Nintendo

GAME BOY™

PALCOM™ SOFTWARE

DMG-CN-NOE

PROBOTECTOR™



SPIELANLEITUNG



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 einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

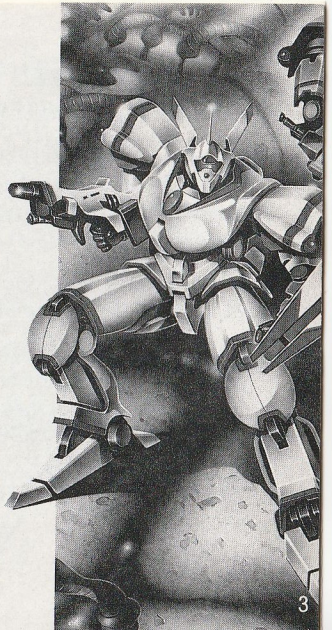
Nintendo®, GAME BOY,™ the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

LICENSED BY
Nintendo®

Willkommen in der Welt von PALCOM!
Du bist der Held von PALCOMS's Meisterschützen-Version von PROBOTECTOR™ für den Game Boy. Du solltest die nachfolgende Anleitung gründlich durchlesen, bevor Du Dich in die Schlacht wirfst.

INHALTSVERZEICHNIS

UNSER HEUTIGES MENÜ KONZENTRIERT SICH AUF SELBSTANGEBAUTE AUSSERIRDISCHE. 4
WIE MAN EINE SITUATION UNTER KONTROLLE HAT 6
ÜBERLEBEN, FÜR DEN KAMPF AM TAG DANACH 7
ENERGIE NACHTANKEN, UM ZU ÜBERLEBEN 7
LEKTION IN DER MUTANTEN-ERLEDIGUNG 8
DIE GESCHICHTE GEHT WEITER. 8
SPIONAGE-BERICHT DER FEINDLICHEN BASIS 8
EIN BUFFET DER EKLIGSTEN BIESTERCHEN 14



UNSER HEUTIGES MENÜ KONZENTRIERT SICH AUF SELBSTANGEBAUTE AUSSERIRDISCHE

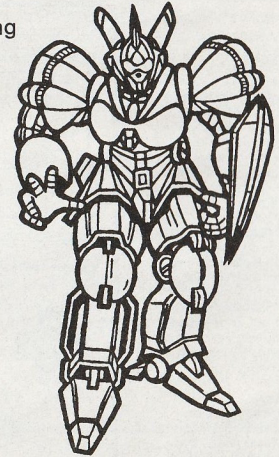
Man schreibt das Jahr 2633 A. D. Die Technologien haben einen so fortgeschrittenen Stand erreicht, daß die Natur und die Wissenschaften jetzt harmonisch zusammen existieren und der Frieden in der ganzen Welt regiert.

... aber hinter der Ruhe wird etwas entdeckt, das völlig unvorstellbar ist, und das die ganze Menschheit in Gefahr bringt.

Während eines geheimen Forschungsprojekts entdecken Wissenschaftler einer Sondereinheit, daß ein außerirdisches Wesen aus der Galaxie der Apokalypse den Plan schmiedet, die gesamte menschliche Rasse auszulöschen.

Um die Erde und ihre Bevölkerung zu schützen wurde der Roboter (PROBOTECTOR) RD 008 entwickelt.

Seine Mission führt ihn in die Festung des Außerirdischen auf den Galga-Inseln, wor er die Schwarze Viper (Big Boss) auslöschen soll.

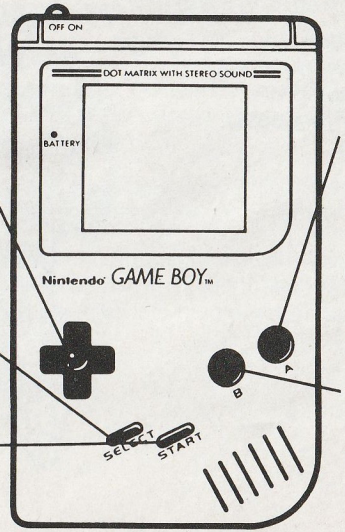


WIE MAN EINE SITUATION UNTER KONTROLLE HAT

Controller
Drücke darauf, um den Probotector durch die verschiedenen Ebenen in der Basis der Schwarzen Viper zu dirigieren. Mit dieser Taste steuerst Du auch die Richtung von Schüssen und Sprüngen, wenn die A- und B-Tasten gedrückt werden.

