

# LYLATWARS™



SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI  
LIBRETTO DI INSTRUZIONI  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
HANDLEIDING  
INSTRUCTION BOOKLET  
INSTRUKTIONSBOG  
INSTRUKTIONSBOK  
KÄYTTÖOHJEET



CLUB  
**Nintendo**<sup>®</sup>  
ONLINE



[www.nintendo.de](http://www.nintendo.de)



<b>Deutsch</b>	<b>4</b>
<b>Français</b>	<b>16</b>
<b>Italiano</b>	<b>28</b>
<b>Español</b>	<b>40</b>
<b>Nederlands</b>	<b>52</b>
<b>English</b>	<b>64</b>
<b>Svenska</b>	<b>76</b>
<b>Dansk</b>	<b>86</b>
<b>Suomi</b>	<b>96</b>

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



*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<sup>®64</sup> System paßt.*

Wir freuen uns, daß Du Dich für die LYLATWARS<sup>™</sup> Spielkassette für Dein Nintendo<sup>®64</sup> System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

### **⚠ VORSICHT**

DAS NINTENDO<sup>®64</sup> GENERIERT REALISTISCHE BILDER UND 3-D SIMULATIONEN. BEI EINIGEN PERSONEN KANN ES WÄHREND DES SPIELENS ODER BETRACHTENS BESTIMMTER VIDEO-BILDER ZU SCHWINDELGEFÜHLEN, DESORIENTIERUNG ODER ÜBELKEIT KOMMEN. WENN BEI IHNEN ODER IHREM KIND EINES DIESER SYMPTOME AUFTRITT, LEGEN SIE EINE PAUSE EIN UND SPIELEN SIE SPÄTER WEITER.

## **DER NINTENDO<sup>64</sup>-CONTROLLER**

Der Nintendo<sup>64</sup>-Controller verfügt über ein analoges System, das eine Steuerung in jede Richtung und jeden Winkel gewährleistet.

Beim Einschalten der Konsole darf der Analog-Stick nicht aus seiner Standardposition bewegt werden.



Wird der Analog-Stick (wie links gezeigt) während des Einschaltens der Konsole aus seiner Standardposition bewegt, so wird diese Position von der Hardware als neue Standardposition registriert. Dies führt zu einer fehlerhaften Anwendung der Steuerfunktion.



Um eine falsche Standardeinstellung wieder rückgängig zu machen, muß der Analog-Stick (wie links gezeigt) in seine Mittelposition gebracht werden und dann, bei gedrückt gehaltenen L- und R-Tasten, die START-Taste gedrückt werden.

Der Nintendo<sup>64</sup>-Controller ist ein Präzisionsinstrument. Es ist darauf zu achten, daß keine Flüssigkeiten oder andere Fremdkörper in das Gehäuse gelangen. Bei auftretenden Problemen steht der Nintendo Kundendienst unter der Telefonnummer 0130-5806 zur Verfügung.

Für dieses Spiel empfehlen wir die abgebildete Griffposition.



Bei dieser Griffposition wird der Analog-Stick mit dem linken Daumen und die A-, B- oder C-Knöpfe mit dem rechten Daumen betätigt.

Die nicht benutzten Finger der linken Hand können bequem um den ergonomisch geformten Controller gelegt werden. Dabei ist jedoch zu beachten, daß nicht aus Versehen der Z-Trigger auf der Unterseite des Controllers betätigt wird.

**Anschließen des Nintendo<sup>64</sup>-Controllers:**

Um *Lylatwars* spielen zu können, muß ein Controller in den ersten Port der Controllereingänge eingesteckt werden.

Wird der Controller während des Spiels ausgetauscht, so muß entweder die RESET- oder die START-Taste betätigt werden, um den Controller zu aktivieren.

*Dieses Spiel wurde für einen bis vier Spieler entworfen. Im Mehr-Spieler-Modus werden der Spieleranzahl entsprechend viele Controller benötigt, die beginnend mit Port 1 an die Controllereingänge des Nintendo<sup>64</sup> Grundgeräts angeschlossen werden müssen.*



## INHALT

Die Piloten und ihre Fahrzeuge .....	6
Controller-Funktionen .....	7
Scrollmodus und Offene Formation .....	7
Optionen .....	8
Bildschirmanzeigen .....	8
Wege nach Venom .....	9
Nützliche Fundsachen .....	10
Spezielle Aktionen .....	10
Mehr-Spieler-Modus .....	11
Rumble Pak .....	12
Club Nintendo Special .....	14
Gewährleistung .....	15

## PROLOG

Das Lylat-System, eine kleine Planetengruppe im Delta-Quadrant, genießt Wohlstand und Freiheit. Die Bewohner leben in Frieden... bis der böse Andross auf der Bildfläche erscheint.

Andross wurde auf Corneria, dem vierten Planeten des Systems, geboren und entwickelte sich dort zu einem brillanten Wissenschaftler.

