

GAME BOY ADVANCE™

AGB-AIVP-EUR

Invaderz



INSTRUCTION BOOKLET



LICENSED BY



NINTENDO®, GAME BOY ADVANCE™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

NINTENDO®, GAME BOY ADVANCE™ ET  SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

invader



ENGLISH5

DEUTSCH16

ESPAÑOL30

ITALIANO44

FRANCAIS58

QUICKSTART71

III X-158 Y-V2



Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES



WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE “POPPING” SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [-] ends must face the proper direction).
The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries).
Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge.
When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium.
Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging.
Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.



WARNING – REPETITIVE STRAIN

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.



WARNING - SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - REPEATITIVE STRAIN

Playing video games can cause repetitive strain injuries (RSI) if you play for long periods of time without taking breaks. RSI is a condition that affects the muscles and tendons of your hands and wrists. It can cause pain, swelling, and difficulty moving your hands and wrists. If you experience any of these symptoms, stop playing immediately and consult a doctor.

To prevent RSI, take regular breaks during play. Stop playing every 15-20 minutes and stretch your hands and wrists. You can also use ergonomic controllers to reduce strain.

If you continue to experience pain or discomfort, stop playing immediately and consult a doctor. RSI can be a serious condition if left untreated, and it may require surgery to resolve.

WARNING - BATTERY PRECAUTIONS



WARNING - BATTERY PRECAUTIONS

Do not use the battery pack if it is damaged, swollen, or leaking. Do not use the battery pack if it is old or if it has been used for a long time. Do not use the battery pack if it is not the correct type for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct voltage for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct capacity for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct brand for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct model for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct version for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct type, voltage, capacity, brand, model, or version for the device.

Do not use the battery pack if it is damaged, swollen, or leaking. Do not use the battery pack if it is old or if it has been used for a long time. Do not use the battery pack if it is not the correct type for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct voltage for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct capacity for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct brand for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct model for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct version for the device. Do not use the battery pack if it is not the correct type, voltage, capacity, brand, model, or version for the device.

CONTENTS

Story.....	5
Controls	7
Game Menu.....	8
Options Menu	8
Score bars	9
Weapons.....	9
Weapons – Target locking	10
Items	10
Coins and Shop	11
Characters and Communications – Heroes.....	11
Characters and Communications – Enemies	12
Levels.....	12
Hints and Tips.....	13
Multi Game Pak link Instructions.....	14
Credits	14

I. STORY

In a distant, but possible reality, mankind has expanded throughout the galaxy with giant leaps. Nearly a million worlds have been colonized or annexed, and an at least equal number of incredible stories are passed on from one generation to the next.

A certain legend tells of a star system called Alpha Necronis. Its two only inhabited planets, Rygot and Ixiban, were at war with each other for nearly 600 years. The conflict was very fierce, virtually exhausting both worlds' resources as both parties attempted to throw everything they had at each other. During the war's fiery climax, infiltrators discovered something that would shed new light upon the war, and abruptly end it.

It was discovered that the political -and spiritual leaders of both planets were under the influence of some inexplicable force. This psychic apparition caused them to behave differently. Subtle at first, but as time progressed these men and women slowly turned into tyrants, hungry for power, hurling their peoples into horrible wars which lasted for six centuries.

Immediately after the discovery, all hostile activity ceased.

The corrupted government officials were taken in for extensive research to ascertain what the actual source of the psychic link was.

No sooner did scientists start their research, when defense monitors around Alpha Necronis warned of unknown bodies massing near Rygot and Ixiban. The skies started to darken when a mysterious fleet revealed itself, and experts were certain beyond the shadow of a doubt that this alien presence was the cause of all their misery, making them fight amongst each other, and claiming the Alpha Necronis system as a new breeding ground. The six-century war was only a ploy by the aliens to make it easier for them to take over the system.

The fleet was massive. It consisted of hundreds of different types of vessels. Ghastly "beast-ships", several miles across, entered the planets' atmospheres. Huge pale tentacles slowly lumbered back and forth in the thin air as the ships released thousands upon thousands of pods, raining down on the planets like angry wasps. The pods opened, deploying fearsome monstrosities. Living Cannons fired sickly rounds of made of alien goo, and insectoid ships scraped buildings, bringing them down in the process.

The overwhelming force was codenamed SWARM. The Rygotians and Ixibanites knew that if they didn't work together this time, their planets would surely fall prey to the beasts. A new offensive would combine both

planets' fleets into one enormous armada, which would try to strike SWARM where it hurts.

The new fleet quickly took up residence behind a moon, shielding it from SWARM's senses.

Admiral Decheus Mas was in command of the allied strike force, and his job was made worse with every minute as he witnessed so many ships being obliterated with every attack from behind the moon. He used every trick and maneuver he had learned in his long standing career, but his moves were countered with such ferocity by SWARM, he slowly began to lose faith in himself and realized that Alpha Necronis might never exist in the future.

However, a young but very experienced fleet commander called Kellus Five had a plan, and he outlined it carefully to his admiral. "These capital ship scrimmages don't work, admiral. We need to strike at the heart of their collective intelligence. We must take out the more sentient creatures and affect the entire fleet from within."

Decheus Mas saw the plan unfold in his mind, and he knew it might work, provided that only the fleet's most experienced pilots were to execute the mission. Yes... "Ready my fighter! Commander Kellus, you come with me." - "Aye sir."

Get ready to fight the biggest war Alpha Necronis has yet to endure...

2. CONTROLS

◆ indicates menu button commands.

Black indicates game button commands.