Select-Taste
Diese Taste wird in der „Continue/End"-Anzeige verwendet, um zwischen den beiden Optionen hin- und herzuschalten. Du kannst das Spiel auch während eines Durchgangs neu beginnen, indem Du gleichzeitig auf die Select-, Start-, A- und B-Tasten drückst (Reset).

Start-Taste
Wird gedrückt, um das Spiel zu starten bzw. um es während einer Spielrunde zu unterbrechen (PAUSE).



A-Taste
Wenn Du Dich im horizontalen Roll-Bereich befindest (Bereich 1, 3, 5) drücke diese Taste, um einen Salto durch die Luft durchzuführen, der Dich über den Feind und auf das Cliff bringt. In der Draufsicht (Bereiche 2 und 4) ist diese Taste nicht aktiv.

B-Taste
Hiermit werden Probotectors vernichtende Waffen abgefeuert. Zusammen mit dem Controller gedrückt, kannst Du in sieben verschiedene Richtungen schießen. (Hinweis: Du kannst gerade nach unten schießen. Um dies zu tun mußt Du zunächst nach oben springen – die A-Taste drücken, den Controller nach unten drücken, und Deine Waffen abfeuern – die B-Taste drücken.)

ÜBERLEBEN, FÜR DEN KAMPF AM TAG DANACH

Weil eine Schlacht nie angenehm ist, und es niemand unverletzt durch feindliche Linien schafft, beginnst Du Deine Mission mit drei Leben. Diese werden als Ehrenmedaillen in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Für jeden Feind, den Du besiegst, erhälst Du Punkte. Du bekommst ein „Bonus"-Leben sobald Du 20.000 Punkte erreicht hast und danach alle 30.000 Punkte ein weiteres. (Die Punkte werden nach Abschluß eines Bereiches und am Ende des Spieles angezeigt.)

ENERGIE NACHTANKEN, UM ZU ÜBERLEBEN

Probotector kann kampfstarke Waffen gegen die Außerirdischen entdecken, wenn er die fliegenden Kapseln vernichtet. Wenn das Power-Up Symbol erscheint, muß Probotector es berühren, um es zu fangen und diese Waffe zu aktivieren.



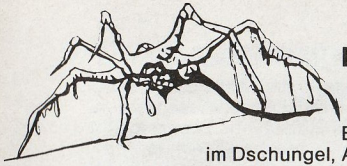
Spread Gun: Kugeln werden in drei Richtungen geschossen. Wenn dieses Power-Up Symbol ein zweites Mal aufgenommen wird, werden die Kugeln in fünf Richtungen zerstreut.



Fire Gun: Wenn Feinde oder Hindernisse auftauchen, sendet diese Kanone Explosionen in vier Richtungen aus, und deckt damit einen großen Bereich ab.



Homing Gun: Kugeln, die auf den Feind gezielt werden, verfolgen ihr Ziel direkt. Dies ist eine Technologie, die Du brauchst, um Deine Überlebenschancen auszugleichen.



LEKTION IN DER MUTANTEN-ERLEDIGUNG

Als Probotector, dem „Guerilla Kommando Extraordinaire", mußt Du Dich an Heckenschützen im Dschungel, Angriffs-U-Booten der Marine, tödlichen Androiden und bösartigen, genetischen Kriegern vorbeischießen. Aber das ist der einfache Teil. Am Ende jeder Spielrunde muß sich Probotector einem furchteinflößenden Boss-Kämpfer stellen.

