.



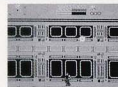
STERN



Holen Sie sich diesen Stern. Sie werden dadurch eine enorme Wurfkraft des Bumerangs erlangen. Ungefähr zweimal so weit wie üblich.



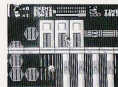
GRANATE



Eine handliche, kleine Waffe, obwohl Sie nur vier davon zur Verfügung haben. Wenn Sie "Select" drücken, finden Sie keinen lebenden Gegner mehr auf dem Bildschirm.



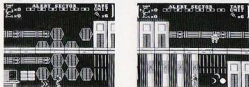
HAMBURGER



Typisch amerikanisch: Vernaschen Sie einen, gewinnen Sie an Energie. Dies schlägt sich in besungener Anzeige nieder.



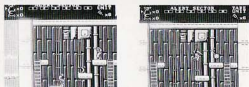
MULTI 2



Falls Sie zwei Bumerangs nach Feind — Beschuß in die Linse kriegen, holen Sie sie sich! Nun haben Sie zwei dieser Wummen gleichzeitig in der Luft — das verdoppelt die Feuerkraft.



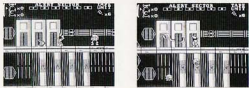
BOOMER 2



Dieser grau-blaue Bumerang hat mehr Durchschlagskraft als der gewöhnliche. Man stelle sich vor: Man hat 'nen MULTI 2 oder 3, so wird dieser Bumerang ums Zwei — bis Dreifache STÄRKER...



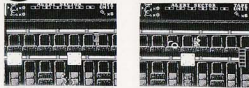
MULTI 3



Drei Bumerangs sind bekanntlich besser als zwei (Manwilliam Kleispear). Nehmen Sie die Teile auf. Sie haben nun drei heiße Eisen in der Luft.



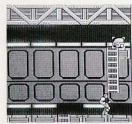
BOOMER 3



Der Große Rote ist der beste und wirksamste Bumerang aller Klassen, außer natürlich, man besitzt das POWER BLADE. Verdoppelung und Verdreifachung mit Multi 2 bzw. Multi 3 machen den Joghurt wertvoller als ein Sirloin-Steak...

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE

Es gibt keine anderen Waffen als diese auf der Welt, weil Kriege "abgeschafft" wurden. NOVA ist der einzige Mensch auf der Neuen Erde, der einen Metall-Schutzanzug besitzt und das "Power Blade" benutzen kann. NOVA kennt auch das Rezept für "Gatoaktiv" (Energie-Tank). Das Brauen ist deren Handwerk. Die Rechte sind seit über 100 Jahren im Familienbesitz der NOVAs. Unser Held benutzt den Anzug höchstens zweimal pro Sektor und das Gebräu nur einmal.



METALL-ANZUG

NOVA kann das "Power Blade" — Schwert nur führen, wenn er den Schutz-Anzug trägt. Er kann drei Treffer einstecken, ohne an Stärke zu verlieren. Das Schwert von

Deck & Blecker durchschneidet sogar Wände, wenn es sein muß. Allerdings müssen "hartnäckige" Gegner ein paarmal damit bearbeitet werden, ehe diese zur Aufgabe gezwungen sind.



ENERGIE-TANK

In jedem Sektor finden Sie einen Energie-Tank (er ist voll mit leckerem Amino-Protein-Enzym-Saft). Finden Sie das Ding, und Ihr Energie-Balken in der Anzeige flutscht wieder voll bis zum

Anschlag, egal, wie leer Ihr "Akku" war. Klaro, daß sich danach, nach jedem Treffer, die Energieleistung erneut verschlechtert.



CONTINUE-UND PASSWORD-FUNKTIONEN

Wenn Sie mal kurz pausieren möchten, aber wieder an der selben Stelle später weitermachen möchten, so saved das Passwort, welches nach Ihren letzten Leben auf dem Bildschirm erscheint. Um gleich weiterzuspielen, wählen Sie "Continue" an und drücken "Start". Wenn Sie Ihr erstes oder zweites Leben eingeübt haben, nachdem Sie den Agenten getroffen haben, beginnen Sie dann wieder beim Agenten.

NORMAL ODER EXPERTE

Sie können zwischen zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen auswählen. Mit dem Fadenkreuz bestimmen Sie entweder "Normal" oder "Experte". Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen, denn es hängt von Ihren Fähigkeiten — und Fertigkeiten ab.

