KONAMI®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

VERSÃO PAL

KONAMI®



ESTE SELO GARANTE QUE A NINTENDO APROVOU A QUALIDADE DESTE PRODUTO E QUE ESTÁ CONFORME ALTOS PADRÕES DE QUALIDADE TÉCNICA E CAPACIDADE DE ENTRETENIMENTO. AO COMPRAR JOGOS E ACESSÓRIOS, CERTIFICA-TE DA EXISTÊNCIA DESTE SELO, NO SENTIDO DE SEREM PERFEITAMENTE COMPATÍVEIS COM O TEU PRODUTO NINTENDO.

LICENCIADO POR

Nintendo®

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System ™, os selos de qualidade e outras marcas designadas por "TM", são marcas registadas de NINTENDO.

KONAMI® É MARCA REGISTADA DE KONAMI CO., LTD. AXELAY ™ É MARCA REGISTADA DE KONAMI CO., LDA. © KONAMI TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

ATENÇÃO: ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA SUPER NINTENDO® OU AS CASSETES DE JOGO, LÊ ATENTAMENTE A ÚLTIMA SECÇÃO DESTE MANUAL "INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO".

(Impresso em Portugal)

INCOLOR

PARABÉNS!

Agora possuis a nave Axelay D117B para o teu Super Nintendo™. Mas calma aí. Tens muito que aprender, antes de saltares para o cockpit. Portanto, começa a ler!

ÍNDICE

COMO JOGAR 4

INICIA O JOGO 5

ESCOLHE AS TUAS ARMAS 6

CONTROLA A TUA NAVE 9

NÍVEIS E INIMIGOS 10

INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO 14

ESTÁS NUM MUNDO DE SOFRIMENTO

As coisas estão feias para um pacífico grupo de mundos pertencentes ao Sistem Solar Illis. Um dos seus satélites de reconhecimento captou uma diabólica presença ainda a anos luz, mas que se está já a aproximar. A cruel Armada de Aniquilação avança rapidamente, destruindo todos os planetas que encontra pelo caminho. A sua grande quantidade de armas está pronta para qualquer exército sólido que a tente deter. No entanto, a força que a pode deter não é numerosa, mas sim única.

COMO JOGAR

Veste o teu fato de combate à prova de fogo, instala-te no cockpit da nave espacial Axelay e prepara-te para iniciares seis mundos de devastadora loucura. E todos eles estão ocupados pela Armada de Aniquilação. O teu objectivo é recuperares as armas secretas de Axelay que foram tomadas pelo inimigo. Se conseguires escapar com vida, um terrível robot espera por ti no final de cada nível. É o suficiente para ficares enjoado.

A TUA LISTA DE PRÉ-DESCOLAGEM

Introduz a cassete na consola Super Nintendo™ , e liga-a. Quando o écran de demonstração aparecer, terás duas escolhas: START (Começar) e SET UP (Configurar).

1. START (Começar) — Carrega nesta tecla quando quiseres ir directamente para o écran de Selecção de Armas.

2. SET UP (Configurar) — Usando o BLOCO DE COMANDO, podes regular o seguinte:

- CONTROL SETTINGS: (Selecção de Comandos) — Podes mudar os teus botões para Shot Missile (Disparar Mísseis), Arm Change R ou Arm Change L (Mudar de Arma).
- TRIGGER SPEED: (Velocidade de Disparo) — A continuidade dos tiros pode ser ajustada em cinco níveis diferentes.
- LEVEL (Nível): — A dificuldade do nível pode ser mudada para EASY (Fácil), NORMAL ou DIFFICULT (Difícil).
- SOUND (Som): — Escolhe entre STEREO ou MONO.
- BRIGHTNESS (Brilho): — Pode ser ajustado em cinco níveis diferentes.
- EXIT (Mudar de Écran): — Utiliza para saires do écran Set Up.



ESCOLHE AS TUAS ARMAS



Escolhe o tipo de armas usando as setas esquerda/direita, e carrega na tecla START para entrares. No nível 1 estás automaticamente armado com três armas: STRAIGHT LASER (Laser), ROUND VULCAN (Metralhadora), e MACRO MISSILE (Macro Míssil). À medida que avanças de nível para nível e recuperas as armas roubadas, terás uma grande escolha de armas. As armas e as capacidades de Axelay são as seguintes:

AR - AR

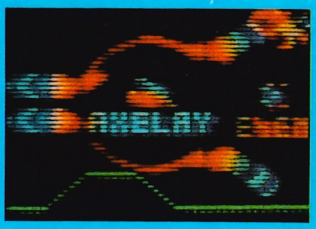


STRAIGHT LASER (LASER)

Arma de alto calibre. 5020 voltas por minuto. Potência média. (Diponível a partir do 1º nível).