Seine Arbeit konzentrierte sich ausschließlich auf die Entwicklung und Erforschung neuester Bio-Technologien. Doch der dauerhafte Frieden auf Corneria beendete die Notwendigkeit, neue Waffensysteme zu entwickeln. Im Lauf der Zeit spaltete sich Andross' Persönlichkeit und sein Geist verwirrte sich zusehends – schließlich wurde er verrückt.

Eines Tages entschloß sich Andross, seine Geheimwaffe einzusetzen. Sein Plan war, die Hauptstadt Cornerias anzugreifen und zu zerstören, um den Planeten zu unterjochen. Glücklicherweise gelang es General Pepper im letzten Moment, Andross zumindest vorübergehend aufzuhalten und ihn auf den Planeten Venom zu verbannen.

Fünf Jahre später wird der Geheimdienst Cornerias auf ungewöhnliche Aktivitäten auf dem Exilplaneten Venom aufmerksam. General Pepper beauftragt drei Mitglieder des Starfox-Teams – James McCloud, Pigma Dengar und Peppy Hare – mit Nachforschungen über die seltsamen Vorgänge.

Doch Pigma Dengar verrät die Kameraden nach ihrer Ankunft auf Venom und lockt sie in Andross' Falle. Mit knapper Not gelingt Peppy die Flucht zurück nach Corneria, wo er Fox McCloud über das Schicksal seines Vaters unterrichtet.

Andross erklärt dem Lylat-System den Krieg und nimmt nach und nach Planet für Planet ein. Mit scheinbar unaufhaltsamen Schritten nähert er sich Corneria.

General Pepper weiß, daß die cornerische Armee alleine die Eindringlinge nicht stoppen kann. Mit einem verzweifelten Hilferuf wendet er sich an Fox McCloud und das Starfox-Team und bittet sie, Andross den Kampf anzusagen und den Frieden nach Corneria zurückzubringen.

# DIE PILOTEN UND IHRE FAHRZEUGE



## Fox McCloud

Als Anführer des Starfox-Teams kämpft der junge Recke bei jedem Einsatz an vorderster Front. Dank seines fantastischen Reaktionsvermögens und seines unglaublichen fliegerischen Könnens wird er von allen Mitgliedern des Teams vorbehaltlos als Führungspersönlichkeit akzeptiert.



## Slippy Toad

Slippy ist ein wahres Energiebündel und verfügt über eine gesunde Portion Optimismus, die ihn dann und wann dazu verleitet, über die Stränge zu schlagen und sich selbst in Gefahr zu bringen. Als Pilot besitzt er nur durchschnittliche Fähigkeiten, doch als Mechaniker des Teams ist er unersetzlich. Für jedes technische Problem hat Slippy die passende Lösung parat.

## Peppy Hare

Peppy ist das erfahrenste Mitglied des gesamten Teams und ein guter Pilot und enger Vertrauter von Fox McCloud. Als guter Freund seines Vaters sah er Fox vom jungen Draufgänger zu einem erfahrenen Piloten heranwachsen und steht ihm jederzeit mit Rat und Tat zur Seite.



## Falco Lombardi

Der Avianer wurde geboren, ein Pilot zu sein. Seine schnellen Reaktionen und sein überschäumendes Temperament machen ihn zum wildesten Mitglied des Starfox-Teams. Obwohl er oftmals kleinere Wortgefechte mit seinen Kameraden führt, steht er doch allen loyal gegenüber. Jeder im Team weiß, daß auf Falco immer Verlaß ist.



## ROB64

Er koordiniert die Angriffe des Teams von Bord der Great Fox aus und sendet Nachschubmaterial und Versorgungsgüter, wenn dies notwendig sein sollte.

## Panzer

Der Flugabwehrpanzer ist mit einem Spin-Shot-Lasergeschütz ausgestattet und verfügt über zwei Triebwerke, um für kurze Zeit im Schwebzustand gehalten zu werden.



## Arwing

Der Arwing-Jäger ist das bevorzugte Kampfgefährt des Teams. Ausgestattet mit einem Antigravitations-G-Diffuser, kann der Pilot die waghalsigsten Manöver und Aktionen durchführen.

## Great Fox

Der Kreuzer der Dreadnought-Klasse ist das Flaggschiff und die Operationsbasis des Starfox-Teams. Dank der Plasma-Triebwerke kann sich die Great Fox sehr schnell zwischen den einzelnen Sternensystemen bewegen.



## U-Boot

An Bord der Great Fox befindet sich ein U-Boot, das für besondere Einsätze bereitgehalten wird. Leider unterliegen die Unterlagen zu Typ und Bewaffnung strengster Geheimhaltung.

# CONTROLLER-FUNKTIONEN



## Allgemeines:

Du kannst das Fadenkreuz ein- oder ausschalten, wenn Du im Pausenmodus die R-Taste betätigst. Drückst Du zweimal kurz hintereinander die R-Taste oder den Z-Trigger, führt Dein Gefährt eine Rolle in die entsprechende Richtung aus.