NORMAL

Bei dieser Einstellung haben Sie 999 Sekunden Zeit, um einen Sektor zu säubern und die Dinge einzusammeln. Ebenso werden Sie bei einem Treffer nicht gleich weggeblasen (von Plattformen, Leitern oder über Begrenzungen).

EXPERTE

Hier gibt's nur 300 Sekunden für jeden Sektor. Und aufgepaßt: Kriegen Sie hier eins über die Rübe, bläst es Sie über den gesamten Bildschirm.



PRECAUCIONES

ESPAÑOL

- Asegúrate siempre de que la consola esté apagada antes de meter o sacar un cartucho.
- Este es un cartucho de alta precisión. No lo sometas a golpes ni temperaturas extremas, y guárdalo a temperatura ambiente. No intentes desmontarlo.
- No toques las conexiones ni permitas que se humedezcan o ensucien, ya que podría dañarse el circuito. No introduzcas en ellas los dedos u objetos metálicos.
- El uso de bencina, aguarrás, alcohol u otros agentes similares puede dañar el cartucho..

GRACIAS

por adquirir **POWER BLADE**™ de Taito® .
Antes de comenzar a jugar, lee atentamente este manual
de instrucciones, y guárdalo para futuras consultas.

INDICE

LA HISTORIA	17
OBJETIVOS	18
COMO UTILIZAR EL CONTROL	19
SALTAR Y DISPARAR	20
INDICADORES DE PANTALLA	21
OBJETOS	23
OBJETOS ESPECIALES	25
CONTINUAR Y CLAVE	26
ADVERTENCIA	29

LA HISTORIA



En el año 2191, el Nuevo Mundo es casi un paraíso, gracias a la Computadora Central, que está al mando de todos los asuntos. Pero hoy, mientras el oficial al mando de la seguridad de la computadora, NOVA, está en casa viendo un partido — “¡Pásala! ¡Idiota, pásala!” — ¡PLAF! la TV se apaga, se apagan las luces y el ventilador comienza a expulsar aire caliente. Entonces la luz roja de comunicación de prioridad comienza a parpadear. “¿Qué ocurre?” NOVA aprieta el botón de comunicación. Es su jefe, con la orden de que se presente voluntario para una peligrosísima misión sin perder un instante. “Creo que ya sé de qué se trata”, murmura mientras se prepara.

NOVA es informado de que un grupo terrorista ha desconectado la Computadora Central. Su jefe le asigna la misión: Sólomente NOVA, maestro del legendario Power Blade, tiene la oportunidad de conseguir el cerebro de la computadora y restaurar el control. La Computadora Central tiene seis bases de datos localizadas en distintos sectores. NOVA tendrá que entrar a todos los sectores y contactar con el agente destinado allí para conseguir una tarjeta de I.D. que le permita entrar a la zona de seguridad que hay fuera de la base de datos. Tendrá que luchar contra el guardián que está dentro, y entonces coger la cinta. Después de coger las seis, NOVA deberá entrar al Centro de Control de la Computadora Central y luchar contra los enemigos más peligrosos. Entonces podrá volver a poner en funcionamiento la computadora.



OBJETIVOS

Para empezar, selecciona uno de los seis sectores, en el orden que prefieras. En ese sector, serás un hombre contra un ejército de enemigos mecanizados. Cada uno tiene un modo distinto de luchar, y todos son igualmente peligrosos. Así que mantén los ojos bien abiertos, y no dejes pasar ni una sola vida extra — la vas a necesitar. De algún modo tendrás que pasar a todos esos soldados de metal y encontrar el agente asignado a ese sector. Sólo él puede darte la tarjeta con el código I.D. para introducirte en la base de datos. Entonces tendrás que localizar la base de datos, y entrar en la zona de seguridad. Encontrarás a un guardián esperándote, y a menos que le derrotes nunca conseguirás la cinta. Para introducirte en el centro de control principal, tienes que tener las seis cintas.



Puedes elegir los sectores en cualquier orden, pero tienes que entrar a los seis.



Para mantener el nivel de fuerza, coge unidades de energía y destruye a los enemigos para cubrirte las espaldas.



Busca a tu contacto por todas partes. ¡Tienes que conseguir esa tarjeta I.D.!

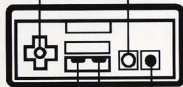


Para conseguir la cinta, tendrás que acabar ates con el guardián de la zona de seguridad.