DIE GESCHICHTE GEHT WEITER

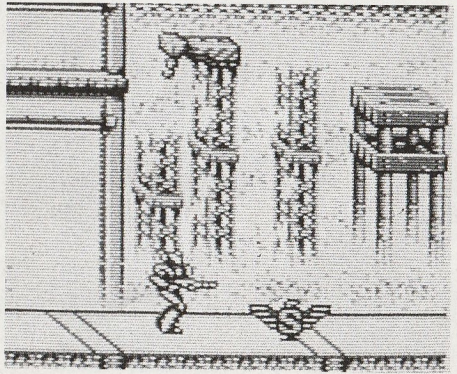
Diese Mission ist zu wichtig, um sie zu beenden, wenn Du alle Deine Leben verloren hast. Deshalb gibt es am Ende des Spieles die Option „Continue" – dort weiterspielen, wo das letzte Spiel zu Ende gegangen ist. Du verlierst alle zuvor gewonnen Punkte, aber Du beginnst in der gleichen Spielebene, in der Du aufgehört hast. Um weiterzuspielen, benutze die Select-Taste und den Controller, um zwischen „CONTINUE" und „END" zu wählen. Drücke auf Start, um Deine Wahl zu bestätigen. (Anmerkung: Du kannst diese Option nur zweimal in Anspruch nehmen. Auch das Glück eines Probotectors muß einmal zur Neige gehen.)

SPIONAGE-BERICHT DER FEINDLICHEN BASIS

Hier ist ein Blick auf die fünf gefährlichen Bereiche, durch die Du Dich durchschlagen mußt. Du hast in den Bereichen 1, 3 und 5 eine Seitenansicht, in der Deine Sprungkraft eine entscheidende Rolle spielt. In den Bereichen 2 und 4, betrachtest Du die Vorgänge von oben und mußt daher besonders sorgfältig sein, während Dich schreckliche Dinge umgeben.

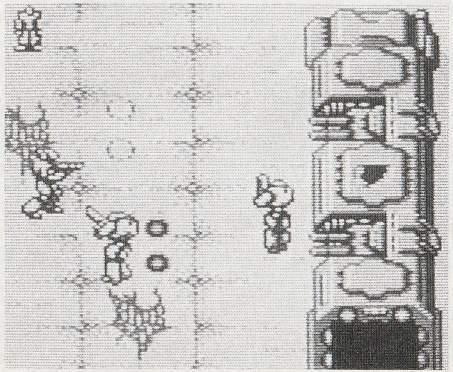
Bereich 1: Betreten der Insel-Basis der Schwarzen Viper

Besiege die feindlichen Heckenschützen und mechanischen Maschinengewehr-Türme, während Du die Gewässer zur Basis der Schwarzen Viper überquerst. Du wirst am Ende ein kleines Raketen-U-Boot finden, das auf Dich wartet, und es ist nicht auf Deiner Seite.



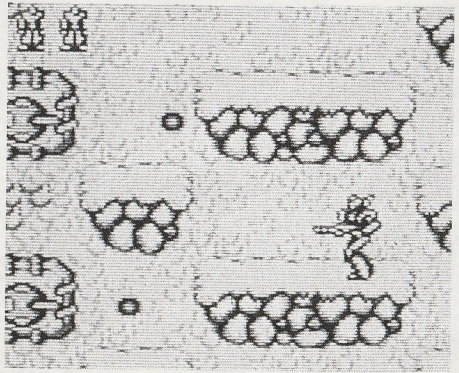
Bereich 2: Schwarze Viper schickt seine heißesten Panzer

Man würde eine Armee brauchen, um die Bataillone von Vipers Soldaten, Artillerie-Einheiten und gepanzerten Kampfmaschinen zu besiegen, aber Du mußt es allein schaffen.



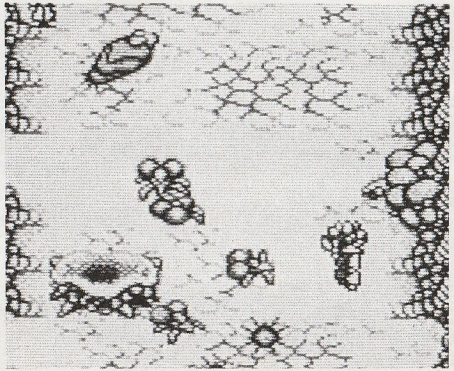
Bereich 3: Das Gemetzel auf dem Mutanten-Berg

Wenn Du alles über das „Dynamische, Duale Zerstörungsgerät" wüßtest, das am Ende dieser Spielrunde auf Dich wartet, würdest Du Dir zweimal überlegen, ob Du auf diesen Berg kletterst!