Der Panzer kann für eine bestimmte Zeit schweben, wenn Du die R-Taste und den Z-Trigger gleichzeitig drückst.

ACHTUNG: LYLAT WARS unterstützt das Nintendo<sup>64</sup> RUMBLE PAK. Bitte lies die genauen Anweisungen zur Verwendung des RUMBLE PAKs in dieser Spielanleitung sorgfältig durch!

**C (▲) Knopf:**  
Blickwinkel verändern  
(nicht im Panzer)

**C (◀) Knopf:**  
Turbo-Boost aktivieren

**C (▶) Knopf:**  
Ankommende Nachricht  
von ROB beantworten

**C (▼) Knopf:**  
Bremsstriewerke  
einsetzen

**A-Knopf:**  
Laser abfeuern

Hältst Du den A-Knopf gedrückt, aktivierst Du den automatischen Zielsuchcomputer und das Fadenkreuz folgt einem anfliegenden Gegner. Läßt Du den A-Knopf los und drückst ihn nochmals, kannst Du eine Laserkugel abfeuern, die den Gegner mit Sicherheit trifft. Allerdings existieren auch Gegner, die vom Zielcomputer nicht erfaßt werden.

## SCROLLMODUS UND OFFENE FORMATION

Die Aufträge im 1-Spieler-Modus unterscheiden sich in der Art der Leveldarstellung.

### Scroll Modus

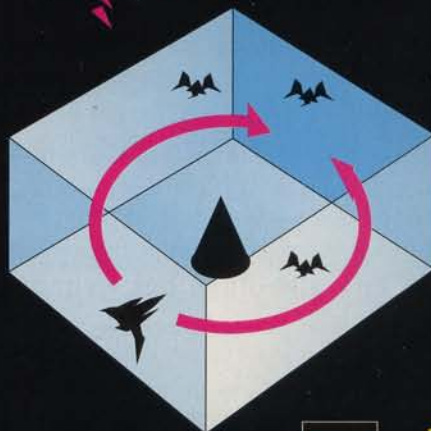
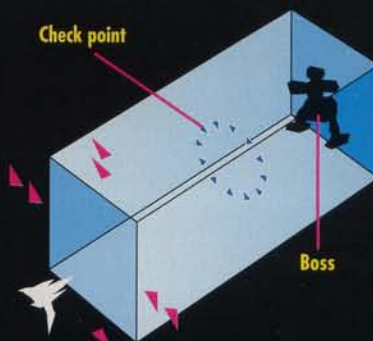
Im Scrollmodus kannst Du in jede beliebige Richtung fliegen. Bewegst Du Dich jedoch zu weit in eine Richtung, erscheinen Pfeile am Bildschirmrand, die anzeigen, daß weitere Bewegungen in die entsprechende Richtung nicht möglich sind.

Innerhalb der Scroll-Level befindet sich auf halbem Weg zum Ziel ein CHECKPOINT. Durchfliegst Du diesen Ring, erhältst Du einen Teil der verlorenen Energie zurück. Scheiterst Du nach dem Durchfliegen des Rings, kannst Du das Level am Checkpoint fortsetzen.

### Offene Formation

Im Modus der offenen Formation steht Dir eine quadratische Fläche zur Verfügung, innerhalb der Du Dich vollkommen frei bewegen kannst. Erreichst Du die Grenze des Gebiets, leitet der Arwing automatisch ein Wendemanöver ein.

Bewegst Du Dich in der offenen Formation, erscheint unten rechts auf dem Bildschirm ein Radarfeld, auf dem Du die aktuellen Positionen der Gegner und Deiner Freunde erkennen kannst.



**Hinweis:**  
In einigen Levels werden beide Darstellungsmöglichkeiten verwandt.

# OPTIONEN

Stecke das LYLAT WARS Game Pak korrekt in das Nintendo<sup>64</sup>-Grundgerät und schalte es ein. Drücke im Titelschirm den Start-Knopf, um in das Hauptmenü zu gelangen.



Innerhalb des Menüs kannst Du Deine Auswahl mit dem A-Knopf bestätigen. Durch Drücken des B-Knopfs kehrst Du zum vorherigen Bildschirm zurück.

## Main game (Spiel)

Du startest den Story-Modus und trittst als Fox McCloud den schwierigen Weg nach Venom an.

## Training

Spielst Du zum ersten Mal LYLAT WARS, empfiehlt es sich, eine Trainingsrunde einzulegen, um den Arwing besser kennenzulernen. Folge den Instruktionen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Drücke den Start-Knopf und wähle TRAINING BEENDEN, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

## VS Mode

Im Duellmodus können bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Nähere Informationen zum Mehr-Spieler-Modus findest Du an späterer Stelle in dieser Anleitung.



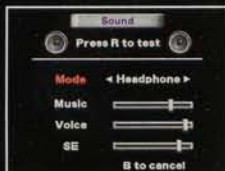
## Ranking (Tabelle)

In dieser Tabelle werden die zehn besten Ergebnisse im Story-Modus automatisch gespeichert.