L button

Drop Mega Bombs

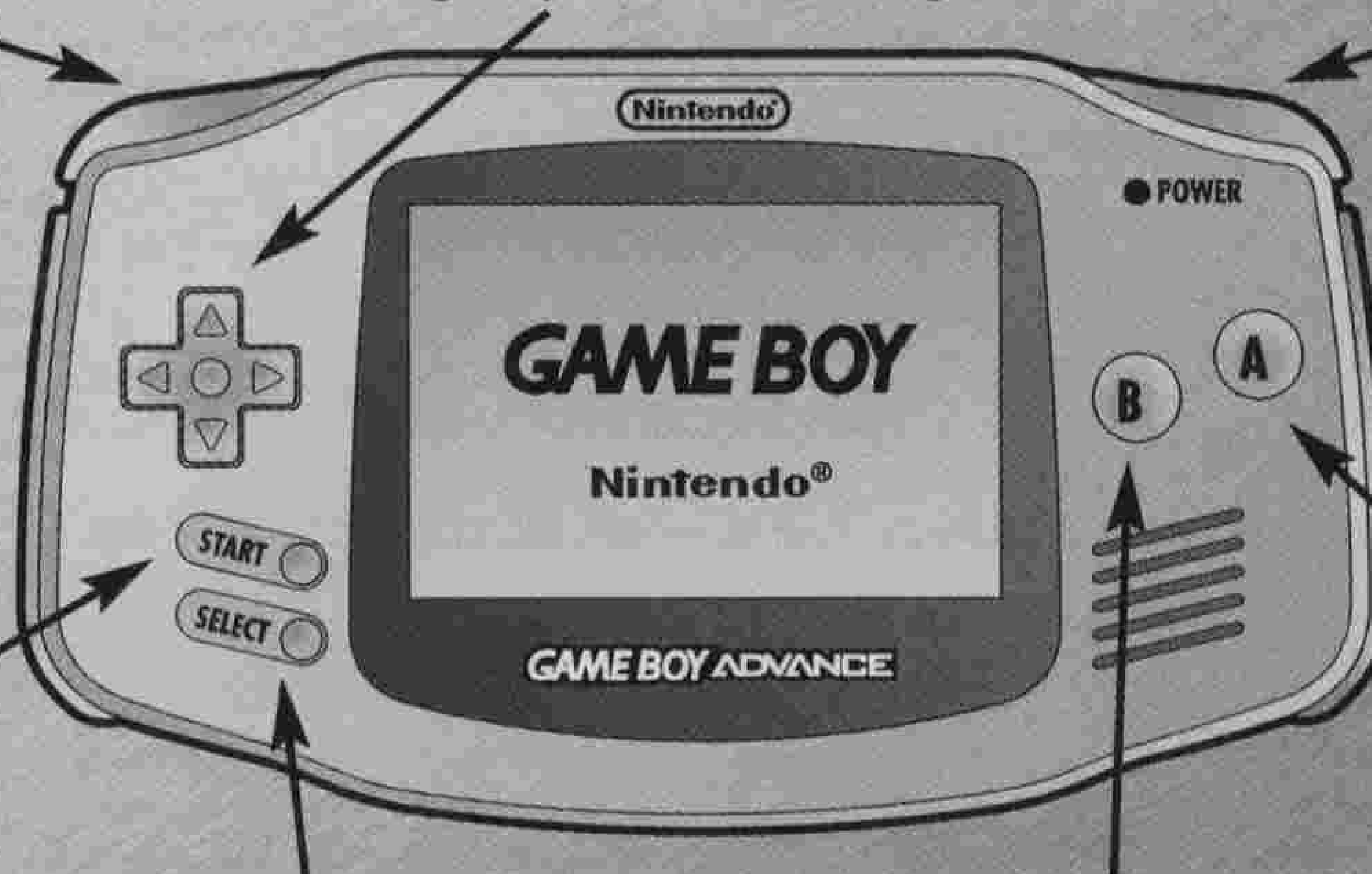
Control Pad

Select menu ◆

Left/Right/Up/Down for steering controls

R button

Switch weapons



START

Start ◆
Pause

SELECT

Accept incoming call

B Button

Cancel ◆
Fire target missiles
Use shield

A Button

Confirm ◆
Shoot

3. GAME MENU

1. To access the Game Menu press **START** or **A** button at the Title screen.
2. Select the type of game you want to play.
3. Select **Options** to setup your game.

1 PLAYER ARCADE

This is the normal game mode. Start in level 1 and try to stay alive until level 8. You'll be given 3 fighters to start with and an additional 3 credits to revive.

DEMO MODE

At the Title screen wait for the title tune to finish. The demo mode will start after that.

2 PLAYER ARCADE

Co-operative multi-player mode. The rules are the same as in the 1 Player Arcade Mode.

SURVIVAL

Without any credits and with just 1 fighter you can try to beat this game.

BOSS ATTACK

Practice your skills and tactics on how to defeat the end of level bosses.

4. OPTIONS MENU

1. Use the up/down direction to select the options.
2. Use the left/right direction to change the settings.
3. Select **DEFAULT** to reset all settings to factory defaults.
4. Select **EXIT** to return to the Game Mode menu.

DIFFICULTY (*easy, normal, hard*)

Set the difficulty level of the game.

MUSIC VOLUME (*0%, 30%, 60%, 100%*)

Set the music volume. (0% = OFF)

LIVES (*3, 5, 9*)

Select the number of lives.

SFX VOLUME (*0%, 100%*)

Set the sound effects volume. (0% = OFF)

CREDITS (*0, 3, 5, infinite*)

Select the number of credits.

SOUND TEST (*0-18*)

Select the tune you would like to hear.

CONTROLS (normal, swap)

Switch A button with B button and L button with R button.