COMO UTILIZAR EL CONTROL

BLOQUE DE CONTROL:

BOTON B:



BOTON SELECT:

BOTON A:

BOTON START:

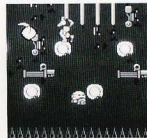
BOTON A:

Púlsalo para saltar. Manténlo pulsado para efectuar saltos más largos.



BOTON B:

Púlsalo para utilizar tu arma.



BOTON SELECT:

Púlsalo para lanzar granadas o utilizar el tanque de energía.

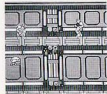
BLOQUE DE CONTROL:

Utilízalo para controlar la dirección. También dirige los boomerangs. Elige entre granadas y tanques de energía en la pantalla de status. Además, utilízalo para elegir entre nivel de juego normal o experto.



BOTON START:

Comienza y detiene el juego. Pasa de una pantalla de control a otra.



SALTAR Y DISPARAR

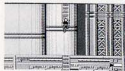
SALTAR

Salta para subir y bajar escaleras. Mantén pulsado el botón A si quieres efectuar un salto más largo, y utiliza el bloque de control para dirigir el salto en el aire.

Si tienes que cubrir una gran distancia, mantén pulsado el botón A y pulsa el bloque de control al mismo tiempo.



Para subir a una escalera, pulsa el botón A para saltar. Cuando tengas la mano cerca, pulsa el brazo superior del bloque de control.

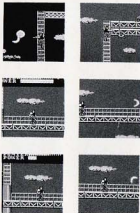


Para bajar de una escalera, pulsa el botón A y utiliza el bloque de control para establecer la dirección.

DISPARAR

Puedes lanzar el boomerang en cualquier dirección, excepto en la escalera. Cuando estés en ella sólo podrás arrojarlo hacia los lados.

Para lanzar boomerangs con la máxima potencia, tu medidor de energía deberá estar completo.



INDICADORES DE PANTALLA

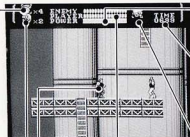
PANTALLA DE JUEGO: Se encuentra siempre en la parte superior del indicador, excepto cuando pasas a la pantalla de situación. La pantalla de juego te muestra tu nivel de energía, las granadas y vidas que te quedan, el tiempo que te queda y la fuerza del guardián situado en la zona de seguridad.

GRANADAS Y TANQUE DE ENERGIA

Tendrás que elegir entre granadas o un tanque de energía en la pantalla de situación. El que escojas aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla de juego. Durante el juego, el objeto aparecerá en alguna parte. En cada nivel dispones de cuatro granadas, y podrás encontrar un tanque de energía.

NUMERO DE VIDAS QUE TE QUEDAN

CONTACTO EN EL SECTOR



MEDIDOR DE ENERGIA

Cuando esté al máximo tendrás la máxima fuerza para lanzar boomerangs.

LIMITE DE TIEMPO

Si juegas dentro del nivel de juego normal, tienes 999 segundos para completar un sector; en el nivel experto, sólo tienes 300.

PROTECTOR DE ENERGIA

Mientras lo lleves puesto, podrás aguantar tres golpes sin resultar dañado.

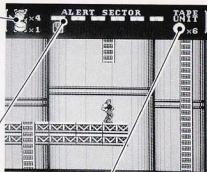
MEDIDOR DE VIDA

Te indica el número de golpes que puedes aguantar antes de perder una vida.

PANTALLA DE SITUACION: Cuando pulses Start para que aparezca la pantalla de situación, el juego se detendrá. Mientras que tus enemigos descansan, puedes elegir entre disponer de granadas o de tanques de energía durante el juego. También puedes comprobar el estado del sector y la localización de la cinta.

OPCIONES

Utiliza el bloque de control para elegir granadas o el tanque de energía, y pulsa Start para volver al juego. Una vez que hayas encontrado el objeto que elegiste en la pantalla de situación, pulsa el botón Select para utilizarlo.

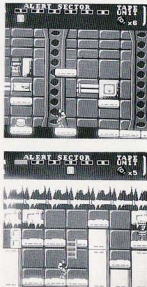


SECTOR DE ALERTA

Este sector te ofrece una visión rápida del estado del sector. Te muestra los sectores para los que has conseguido tarjetas de I.D., y también te indica los sectores para los cuales aún tienes que conseguirla.

CINTAS

Este medidor te indica las cinta que te quedan por encontrar.