Ranking	Name	Time
1	FOX	1:00
2	KIP	3:0
3	SLIP	4:0
4	PHL	7:0
5	SLIP	8:0
6	LOM	9:0
7	PHL	10:0
8	PHL	3:0
9	PHL	2:0
10	CAT	1:0

## Sound

Du kannst die Soundeinstellungen für das Spiel verändern, indem Du den Analogstick bewegt. Drücke die R-Taste, um Deine Einstellung zu testen.



**Stereo:** Wähle diese Einstellung, wenn Dein Fernsehgerät über Stereoklang verfügt. Sorge dafür, daß beide Audiokabel des Nintendo<sup>64</sup> mit dem Fernsehgerät verbunden sind, sonst können bestimmte Teile des Sounds nicht richtig wiedergegeben werden.

**Mono:** Verwende diese Einstellung, wenn Dein Fernsehgerät über Monoklang verfügt.

**Headphones:** Diese Einstellung solltest Du wählen, wenn Du Kopfhörer verwendest, um einen natürlicheren Klang zu erzeugen.

## Musik

Verändere die Lautstärke der Begleitmusik.

## Stimmen

Verändere die Lautstärke der Stimmen.

## Effekte

Verändere die Lautstärke der Soundeffekte.

## Language (Sprache)

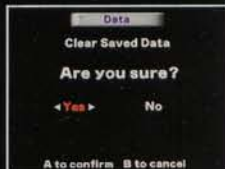
**Sprache:** Die Nachrichten im Textfenster am unteren Bildschirmrand können in verschiedenen Sprachen dargestellt werden. Wähle zwischen englischem, französischem oder deutschem Bildschirmtext.

## Stimme

Wähle, ob die Sprachausgabe in englischer oder lylatianischer Sprache erfolgt.

## Back up

Du kannst den Speicher des gesamten Spiels löschen. Beachte, daß beim Löschen die gespeicherten Einstellungen und Medaillen sowie die Top Ten-Highscores verlorengehen.



## Bildschirmanzeigen

### Schutzschild

Bei Treffern durch Gegner verringert sich die Energie des Schutzschilds. Du verlierst einen Arwing, wenn Du keine Energie mehr besitzt. Durch Versorgungsringe kannst Du verlorene Energie zurückgewinnen.

### Turboanzeige

Setzt Du die Boost- oder die Bremstriebwerke ein, verringert sich diese Anzeige. Ist sie leer, kannst Du keine Zusatztriebwerke einsetzen, bis sich die Leiste nach einer bestimmten Zeit wieder gefüllt hat.

Zahl der Abschüsse

Verbleibende Arwings

Verbleibende Bomben

### Schild Ringe

Hier erscheinen gesammelte Schild-Ringe.

### Energiebalken des Gegners

Mit Hilfe dieser Anzeige kannst Du erkennen, wieviel Restenergie der Gegner besitzt. Diese Anzeige erscheint nicht, wenn Slippy zur Great Fox zurückgekehrt ist.

### Fadenkreuz

Der Laser feuert auf die Mitte des kleinen Quadrates. Du kannst das Fadenkreuz ein- oder ausschalten (siehe Controller-Funktionen).





# WEGE NACH VENOM

Im Storymodus schlüpfst Du in die Rolle des Fox McCloud, Anführer des Starfox-Teams. Befolge die Instruktionen, die Du von General Pepper zu Beginn jeder Mission erhältst.

Deine erste Aufgabe besteht darin, Corneria von den angreifenden Truppen zu befreien. Der letzte Schritt auf Deinem Weg ist der Sieg über Andross auf dessen Heimatplaneten Venom. Wie Du zu diesem Planeten gelangst, bleibt Dir überlassen. Dir stehen verschiedene Wege zur Auswahl.

## Mission Nr. 1 Corneria



## Mission No. 2 Meteo Asteroid Field Into the Asteroid Field

Besiegt Du die gegnerischen Truppen, ohne auf Besonderheiten der Umgebung zu achten, gelangst Du am Ende des Weges zu diesem Endgegner.

Der weitere Weg Deiner Reise hängt in diesem Fall davon ab, welchen Endgegner Du besiegst. Du kannst entweder nach Meteo weiterreisen...



## Mission No. 2 Sector Y Combat Zone Fierce Meles

Achtest Du auf Nachrichten Deiner Kameraden und erfüllst besondere Bedingungen, kannst Du am Ende des Weges einem anderen Endgegner gegenüber treten.

...oder zum Sektor Y gelangen.