ROUND VULCAN (METRALHADORA)

Raio de ataque de 360 graus. Potência média. Carrega no botão para atacares o que está à tua frente. (Disponível a partir do primeiro nível).





NEEDLE CRACKER (TIRO AGULHA)

Direcção múltipla, potência máxima, laser accionado por calor. (Disponível a partir do terceiro nível).

MORNING STAR (ESTRELA DA MANHÃ)

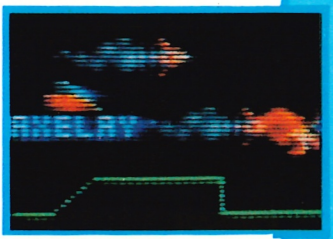
Fotões destrutivos que giram em torno do Axelay por força centrífuga. Carrega no botão para aumentar o raio de tiro da Estrela da Manhã. Solta o botão para disparares os fotões. (Disponível a partir do quinto nível).



AR - TERRA

MACRO MISSILE (MACRO MÍSSIL)

Altamente destrutivo. Destrói inimigos e tudo à sua volta. (Disponível a partir do primeiro nível).





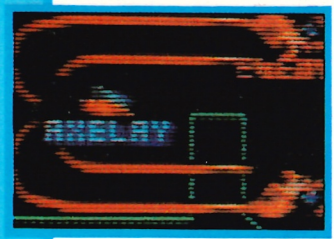
EXPLOSION BOMB (BOMBA EXPLOSIVA)

Forma extremamente potente de ácido radioactivo, onde toca queima. Altamente destrutiva. Muito eficaz contra os inimigos que estão escondidos em fortalezas à superfície da terra. (Disponível a partir do segundo nível).

CLUSTER BOMB (BOMBA PROPULSORA)

Propulsão zero, arma de arremesso directo. Destrói os inimigos com o impacto. Altamente destrutivo. (Disponível a partir do quarto nível).



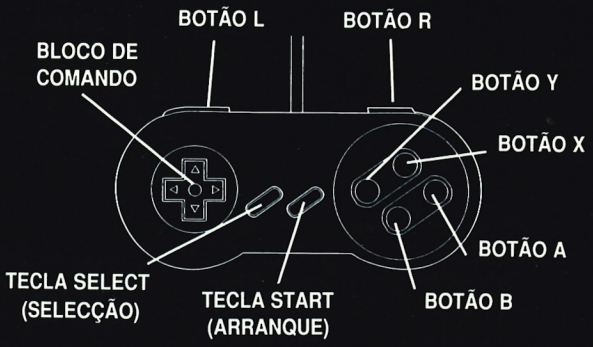


WIND LASER (SUPER LASER)

Para consecutivos lasers propulsores de iões. Muda a direcção dependendo da localização do inimigo. Altamente destrutivo. (Disponível a partir do sexto nível).

CONTROLA A TUA NAVE AXELAY

Quando estás perante fortes ataques inimigos, deves saber instintivamente quais os comandos a utilizar:



TECLA START

Carrega para começar ou para fazer uma pausa.

BLOCO DE COMANDO

Carrega para guiares a tua nave.

BOTÃO B

Carrega para disparar mísseis Ar - Ar.

BOTÃO A

Carrega para disparar mísseis Ar - Terra.

BOTÕES L e R

Botões utilizados para seleccionar armas.

BOTÕES X e Y e TECLA SELECT

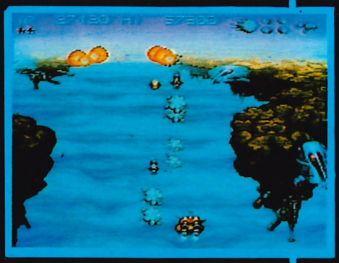
Não se usam.

NOTA: As funções dos botões A, B, L, R, X e Y podem ser mudadas no modo SET UP (Configuração).

MUNDOS DE GUERRA

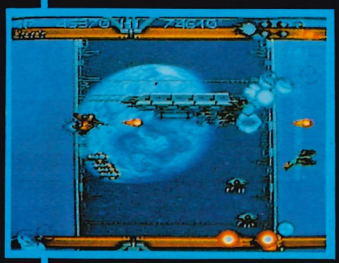
A tua conquista vai passar por seis mundos de guerra.