DEFAULT

Reset all settings to factory defaults.

5. SCORE BARS

1. Both score bars are displayed on the bottom of the screen.

SCORE BARS



Lives

Max 9



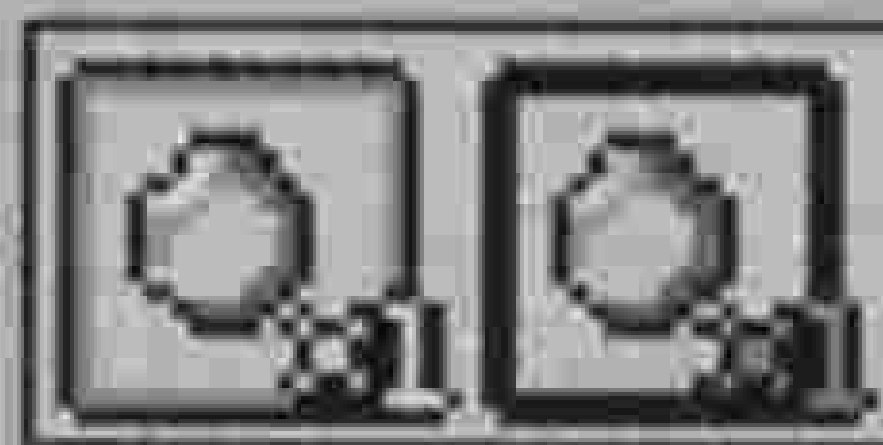
Bombs

Max 9



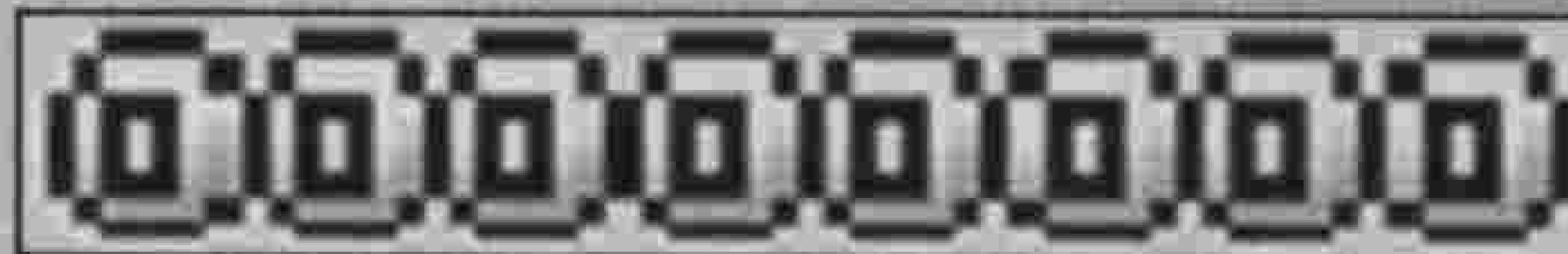
Coins

Max 999



Weapon slots

Max x3

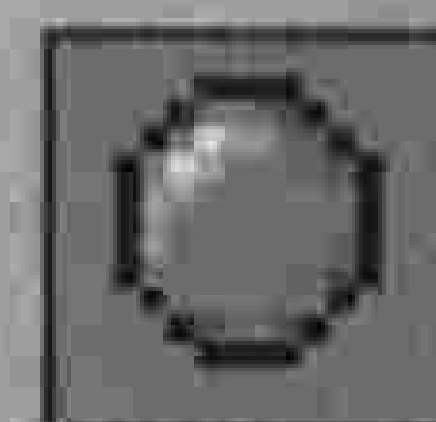


Score

6.1 WEAPONS

1. Your fighter can hold 2 weapons. By default it carries only the standard gun.
2. Use the R button to switch weapons.
3. If you pick up a new weapon it will be placed in your active weapon slot.

WEAPONS



Default

Standard gun



Snake

Targeting laser



Rabbit

Multiply gun

ITEMS



Tiger
Plasma blasts



Scorpion
Stinging laser



Dragon
Fire rings

6.2 WEAPONS - TARGET LOCKING

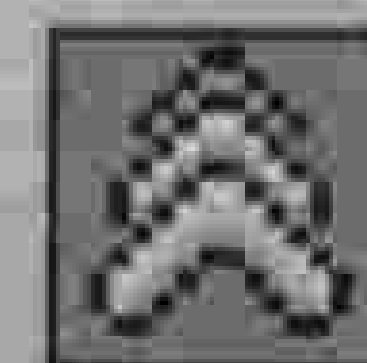
1. Ground enemies can be destroyed by using the Target Lock.
2. Move the targeting sight, in front of your fighter, over a ground enemy.
3. A distinctive sound lets you know that a missile is locked on target.
4. Press the **B button** to fire a guided missile at the locked target.



7. ITEMS

1. Various enemies will drop items if you destroy them.
2. Items like speed-up and power-up have 3 levels of strength.

ITEMS



Speed up
Increase speed



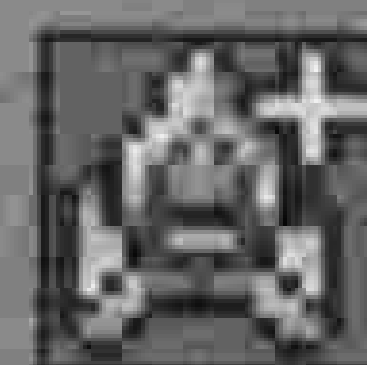
Bomb +1
Ultrasonic Shockwave Bomb



Power-up
Strengthen your weapon



Shield
Deflects 3 hits



Life +1
Extra life

8. COINS AND SHOP

1. Collect as many coins as possible.
2. Press **START** during the game and select **SHOP** to enter the shop.
3. In this shop you can buy various items to upgrade your fighter.
4. At the top of the screen you can see the amount of coins you have collected.
5. The shop is not accessible in the multi-player Arcade mode.