## Die Karte des Lylat Systems



Die Farbe, in denen Deine Reiseroute von Planet zu Planet angezeigt wird, zeigt Dir den Schwierigkeitsgrad an. Dabei bedeuten:  
**ROT = Schwer**  
**GELB = Mittel**  
**BLAU = Leicht**

## Legende

Auf Deiner Reise zwischen den Planeten kannst Du folgende Karte des Systems sehen:

- Abschüsse insgesamt
- Route
- Anzahl der Abschüsse in den Missionen
- Highscore
- Verbleibende Arwing-Jäger
- Am Ende der nächsten Mission kannst Du verschiedene Wege wählen.
- Aktuelle Position
- Verbleibende Teammitglieder  
P = Peppy F = Falco S = Slippy

## Wahl der Route

Du kannst jede Mission wiederholen, solange Du noch über genügend Arwings verfügst. Drücke dazu den Start-Knopf und wähle NEUER VERSUCH. Allerdings verlierst Du hierbei einen Arwing. Möchtest Du die Route wechseln, wähle ROUTE WECHSELN. Dies ist jedoch nur an einer „Kreuzung“ möglich.

## Nützlich Fundsachen

Einige Gegner hinterlassen wertvolle Dinge, wenn Du sie abschießt. Auch innerhalb der Level sind Goodies zu finden, wenn Du die Augen offen hältst.



### Laser

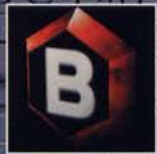
Die Laserkanone Deines Arwings verwandelt sich beim Einsammeln dieses Gegenstandes in einen Doppellaser. Bist Du bereits im Besitz des Doppellasers, erhältst Du den Hyperlaser. Du verfügst solange über den schußkräftigeren Laser, bis Dein Arwing erheblichen Schaden nimmt.



Normaler Laser

Doppellaser

Hyperlaser



### Bombe

Sammelst Du dieses Objekt ein, erhöht sich die Zahl Deiner Bomben um einen weiteren Sprengkörper.



### Versorgungsring

Durchfliegst Du diesen silbernen Ring, erhältst Du einen Teil der verlorenen Schutzschildenergie zurück.



### Versorgungsstern

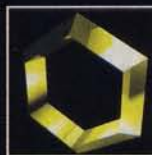
Diese Sterne geben Dir erheblich mehr Energie zurück als die normalen Versorgungsringe.

## Spezielle Aktionen

### Looping und Wende

Wirst Du von gegnerischen Schiffen verfolgt, kannst Du besondere Manöver ausführen, um sie abzuschütteln.

Drücke den Analogstick nach unten und gleichzeitig den C◀-Knopf, um einen Looping mit dem Arwing zu fliegen. In der Offenen Formation hast Du zusätzlich die Möglichkeit, 180°-Wenden auszuführen. Drücke dazu den Analogstick nach unten und gleichzeitig den C▼-Knopf.



### Schildring

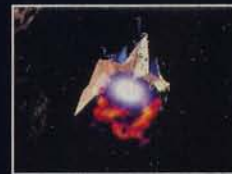
Gelingt es Dir, drei dieser goldenen Ringe einzusammeln, verlängert sich die Schutzschildleiste maximal und wird durch den hinzugewonnenen Teil aufgefüllt. Gelingt es Dir, drei weitere Ringe bei maximaler Energieleiste zu finden, erhältst Du einen

Extra-Arwing. Die Maximalleiste verschwindet in der nächsten Mission und Du mußt erneut drei Ringe einsammeln, um sie zu vergrößern. Nicht benutzte Schildringe aus dem vorherigen Level kannst Du behalten.



### Ersatzflügel

In besonderen Situationen könnte es vorkommen, daß Du einen oder beide Flügel des Arwings verlierst. In diesem Fall verlierst Du auch die Laser-Aufstufungen. Sammle zur Reparatur des Arwings das nebenstehende Symbol ein. Beendest Du das Level erfolgreich, wird der defekte Flügel ebenfalls ersetzt.



Defekter Flügel



Nach Reparatur



### Container

Von Zeit zu Zeit siehst Du am oberen Bildschirmrand ein Signal. Es zeigt Dir an, daß ROB64 an Bord des Great Fox Verbindung mit Dir aufnehmen möchte. Drücke den C▶-Knopf, um ihm zu antworten.

In den meisten Fällen wird er nach dem Kontakt einen Container mit besonders wertvoller Fracht schicken. Beschieße den Container mit dem Laser, um den Inhalt einsammeln zu können.



### Zielsuchbomben

Du kannst Gegner auch durch Zielsuchbomben angreifen. Aktiviere dazu den Zielcomputer, indem Du den A-Knopf gedrückt hältst. Verfolgt der rote Fadenkreuz den Gegner, aktiviere eine Bombe. Sie wird diesen Gegner solange verfolgen, bis sie ihn erreicht und detoniert. Diese Möglichkeit ist besonders effektiv, wenn Du eine größere Gruppe von Gegnern ausschalten möchtest.