A tua missão: Conquistar cada planeta e recuperar as armas secretas de Axelay.



CUMULUSES

Um planeta coberto de nuvens. Devido à sua baixa força de gravidade, a Armada de Aniquilação está prestes a construir uma fortaleza flutuante como frente de defesa.



TRALIEB COLONY

Este planeta tinha um centro de pesquisa Illis onde se começaram a construir novas armas. Depois de ter sido tomado pela Armada de Aniquilação, o centro de pesquisa foi utilizado para construir uma vasta gama de terríveis armas.

URBANITE

Toda a população deste planeta tornou-se escrava da Armada de Aniquilação. A razão do ataque a este pacífico planeta, foi nada mais nada menos, devido ao facto da Armada ser uma força impiedosa.





THE CAVERN

Um bonito planeta cheio de vida vegetal foi afectado na sua temperatura, água e forma de vida, devido a uma fuga radioactiva, provocada pelas fábricas de armamento da Armada.

SECTOR 3 LAVA PLANET

Foi, noutros tempos, um planeta com um vulcão activo. A Armada de Aniquilação construiu uma fábrica para aproveitar energia e, como resultado, o centro do planeta dividiu-se e inundou a superfície com lava.





THE ARMADA OF ANNIHILATION'S FORTRESS

Este é o coração do império cruel. Pensa-se que está altamente fortificado com armamento exótico. Mas ninguém sabe ao certo porquê, quem lá entrou, nunca de lá saiu com vida.

EXTERMINADORES DE NÍVEL



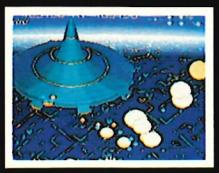
THE ARACHNATRON

Construído para intimidar o inimigo ao ponto de o fazer gelar de medo.

T - 36 TOWBAR

Concebido para uma máxima potência destrutiva, o T - 36 Towbar tem um canhão de duas mega toneladas, montado à frente e um laser que desintegra tudo em que toca.





REGENERTOID

Um sinistro robot que aumenta quando atacado. Nunca foi derrotado.

AQUADON

Uma fortaleza impenetrável e flutuante de devastação. Cobre os seus inimigos com um feixe de luz.



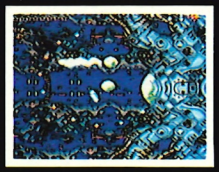


WAYLER

O Wayler é um implacável fenómeno da natureza, composto por lava e metal. Se as suas bolas de fogo não te acertarem, os seus punhos acertam de certeza.

VEINION

Não existem dados sobre esta força de vida. Serás o primeiro a saber as crueldades de que ele é capaz.

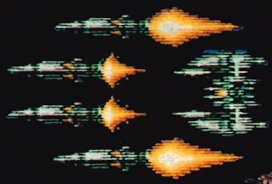


O ARSENAL DA ARMADA

GORAN

Grande lutador equipado com dois satélites comandados à distância.





BYTREX

Atacante de curtas distâncias, armado com mísseis e um laser de energia.



STROPOFORE

Invulgar insecto aquático. Defeitos na sua estrutura DNA, não lhe permitiram a metamorfose.

POLARIS

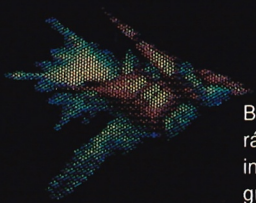
Arma de tamanho médio anti-nave. Cápsulas que abrem dos dois lados para libertar "Phycho Sanders".



ZEXTANT

Satélite de batalha de tamanho médio, que levanta um sólido escudo de pedra, e dispara um laser extremamente poderoso.





GRAVITRON

Bombardeiro de combate ultra rápido. Gira em torno dos inimigos e liberta minas anti-gravitação.

INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO

NÃO LIGAR A TELEVISORES DE PROJECÇÃO (PROJECTORES E PROJECTORES DE VÍDEO)

Não ligues a tua consola Nintendo Entertainment System ™ ("NES") a televisores de projecção. Caso o faças, o écran do teu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito das consolas NES nem a defeito dos respectivos jogos, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas. A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contactes o teu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obteres informação adicional.