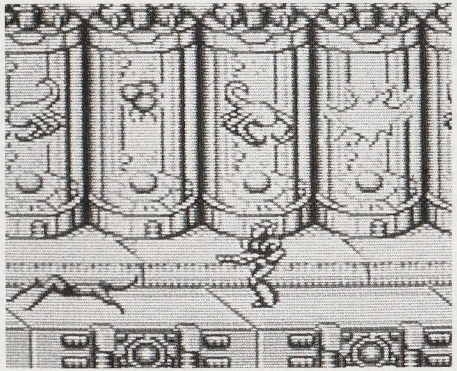
Bereich 4: Laß Dich nicht von der Viper beeindrucken

Puste diese ekelerregenden Kriecher schnell weg und höre nicht auf, Dich zu bewegen – denn davon kommen noch viel mehr auf Dich zu.



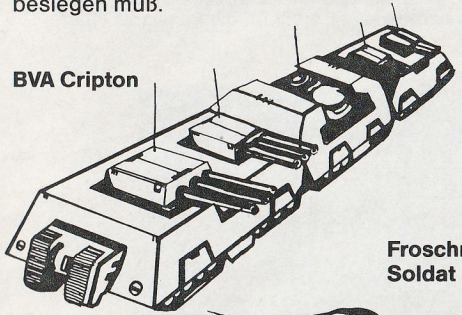
Bereich 5: Das Labor der Viper: Die Küche der Verdammten

Hier ist das Ziel von Probotectors Mission – das Labor, wo die Schwarze Viper Legionen von außerweltlichen Kämpfern züchtet. Nachdem Du den tödlichen Cyborg-Roboter aus dem Weg geräumt hast, mußt Du die Schwarze Viper persönlich besiegen.



EIN BUFFET DER EKELIGSTEN BIESTERCHEN ...

Dies sind nur ein paar der lebendigen Alpträume, die Probotector besiegen muß.



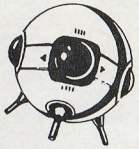
BVA Cripton



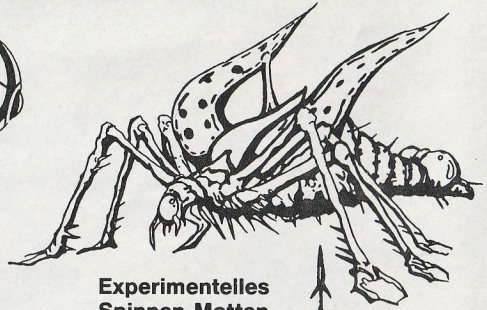
Froschmann-Soldat



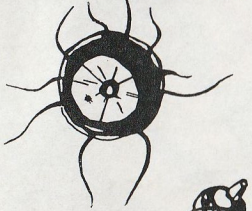
Experimentelles Oktopus-Läuse Mandiabla



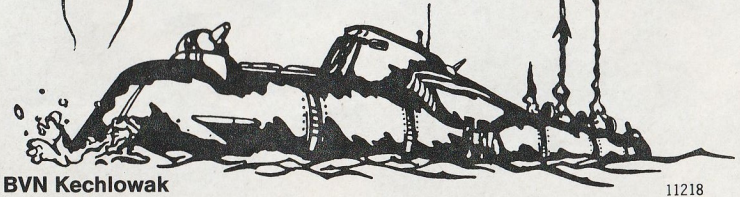
Augen-Spore



Experimentelles Spinnen-Motten Giwala



Laser-Satellit



BVN Kechlowak



Probotector™ is a trademark of Konami Co., Ltd.
PALCOM SOFTWARE™ is a trademark of Palcom Software Limited.
© 1991 Konami
All Rights Reserved

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

PRINTED IN JAPAN