# MEHR-SPIELER-MODUS

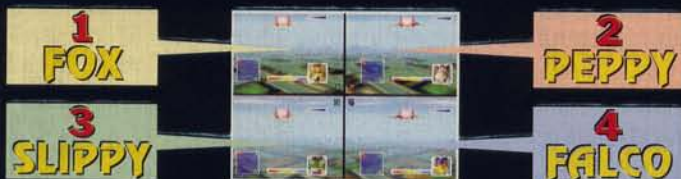
## VS Mode

Wähle im Hauptmenü VS, um den Mehr-Spieler-Modus zu aktivieren. In diesem Modus wird der Spielbildschirm in jedem Fall in vier Teile gesplittet. Sollten weniger als vier Spieler am Duell teilnehmen, werden in den restlichen Teilen andere Kameraperspektiven gezeigt.



## Anschluß der Controller

Jeder Controller ist einem bestimmten Teil des Bildschirms zugeordnet.



Bevor Du den Mehr-Spieler-Modus aktivierst, solltest Du der Teilnehmeranzahl entsprechend viele Controller an das Grundgerät anschließen und es erst danach einschalten.

## Handicap

Manche Spieler verfügen über bessere Fähigkeiten als andere. Damit das Spiel spannender und ausgeglichener wird, kann jedem Teilnehmer ein Handicap zugewiesen werden. Je höher das Handicap, desto mehr Energie verliert der Spieler bei einem Treffer.



## Schauplatz

Innerhalb des Mehr-Spieler-Modus können drei verschiedene Schauplätze als Kampfarenen genutzt werden. In jeder Duellvariante stehen zwei dieser Schauplätze zur Auswahl. Du kannst mit Hilfe des Analogsticks bestimmen, welcher Schauplatz genutzt wird. Verläßt ein Spieler den begrenzten Bereich der Arena, wird er automatisch zur gegenüberliegenden Seite transportiert.



## Duellvarianten

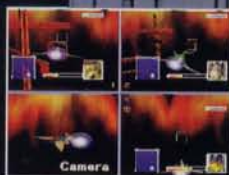
### Match

Das Ziel des Matches besteht darin, als erster die zu Beginn festgelegte Anzahl an Abschüssen zu erzielen. Der Teilnehmer, der diese Zahl zuerst erreicht, wird zum Sieger erklärt. Die Abschubvorgabe kann zwischen eins und fünf frei gewählt werden.



### Battle Royal

Der Spieler, dessen Schutzschildenergie komplett zur Neige geht, ist ausgeschieden. Gewinner ist, wer am Ende als einziger noch einen Arwing besitzt.



### Zeitmatch

Der Spieler mit den meisten Abschüssen innerhalb des Zeitlimits verläßt als Sieger die Arena. Abgeschossene Mitspieler verlieren ihre bisherigen Treffer und starten erneut bei Null. Das Zeitlimit kann zwischen einer und fünf Minuten gewählt werden.

Anzahl der Abschüsse

Verbleibende Zeit





## BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DAS NINTENDO<sup>64</sup> RUMBLE PAK

Wir freuen uns, daß Du Dich für das Nintendo<sup>64</sup>-RUMBLE PAK entschieden hast. Bitte lies diese Gebrauchsanweisung genau durch, bevor Du das RUMBLE PAK zum ersten Mal mit einem Spiel anwendest. Solltest Du nach dem Lesen dieser Anleitung weitere Fragen zum Nintendo<sup>64</sup>-Grundgerät oder dem RUMBLE PAK haben, wende Dich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung. Du kannst sie in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 erreichen.

### ⚠ WARNUNG

Bitte lies die Informationen und Hinweise dieser Anleitung sehr sorgfältig durch, bevor Du das Nintendo<sup>64</sup>-Grundgerät, ein Spiel oder ein Zubehörteil anwendest. Diese Anleitung enthält wichtige Hinweise und Sicherheitsvorschriften.

## DAS NINTENDO<sup>64</sup>-RUMBLE PAK

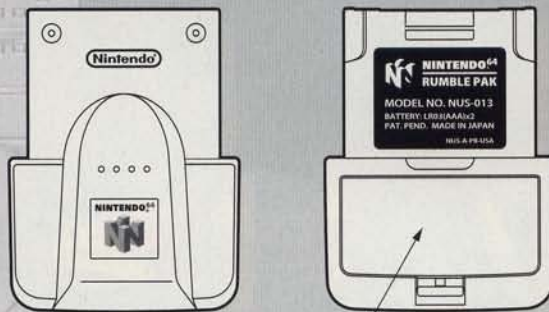
Das Nintendo<sup>64</sup>-RUMBLE PAK ist ein Zubehörteil für den Nintendo<sup>64</sup>-Controller. Es ermöglicht dem Spieler, die Geschehnisse auf dem Fernsehschirm noch realistischer zu empfinden, wenn das Spiel speziell für das Nintendo<sup>64</sup>-RUMBLE PAK konzipiert wurde.