EPILEPSIA — LER ANTES DE UTILIZARES AS CONSOLAS NES OU SUPER NINTENDO

Existem raras histórias clínicas de pessoas susceptíveis a ter crises de epilepsia quando expostas a certos tipos de luzes intermitentes frequentes no nosso meio ambiente quotidiano.
No entanto, pessoas a quem isso acontece, podem igualmente estar sujeitas a essas crises quando vêem certas imagens televisivas ou quando jogam a certos jogos de vídeo. Sugerimos que consultes o teu médico assistente, caso sintas algum sintoma de epilepsia, ou algum outro sintoma anormal, ao jogar jogos de vídeo, como por exemplo os seguintes: dificuldade de visão, contracções musculares, outros movimentos involuntários, problemas mentais e/ou convulsões.

PRECAUÇÕES A TER COM O EQUIPAMENTO CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Utilizar unicamente o transformador fornecido com a tua consola SUPER NINTENDO. O aquecimento produzido pela utilização do transformador é normal e não deve ser motivo de preocupação. No entanto, aconselha-se a que o desligues da corrente sempre que não esteja em uso por períodos prolongados.
2) Utilizar apenas o comutador RF que acompanha o SUPER NINTENDO.
3) Não desmontar a consola SUPER NINTENDO, nem tentar repará-la, sob pena de perder o direito à garantia.
4) É indispensável desligar o interruptor da consola, antes de retirar ou introduzir uma cassete de jogo. Utilizar apenas as cassetes de

jogo SUPER NINTENDO VERSÃO PAL com a consola SUPER NINTENDO (versão PAL). Para as retirar, carrega no botão de ejecção e puxa com cuidado. Não é possível retirar a cassete com o interruptor (Power) ligado.

5) Quando acabares de jogar, retira a cassete de jogo da consola.
6) Não guardes a consola em lugar húmido, nem a deixes em sítios onde possa apanhar poeira, fibras ou outras impurezas.
7) Não deixes cair os diversos elementos que compõem a tua consola SUPER NINTENDO. Evita submeter a consola a choques ou movimentos bruscos.
8) Não deixes a consola ligada por períodos longos de não utilização.
9) Quando desligares os fios da consola, desliga primeiro a própria consola e, a seguir, puxa sem brusquidão pela tomada. Nunca se deve puxar pelos fios.
10) Não expor a consola, ou outros componentes, a temperaturas excessivas.
11) Não verter líquidos na consola, cassetes ou quaisquer outros elementos da consola. Para limpar exteriormente, usa apenas um tecido macio, ligeiramente humedecido.
12) Deixa decorrer alguns segundos entre o momento em que acendes e apagas a tua consola. Caso contrário, os dados registados na cassete, graças a uma pilha especial, podem perder-se irremediavelmente.

PRECAUÇÕES A TER COM AS CASSETES CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Se jogares por períodos longos, faz uma interrupção de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou consola.
4) Não limpes a cassete com solventes votáteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Verifica sempre se os terminais da cassete não apresentam impurezas, antes de a introduzires na consola.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

NOTAS

NOTAS

NOTAS

SNES 3094



AGENTE AUTORIZADO

Nintendo

SERVIÇO DE CONSUMIDORES ☎ 0500 1111 (GRATUITO)

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CHAVES FEIST & Cª. LDA., como distribuidor exclusivo de NINTENDO, para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos NINTENDO que comprares no nosso país, **em AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria ou qualquer outra dúvida:

1. Contacta o nosso Serviço de Consumidores, em Lisboa, pelo ☎ **0500 1111.**
2. Para verificarmos se a avaria é real ou aparente, solicitamos que sigas as indicações dadas pelos nossos assistentes. Caso não se trate de um problema de manuseamento, verificando-se, assim, uma avaria real, o nosso assistente solicitará que envies o produto Nintendo e respectiva **Prova de Compra**, para a seguinte morada:

CHAVES, FEIST & Cª. LDA.
APARTADO 150 - 2685 SACAVÉM

3. Sempre que um produto NINTENDO apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, a CHAVES FEIST encarrega-se de reparar e/ou substituir o produto avariado, sem qualquer encargo para ti.
4. Não estão cobertas pela garantia as seguintes situações:
   - **Produtos NINTENDO cujo prazo de garantia tenha expirado.**
   - **Produtos NINTENDO cuja prova de compra não mencione produto, data de aquisição e nome do AGENTE AUTORIZADO NINTENDO.**
   - **Produtos NINTENDO avariados por negligência, acidente, utilização inadequada do produto e tentativas de reparação por técnico não autorizado por CHAVES, FEIST & Cª. LDA.**
5. Após terminar o período de garantia, em caso de avaria ou qualquer outra dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Consumidores NINTENDO, pelo ☎ 0500 1111. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.



CHAVES, FEIST & C.A, LDA.