COINS

Coin +1

EXTRA LIVES

Will be rewarded at the following scores: **10.000**, **30.000**, and every **50.000**.

SHOP

Speed up - Increase speed: 15

Bomb +1 - Increase speed: 20

Weapon up: 30

Shield: 50

Life +1: 75

Credit +1: 150

9.1 CHARACTERS AND COMMUNICATIONS - HEROES

1. You're in constant contact with your base liaison, Lieutenant Medea Zaraadj.
2. When needed she will contact you and help you in your mission.
3. Press **SELECT** during the game to accept an incoming message.



KELLUS FIVE

Age: 25

Origin: Rygot

Rank: Commander



MEDEA ZARAADJ

Age: 21

Origin: Earth

Rank: Lieutenant



DECHEUS MAS

Age: 22

Origin: Ixiban

Rank: Admiral

9.2 CHARACTERS AND COMMUNICATIONS - ENEMIES

1. End of level guardians will try to contact you too.
2. Press SELECT during the game to accept incoming messages.



1. URSUDAE
Age: 72
Craft: Dreadnought



2. GULO GULO
Age: 5
Craft: Cutter Bird



3. MANDUCA
Age: Unknown
Craft: Special (Moth)



4. FELIS RUFUS
Age: 24
Craft: Dog of War



5. CORVUS CORAX
Age: 34
Craft: Wide Wing



6. ATROX
Age: 134
Type: Battle Snake



7. CONTORTUS
Age: 182
Craft: Bio Cluster



8. BELLUA POLYDACTYLUS
Age: 460
Craft: Bone Beast

10. LEVELS

The levels are played in the order from 1 to 8. Try to survive and defeat Bellua Polydactylus who has set up his base at the end of level 8.

LEVEL 1 - PREPARE FOR BATTLE!

As you enter Ixiban's lower atmosphere, big clouds open up to reveal deep blue seas... And more.

LEVEL 2 - THE NORTHERN REGIONS

The cold waters of these lands harbor some of SWARM's scariest "things".

LEVEL 3 - THE IXIBAN UPLANDS

If SWARM won't spoil things for you, the horrible weather will...

LEVEL 4 - THE LAKE OF THE GIANTS

Creatures the size of entire mountains emerge to make you think twice about this mission.

LEVEL 5 - THE GREEN FORESTS OF IXIBAN

The once beautiful forest is now frighteningly silent, covered in thick smoke and tank tracks.

LEVEL 6 - THE MILITARY DESERT CAMP

This is one desert you really don't want to get lost in without big guns.

LEVEL 7 - THE CAPITAL OF IXIBAN

They say the big city is where it's at, but in this metropolis things have really gone out of hand.

LEVEL 8 - THE JOURNEY TO RYGOT

This is where you're reminded of why your years of training pays off – provided you're an ace pilot.

II. HINTS AND TIPS

1. Enemies that form squadrons and strings often carry power-ups and weapons.
2. Hold the fire button for auto-fire, though if you tap the fire button quickly, you can shoot much faster.
3. At night, dangerous nocturnal enemies will try to destroy you. You can shoot them but you can also try to outrun them until daylight returns. They can't stand light.
4. For the cost of 1 credit a player can join a second player to help out in difficult situations. Afterwards the joined player can leave the game and the 1st player continues.
5. The music and sound effects in Invader is best enjoyed with headphones connected to the GBA, or with a stereo hi-fi set.

12. MULTI GAME PAK LINK INSTRUCTIONS

This Game Pak includes a 2 player multi-player mode which requires a Game Boy Advance™ Game Link™ cable.

NECESSARY EQUIPMENT

- 2 x Game Boy Advance™ systems
- 2 x Invader Game Paks
- 1 x Game Boy Advance™ Game Link™ cable

LINKING INSTRUCTIONS



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

2 Player Arcade mode – Linking up for a new game

1. Link the Game Boy Advance™ using the Game Boy Advance™ Game Link™ cable
2. Both players: select 2 Player Arcade mode.
3. The player who uses the small, purple connector selects the fighters.

1 Player Arcade mode – Joining an existing game

1. During a single player Arcade mode game a second player can join in at any time.
2. This will cost the players 1 credit.
3. Player 2 can not join if player 1 doesn't have any credits left.

4. To join a player, player 1: pause the game and select Join from the menu.
5. Link the Game Boy Advance™ using the Game Boy Advance™ Game Link™ cable.
6. Player 2: select 2 player arcade mode.

Note: If one player exits the game the other player will continue.

CREDITS

LOST BOYS

Programming: Ferry Spiering, Reinier van Vliet, Michel van Elk, Casper van de Heijden

Graphics: Mathijs de Jonge, Dennis Zopfi, Arjen Bokhoven

Artwork: Dennis Zopfi

Game design: Mathijs de Jonge

Music and Sound effects: Joris de Man

Game testing: Erwin Prent

Public relations: Nancy Gatehouse

XICAT INTERACTIVE

Executive Producer: Reto Bodmer

Producers: Steve Brown, John Linn

Graphic Designer: Jason Burger, Jake Holloway, John Linn, Louis Porter Jr.

Quality Assurance: Don Zabriskie, Michael "Thehalo8" Bellhorn, John Linn, David Halpern, Leonard Kohs, Rob "Random" Vallozzi

Sales And Marketing: Ken Whalen, Brad Flack, Rob "Random" Vallozzi

Legal: Jaimee B. Wolf, David Halpern

LIMITED WARRANTY

Xicat warrants to the best of its ability to the original consumer purchaser of the Product that the medium on which the Product is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Product is sold "as is", without express or Implied warranty of any kind, and Xicat is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Product. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period Xicat will either repair or replace at Xicat's option, the Product free of charge.