Das Nintendo<sup>64</sup>-RUMBLE PAK funktioniert nur bei Spielen, deren Verpackung das RUMBLE PAK-LOGO (siehe Bild) trägt. Achte auf dieses Zeichen, wenn Du sicher sein willst, daß das Spiel das Nintendo<sup>64</sup>-RUMBLE PAK unterstützt.



### HINWEIS

Das RUMBLE PAK besitzt nicht die Fähigkeit, Spielstände zu speichern oder zu laden. Für nähere Informationen zur Verwendung des RUMBLE PAKs oder des CONTROLLER PAKs solltest Du die Spielanleitung des betreffenden Spiels genau durchlesen.



Batteriefachdeckel

### FUNKTIONSWEISE DES RUMBLE PAKS

Nachdem Du das Nintendo<sup>64</sup>-Grundgerät, den Controller und das Game Pak der Bedienungsanleitung entsprechend vorbereitet hast, kannst Du die folgenden Schritte durchführen:

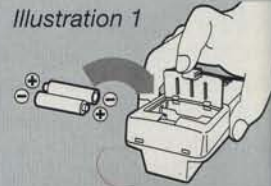
1. Entferne die Batteriefachabdeckung auf der Rückseite des RUMBLE PAKs und setze zwei Micro-AAA(LR03)-Batterien ein, wie in Illustration 1 gezeigt. Achte darauf, daß Du dabei neue Alkali-Batterien einsetzt.

Verwende keine wiederaufladbaren Batterien.

### ⚠ ACHTUNG

Beim Einsetzen der Batterien mußt Du unbedingt darauf achten, daß der positive (+) und der negative (-) Pol der Batterien in die richtige Richtung zeigt (siehe Illustration 1).

Nähern sich die Batterien dem Ende ihrer Lebensdauer, verringern sich die Vibrationen des RUMBLE PAKs. In diesem Fall sollten die verbrauchten Batterien sofort durch neue ersetzt werden. Verbrauchte Batterien können Schäden am RUMBLE PAK verursachen!



2. Sorge dafür, daß das Nintendo<sup>64</sup>-Grundgerät ausgeschaltet ist, bevor Du das RUMBLE PAK in den Controller einsetzt oder es entfernst.

### ⚠ ACHTUNG

Vergewissere Dich vor dem Einsetzen des RUMBLE PAKs, daß sich an den Anschlußkontakten keine Fremdkörper befinden, die den Controller beschädigen könnten.

3. Schiebe das RUMBLE PAK korrekt mit der gesamten vorgesehenen Fläche in den Schacht des Controllers, wie in Illustration 2 gezeigt. Bei richtigem Einsetzen ist ein „KLICK“ zu hören.

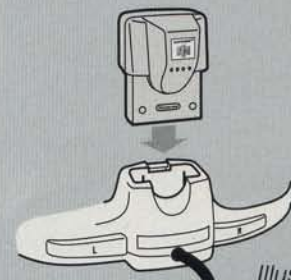


Illustration 2



4. Schalte das Nintendo<sup>64</sup>-Grundgerät aus, bevor Du das RUMBLE PAK aus dem Controller entfernst. Halte den Enriegelungsknopf an der unteren Seite des Controllers gedrückt und ziehe das RUMBLE PAK aus dem Controller (siehe Illustration 3).

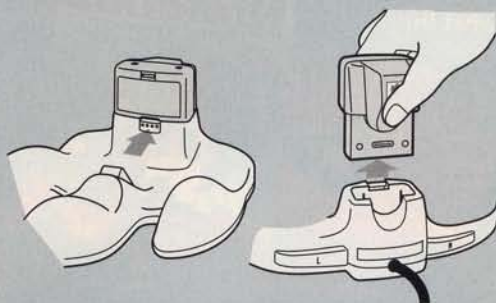


Illustration 3

## BATTERIE-HINWEISE

Die Nichtbeachtung der nachfolgenden Hinweise könnte dazu führen, daß Batteriesäure austritt, die Verletzungen oder Schäden an Controller oder RUMBLE PAK hervorrufen kann. Wird Batteriesäure entdeckt, säubere sofort betroffene Hautstellen und die Kleidung. Achte darauf, daß die Batteriesäure nicht mit Augen oder Mund in Kontakt kommt.

1. Verwende niemals frische und verbrauchte Batterien zur gleichen Zeit, sondern tausche immer alle Batterien komplett aus.
2. Verwende keine Batterien unterschiedlicher Art oder verschiedener Hersteller.
3. Achte auf die richtige Positionierung der beiden Pole (positive (+) und negative (-) Enden müssen sich in der korrekten Position befinden).
4. Entferne verbrauchte Batterien aus dem Batteriefach des RUMBLE PAKs. Lassen die Vibrationen des RUMBLE PAKs etwas oder ganz nach, muß Du die verbrauchten Batterien entnehmen und gegen frische Batterien austauschen.
5. Entferne die Batterien, wenn Du das RUMBLE PAK über einen längeren Zeitraum nicht verwendest.
6. Halte die Batterien von Feuerstellen fern und versuche nicht, verbrauchte Batterien wiederaufzuladen.
7. Verwende keine wiederaufladbaren Batterien.