OBJETOS

Cuando dispares a un enemigo, éste dejará caer una buena cantidad de objetos. Te serán muy útiles, de modo que intenta cogerlos tan pronto como los veas — después de un tiempo, o una vez que desaparezcan de la pantalla, ya no podrás cogerlos. Si eres alcanzado mientras tienes un Multi 2 o 3, o un Boomer 2 o 3, su nivel de energía descenderá una unidad.



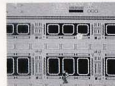
ESTRELLA



Si la coges aumentará tu fuerza de lanzamiento. Podrás lanzar boomerangs casi el doble de lejos de lo que podías antes.



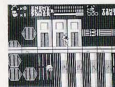
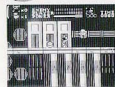
GRANADA



Se trata de un arma muy manejable, aunque sólo dispongas de cuatro. Cuando pulses el botón Select, cualquier enemigo que se encuentre en pantalla resultará dañado o destruido.



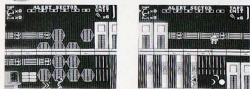
HAMBURGUESA



¡Deliciosa y nutritiva! No me extraña que NOVA necesite darle un mordisco de vez en cuando para mantener su fuerza. Esta hamburguesa restaurará parcialmente el nivel de energía.



MULTI 2



Cuando veas que un enemigo deja caer dos boomerangs, cógelos. Desde ese momento podrás lanzar dos boomerangs a la vez — doblar tu nivel de disparo.



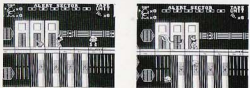
BOOMER 2



Este boomerang gris-azul es más potente que el boomerang con el que empezaste. Si consigues un Multi 2 o 3, este boomerang se verá doblado o triplicado.



MULTI 3



Tres boomerangs son mejor que dos. Cuando los cojas, tus posibilidades de lanzamiento aumentarán, siendo posible arrojar tres boomerangs a la vez.



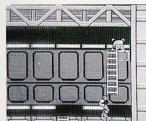
BOOMER 3



El boomerang rojo es el más potente que puedes tener. También puedes doblarlo o triplicarlo, con Multi 2 y Multi 3.

OBJETOS ESPECIALES

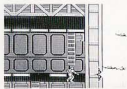
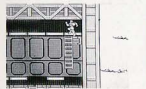
No hay un arma igual que esta en todo el mundo, porque las guerras ha desaparecido. NOVA es el único hombre sobre la tierra que puede llevar el protector de energía y controlar el arma de energía, y que conoce los ingredientes secretos del brebaje de energía (su familia lleva elaborándolo más de 100 años). Pero sólo puede utilizar el protector dos veces en cada sector, y el brebaje una.



PROTECTOR DE METAL

NOVA sólo podrá utilizar el arma de energía cuando lleve puesto el protector. Con él, puede soportar hasta tres golpes mortales sin

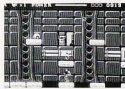
perder energía. El arma de energía es capaz de atravesar paredes, pero para acabar con ciertos enemigos tendrás que golpearlos más de una vez.



TANQUE DE ENERGIA

En cada sector, hay un tanque de energía (lleno de un fluido especial de enzimas amino-proteinicas). Encuéntralo, y tus niveles de energía

se colocarán al máximo, sin que importe lo bajos que estuvieran. Desgraciadamente, la energía descenderá otra vez cuando resultes alcanzado.



CONTINUAR Y CLAVE

Para detener el juego, pero seguir más tarde en el mismo sitio donde te encuentras ahora, graba la clave que aparecerá después de que pierdas tu última vida. Para continuar jugando, selecciona CONTINUE, pulsa Start y volverás al principio. Si pierdes tu primera o segunda vida después de ver al agente, volverás a comenzar en el agente.

NIVEL DE JUEGO NORMAL O EXPERTO

Puedes elegir entre dos niveles de dificultad. Utiliza el bloque de control para seleccionar nivel de juego normal o experto, dependiendo de cómo te encuentres.

NIVEL DE JUEGO NORMAL

En este nivel dispones de 999 segundos para completar cada sector. Cuando te dispare un enemigo, el disparo no te lanzará despedido (sobre plataformas, escaleras).

NIVEL DE JUEGO EXPERTO

En este nivel sólo dispones de 300 segundos para llegar a tu objetivo. Y ten cuidado con los disparos — si te alcanzan, saldrás lanzado por la fuerza del disparo.



WARNUNG

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.



Printed in Japan