In the event that the Product is no longer available, Xicat may in its sole discretion, replace the Product with a Product of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Xicat's satisfaction that, the product was purchased within the last ninety (90) days.

TO RECEIVE WARRANTY SERVICE:

Notify the Xicat Customer Service Department of the problem requiring warranty service by calling 020 7437 1442. If the Xicat service technician is unable to solve the problem by phone or on the web via e-mail, he will authorize you to return the Product, at your risk of damage, freight and insurance prepaid by you, together with your dated sales slip or similar proof-of-purchase within the ninety (90) day warranty period to:

Xicat Interactive
Suite 303, The Linen Hall,
162-168 Regent Street
London, W1B 5TB.

Xicat is not responsible for unauthorized returns of Product and reserves the right to send such unauthorized returns back to customers.

For support in the UK you can contact THQ technical support at:

Ground Floor, Block A, Dukes Court,
Duke Street, Woking, Surrey, GU215BH.

Support Telephone Number: 01483 767656
Support Email: eursupport@thq.com

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

WARNUNG - Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRISS VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.

SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

WARNUNG - Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

WARNUNG - Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.

Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten.

Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, **UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH** das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.

Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTEN BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

INHALT

Geschichte	18
Steuerung	20
Spielmenü.....	21
Optionsmenü.....	21
Spielstandanzeigen	22
Waffen.....	22
Waffen – ZielaufschlieÙung	23
Gegenstände.....	23
Münzen und Geschäft.....	24
Figuren und Nachrichten – Helden	24
Figuren und Nachrichten – Gegner.....	25
Levels.....	25
Tipps und Hinweise	26
Anleitung für die Verbindung mehrer Spielmodule	27

I. GESCHICHTE

In einer fernen, aber möglichen Realität hat sich die Menschheit über die entlegensten Regionen der Galaxie ausgebreitet. Beinahe eine Million Welten sind kolonisiert oder eingenommen worden, und eine mindestens ebenso große Anzahl von unglaublichen Geschichten wird von einer Generation an die nächste weitergegeben. Eine dieser Legenden berichtet von einem Sternensystem namens Alpha Necronis. Die einzigen beiden bewohnten Planeten dieses Systems, Rygot und Ixiban, führten über 600 Jahre lang Krieg gegeneinander. Der Kampf war hart und zäh und verbrauchte buchstäblich alle Ressourcen beider Welten, denn beide versuchten, einander mit allem, was nur zu haben war, zu bombardieren. Als der Krieg am wildesten tobte, entdeckten Spione etwas, das ein ganz neues Licht auf den Krieg werfen würde und zu seinem abrupten Ende führen sollte.

Man entdeckte nämlich, dass die politischen und geistigen Führer beider Planeten unter dem Einfluss einer unerklärlichen Macht standen. Diese übersinnliche Erscheinung war der Auslöser für ihre Verhaltensänderungen. Zunächst war dieser Wandel kaum wahrnehmbar, aber im Laufe der Zeit wurden diese Männer und Frauen zu immer machthungrigeren Tyrannen und stürzten ihre Völker in grauenvolle Kriege, die sechs Jahrhunderte andauerten.

Gleich nach dieser Entdeckung wurden alle kriegerischen Aktivitäten beendet.

An den korrupten Regierungsmitgliedern wurden wissenschaftliche Untersuchungen durchgeführt, weil man herausfinden wollte, wodurch diese Veränderungen verursacht wurden. Kaum hatten die Wissenschaftler mit den Forschungen begonnen, meldeten die Abschirmmonitore rings um Alpha Necronis das Auftauchen unbekannter Objekte in der Nähe von Rygot und Ixiban. Als plötzlich eine mysteriöse Flotte anflog, verdunkelte sich der Himmel, und die Fachleute waren sich völlig sicher, dass diese Außerirdischen für all ihr Unglück verantwortlich waren und dass sie den Krieg verursacht hatten, um Alpha Necronis selber zu bevölkern. Der sechshundertjährige Krieg war nur eine List der Außerirdischen gewesen, damit sie es anschließend spielend leicht haben würden, das System zu übernehmen.

Ihre Flotte war riesig. Sie bestand aus mehreren Hundert verschiedenen Arten von Raumschiffen. Von allen Seiten traten kilometergroße "Monsterschiffe" in die Atmosphäre der beiden Planeten ein. Riesige blässliche Tentakel bewegten sich langsam in der dünnen Luft, als die Raumschiffe Tausende und Abertausende von Raumkapseln ausspuckten, die wie kampfeslustige Wespen auf die Planeten niedersausten. Die Raumkapseln öffneten sich und enthüllten grauenerregende Monster. Lebende Kanonen schossen mit widerlichem Alien-

Schleim, und insektenförmige Schiffe rammten Gebäude und brachten sie so zum Einsturz.

Der Codename für diese Angreifer war SCHWARM. Den Bewohnern von Rygot und Ixiban war klar: Wenn sie jetzt nicht zusammenhalten würden, würden ihre Planeten den Aliens zum Opfer fallen. Die Armeen beider Planeten sollten zu einer riesigen Armada vereint werden und dann gemeinsam den SCHWARM bekämpfen. Um vor den Sensoren von SCHWARM unentdeckt zu bleiben, bezog diese neue Flotte Position hinter einem Mond.