## FEHLERBESEITIGUNG

PROBLEM	URSACHE	LÖSUNG
Das Rumble Pak vibriert nicht.	Keine Batterien eingesetzt.	Setze Batterien ein.
	Batterien sind verbraucht.	Setze neue Batterien ein.
	Batterien sind falsch eingesetzt.	Überprüfe die Position der Batterien.
	Rumble Pak ist falsch eingesteckt.	Stecke das Rumble Pak korrekt in den Controller und achte auf das „KLICK“
	Die Kontakte sind verschmutzt oder durch Fremdkörper blockiert.	Überprüfe die Kontakte und entferne Fremdkörper, wenn nötig.
Vibrationen sind zu schwach.	Die Batterien sind verbraucht.	Setze neue Batterien ein.
Das Rumble Pak vibriert ununterbrochen.	Die Kontakte sind verschmutzt oder durch Fremdkörper blockiert.	Überprüfe die Kontakte und entferne Fremdkörper, wenn nötig.
	Das Game Pak unterstützt keine Rumble Pak-Funktion.	Verwende ein Game Pak, das für den Einsatz des Rumble Paks konzipiert ist.

Konnte das aufgetretene Problem durch die beschriebenen Maßnahmen nicht behoben werden, wende Dich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung.

**TELEFONISCH ZUM NULLTARIF: 0130-5806**

# CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo für Euch! Hier erfahrt Ihr alle zwei Monate, was es rund um Nintendo Neues gibt. Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten. Die aktuellsten Spiele werden mit ausführlichen Levelkarten und großen Screenshots vorgestellt. Darüber hinaus ist Club Nintendo das Forum für alle Fans, die sich untereinander austauschen wollen. Leserbriefe, Comics, Wettbewerbe, Tips, Hotline-Fragen und vieles mehr. Ihr erhaltet das Magazin alle zwei Monate kostenlos bei Eurem Nintendo Händler bzw. Club Center oder im Abonnement für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) direkt zu Euch nach Hause.



## BOOKWARE

**Leseratten aufgepaßt! Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Den Anfang macht SUPER MARIO 64. Das Buch zum „besten Videospiel aller Zeiten“ bietet tonnenweise Tips, Tricks, Levelkarten und Lösungsvorschläge. Kein Buch mit sieben Siegeln, aber ein Muß für alle, die immer noch den 120. Stern suchen.**

## POWER ABO

Wenn der Postmann zweimal klingelt, dann kann das nur Euer Club Nintendo Power Abo sein. Sechsmal im Jahr beglückt Euch der Briefträger mit der neuesten Ausgabe des Club Nintendo Magazins direkt nach Hause. Zusammen mit der ersten Lieferung erhaltet ihr die Power Prämie, einen Nintendo-Artikel, der es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Bestellkarte findet ihr in jedem Club Nintendo Magazin oder ihr erhaltet sie von der Nintendo Konsumentenberatung.



## CLUB Nintendo ONLINE

Eure Suche im World Wide Web hat ein Ende! Hier ist die Webseite für alle, die von Nintendo nicht genug bekommen können. Täglich wird der „News Flash“-Nachrichtenbereich aktualisiert, um Euch auf dem Laufenden zu halten und Euch über die heißesten Facts direkt aus den Entwickler-Labors zu informieren. Werft einen „First Look“ auf Spiele, die demnächst erscheinen werden, oder durchsucht unsere Tips & Tricks-Datenbank nach lebenswichtigen Hints und Cheats.

Der Hot-Link zum Glück:  
<http://www.nintendo.de>

## HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-5806 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 060 26-94 09 40 beantwortet. Ruft einfach an und sagt „hallo“!

Bei Spielefragen:  
060 26-94 09 40

Bei technischen Fragen:  
0130-5806



## ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130-5806

## WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.

## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nr. 0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH · Nintendo Center · Reparaturabteilung · 63760 Großostheim · (in Deutschland).**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges. m.b.H.  
Handelszentrum 6  
A-5101 Bergheim  
Tel.: A-06 62-45 92 03-0**

**Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4028 Basel  
Tel.: CH-061-3199818  
Hotline: CH-061-3199836**

## PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!



Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland  
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H., Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim  
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

NINTENDO ESPAÑA, S.A., P<sup>o</sup> de la Castellana, 39, 28046 MADRID

Prodotto da Nintendo.

Importato da Linea GIG S.p.A., Via Volturno, 3/12-50019 Osmannoro, Sesto F. no. (Firenze)-Italy

Distributed by THE Games Ltd. in U.K. & Eire  
Parham Drive, Boyatt Wood, Eastleigh, Hampshire, SO50 4NU, England

Imported to Scandinavia by Bergsala A/B, Kungsbacka Sweden

DISTRIBUTED BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR NINTENDO  
CONTACT DATA BELGIUM

PRINTED IN GERMANY