Das Kommando hatte Admiral Decheus Mas. Seine Aufgabe wurde ihm jede Minute schwerer, da er mitansehen musste, wie bei den Angriffseinsätzen von den Stellungen hinter dem Mond aus ein Schiff nach dem anderen zerstört wurde. Er setzte all sein Können und alle Erfahrung ein, aber dennoch wurden seine Angriffe mit einer derartigen Wucht vom SCHWARM abgewehrt, dass er langsam begann, an sich selbst zu zweifeln und zu befürchten, dass der Untergang von Alpha Necronis besiegelt wäre.

Ein junger aber erfahrener Flotten-Commander namens Kellus Five jedoch hatte einen Plan, den er seinem Admiral glasklar unterbreitete.

"Diese Kampfschiffgemetzel bringen uns nicht weiter, Admiral. Wir müssen Sie im Kern treffen. Wenn wir erst die intelligenteren Wesen unter ihnen erledigen, können wir die gesamte Flotte von innen bekämpfen."

Decheus Mas durchdachte die Umsetzung dieses Plans sorgsam, und er wusste, er könnte funktionieren, vorausgesetzt, dass wirklich nur die besten und erfahrensten Piloten der Flotte mit dieser Mission betraut werden würden. Ja... "Macht mein Kampfflugzeug einsatzbereit! Commander Kellus, Sie kommen mit mir." – "Aye, Sir."

Mach dich bereit für den verheerendsten Krieg, den Alpha Necronis je gesehen hat.

2. STEUERUNG

◆ verweist auf Schaltflächen.

Schwarz verweist auf Tasten/Knöpfe.

L-Taste

Megabomben abwerfen

Steuerkreuz

Menü auswählen ◆

Links/Rechts/Auf/Ab für Richtungssteuerung

R-Taste

Waffen wechseln



START

Start ◆
Pause

SELECT

Eingehende Nachricht annehmen

B-Knopf

Abbrechen ◆
Zielrakete abfeuern
Schild verwenden

A-Knopf

Bestätigen ◆
Schießen

3. SPIELMENÜ

1. Um auf das Spielmenü zuzugreifen, drücke im Titelschirm START oder den A-Knopf.
2. Wähle aus, welche Art von Spiel du spielen möchtest.
3. Wähle Options (Optionen), um dein Spiel einzurichten.

1 PLAYER ARCADE (1-SPIELER-ARCADE)

Dies ist der normale Spielmodus. Du beginnst in Level 1 und versuchst, bis Level 8 am Leben zu bleiben. Zu Beginn stehen dir drei Kampfflugzeuge und drei extra Bonuspunkte zur Verfügung.

DEMOMODUS

Warte, bis beim Titelschirm die Titelmelodie zu Ende ist. Danach beginnt der Demomodus.

2 PLAYER ARCADE (2-SPIELER-ARCADE)

Kooperativer Multiplayer-Modus. Die Regeln sind dieselben wie beim 1-Spieler-Arcade-Modus.

SURVIVAL (ÜBERLEBEN)

Auch ohne Bonuspunkte und mit nur einem einzigen Kampfflugzeug kannst du dieses Spiel gewinnen.

BOSS ATTACK (BOSS-ANGRIFF)

Um die Bosse am Ende der Levels zu besiegen, musst du deine Taktik und deine Fähigkeiten optimieren.

4. OPTIONSMENÜ

1. Mit Auf/Ab kannst du die Optionen auswählen.
2. Mit Links/Rechts kannst die Einstellungen ändern.
3. Mit DEFAULT (Standard) kannst du alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurücksetzen.
4. Mit EXIT (Verlassen) kannst du zum Spielmodus-Menü zurückkehren.

DIFFICULTY (SCHWIERIGKEITSGRAD)

(easy, normal, hard) (einfach, normal, schwierig)

Hier kannst du den Schwierigkeitsgrad des Spiels einstellen.

MUSIC VOLUME (LAUTSTÄRKE DER MUSIK)

(0 %, 30 %, 60 %, 100 %)

Hier kannst du die Lautstärke der Musik einstellen.

(0 % = AUS)

LIVES (LEBEN) (3, 5, 9)

Wähle die Anzahl deiner Leben aus.

SFX VOLUME (LAUTSTÄRKE DER SOUNDEFFEKTE)

(0 %, 100 %)

Stelle hier die Lautstärke der Soundeffekte ein. (0 % = AUS)

CREDITS (BONUSPUNKTE) (0, 3, 5, unendlich)

Wähle die Anzahl deiner Bonuspunkte aus.

CONTROLS (STEUERUNG)

(normal, swap) (normal, umgekehrt)

Hier kannst du A- mit B-Knopf und L- mit R-Taste austauschen.

DEFAULT (STANDARD)

Alle Einstellungen auf ihre Voreinstellung zurücksetzen.

5. SPIELSTANDANZEIGEN

1. Beide Spielstandanzeigen befinden sich im unteren Bildschirmteil.

SPIELSTANDANZEIGEN



Leben

Max. 9



Bomben

Max. 9



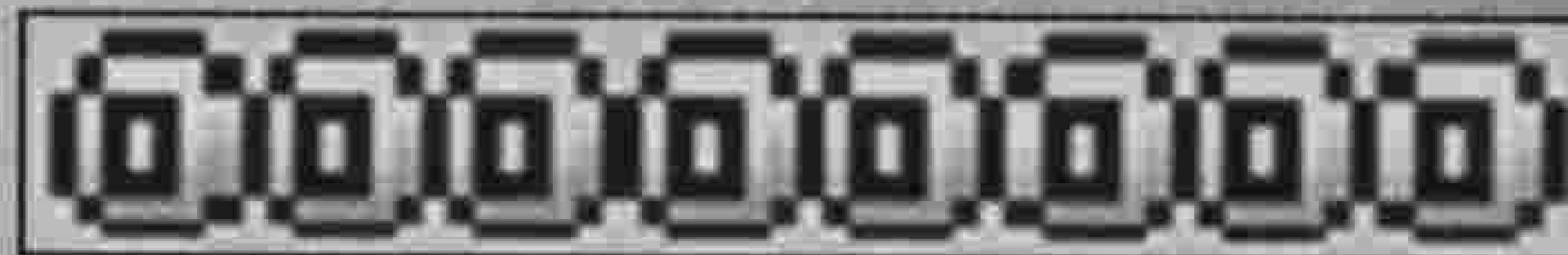
Münzen

Max. 999



Waffenfelder

Max. 3

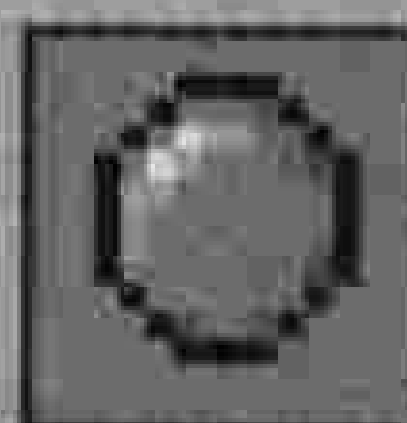


Spielstand

6.1 WAFFEN

1. In dein Kampfflugzeug kannst du zwei Waffen laden. Standardmäßig ist es mit einem normalen Gewehr ausgerüstet.
2. Mit der R-Taste kannst du die Waffen wechseln.
3. Wenn du eine neue Waffe aufnimmst, kommt diese in dein aktives Waffenfeld.

STANDARD WAFFEN



Standard

Normales Gewehr



Schlange

Ziellaser



Kaninchen

Mehrfach-Feuerwaffe

GEGENSTÄNDE



Tiger
Plasma-Blaster



Skorpion
Stichlaser



Drache
Feuerringe

6.2 WAFFEN - ZIELAUFSCHLIEßUNG

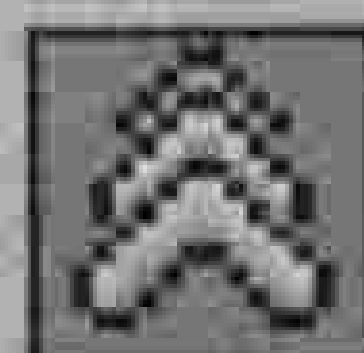
1. Gegner am Boden können mit Hilfe der Zielaufschließung zerstört werden.
2. Richte das Fadenkreuz an der Vorderseite deines Kampfflugzeugs auf einen Gegner am Boden.
3. Anhand eines bestimmten Geräuschs merkst du, dass eine Waffe auf ein Ziel ausgerichtet ist.
4. Durch Drücken der **B-Taste** kannst du eine Waffe auf das anvisierte Ziel abfeuern.



7. GEGENSTÄNDE

1. Wenn du bestimmte Gegner besiegst, lassen sie Gegenstände fallen.
2. Gegenstände wie Speed-ups und Power-ups haben Stürkeebenen.

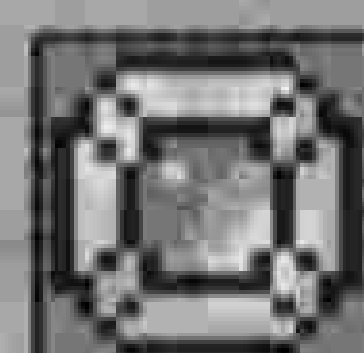
GEGENSTÄNDE



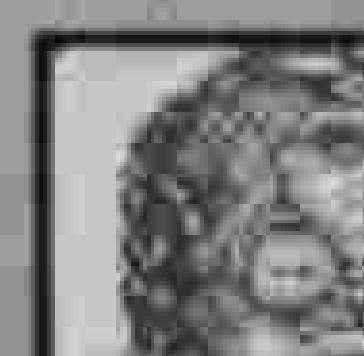
Speed-up
Erhöht die Geschwindigkeit



Bombe + 1
Ultraschall-Schockwellen-Bombe



Power-up
Verbessert deine Waffe



Schild
Wehrt drei Angriffe ab



Leben + 1
Extra Leben

8. MÜNZEN UND GESCHÄFT

1. Sammle so viele Münzen wie möglich.
2. Wenn du während des Spiels START drückst und SHOP (Geschäft) auswählst, kannst ins Geschäft gehen.
3. In diesem Geschäft kannst du verschiedene Gegenstände kaufen, um dein Kampfflugzeug aufzuwerten.
4. Am oberen Bildschirmrand kannst du die Anzahl der von dir gesammelten Münzen sehen.
5. Im Multiplayer-Arcade-Modus ist das Geschäft nicht verfügbar.

MÜNZEN

Münze +1

EXTRA LEBEN

Extra Leben gibt es bei folgendem Punktestand: 10.000, 30.000 und alle 50.000.

GESCHÄFT

Speed-up - Beschleunigung: 15

Bombe +1 - Beschleunigung: 20

Waffenaufwertung: 30

Schild: 50

Leben +1: 75

Bonuspunkte +1: 150

9.1 FIGUREN UND NACHRICHTEN - HELDEN

1. Du hast ununterbrochen Kontakt zur Kontaktperson in der Basis, Lieutenant Medea Zaraadj.
2. Im Bedarfsfall nimmt sie zu dir Kontakt auf und hilft dir bei deiner Mission.
3. Wenn du während des Spiels SELECT drückst, kannst du eine eingehende Nachricht annehmen.



KELLUS FIVE

Alter: 25

Herkunft: Rygot

Rang: Commander



MEDEA ZARAADJ

Alter: 21

Herkunft: Erde

Rang: Lieutenant



DECHEUS MAS

Alter: 22

Herkunft: Ixiban

Rang: Admiral

9.2 FIGUREN UND NACHRICHTEN - GEGNER

1. Auch die Wächter am Ende der Levels versuchen, mit dir in Kontakt zu treten.
2. Wenn du während des Spiels SELECT drückst, kannst du eingehende Nachrichten annehmen.



URSUDAE

Alter: 72

Raumschiff: Angstlos



GULO GULO

Alter: 5

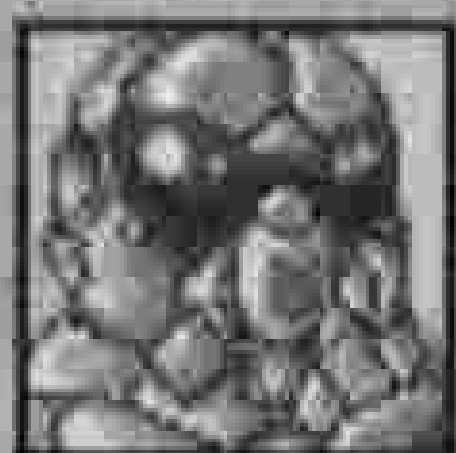
Raumschiff: Klingen-Gleiter



MANDUCA

Alter: Unbekannt

Raumschiff: Spezial (Nachtfalter)



FELIS RUFUS

Alter: 24

Raumschiff: Kampfhund



CORVUS CORAX

Alter: 34

Raumschiff: Delta-Gleiter



ATROX

Alter: 134

Typ: Giftschlange



CONTORTUS

Alter: 182

Raumschiff: Bio-Cluster



BELLUA POLYDACTYLUS

Alter: 460

Raumschiff: Knochenbrecher

10. LEVELS

Die Levels werden der Reihe nach von 1 bis 8 gespielt. Versuche, zu überleben und zu siegen.

Bellua Polydactylus, dessen Lager sich am Ende von Level 8 befindet.

LEVEL 1 - MACH DICH BEREIT ZUM KAMPF!

Während du in die Atmosphäre Ixibans eindringst, bricht die Wolkendecke auf und enthüllt tiefe blaue Meere... und noch mehr...

LEVEL 2 - DIE NORDREGIONEN

In den kalten Gewässern dieser Gegend leben einige von SCHWARMS unheimlichen "Viechern".

LEVEL 3 - DAS HOCHLAND VON IXIBAN

Wenn dir der SCHWARM keinen Strich durch die Rechnung macht, tut es das Wetter bestimmt...

LEVEL 4 - DER SEE DER GIGANTEN

Beim Anblick von riesenhaften Wesen überlegst du dir schon genau, wie du diese Mission überleben kannst.

LEVEL 5 - DER GRÜNE WALD VON IXIBAN

Der einstmals wunderschöne Wald liegt nun in furchteinflößender Stille da, tief hängt der Nebel, und Panzerspuren haben den Boden aufgewühlt.

LEVEL 6 - DAS MILITÄRLAGER IN DER WÜSTE

In dieser Wüste möchte man sich wirklich nur schwer bewaffnet aufhalten.

LEVEL 7 - DIE HAUPTSTADT VON IXIBAN

Es heißt, hier spielt die Musik - aber in dieser Hauptstadt ist alles völlig außer Kontrolle geraten.

LEVEL 8 - DIE REISE NACH RYGOT

Hier erkennst du, dass sich deine lange und harte Ausbildung gelohnt hat - vorausgesetzt, du bist ein Top-Pilot.

II. HINWEISE UND TIPPS

1. Gegner, die Geschwader und Ketten bilden, haben oft Power-ups und Waffen bei sich.
2. Wenn du mehrmals hintereinander schnell auf die Feuertaste drückst, kannst du viel schneller schießen als durch Gedrückthalten der Taste für Auto-Feuer.
3. Wenn es dunkel wird, versuchen gefährliche Nachtwesen, dich zu erledigen. Du kannst sie töten oder sie so lange aufhalten, bis es Tag wird. Licht können sie nicht ertragen.
4. Für einen Bonuspunkt kann ein Spieler einem anderen in schwierigen Situationen zu Hilfe kommen. Danach kann dieser Spieler wieder aus dem Spiel ausscheiden, und der ursprüngliche Spieler spielt weiter.
5. Für den vollen Genuss von Musik und Soundeffekte von "Invader" verwendest du an den GBA angeschlossene Kopfhörer oder eine Stereo-Hi-Fi-Anlage.

12. ANLEITUNG FÜR DIE VERBINDUNG MEHRER SPIELMODULE

Für dieses Spielmodul gibt es einen 2-Spieler-Multiplayer-Modus, der die Verwendung eines Game Boy Advance™ Game Link™-Kabels erfordert.

NOTWENDIGE AUSSTATTUNG

2 x Game Boy Advance™-System

2 x Invader-Spielmodul

1 x Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

ANLEITUNGEN FÜR DIE VERBINDUNG



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

2-Spieler-Arcade-Modus – Verbindung für ein neues Spiel erstellen

1. Verbinde die Game Boy Advance™-Geräte mit dem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel.
2. Beide Spieler wählen dann den 2-Spieler-Arcade-Modus.
3. Der Spieler, der den kleinen violetten Anschluss verwendet, wählt die Kampfflugzeuge aus.

1-Spieler-Arcade-Modus – In ein laufendes Spiel einsteigen

1. Bei einem Spiel im 1-Spieler-Arcade-Modus kann jederzeit ein zweiter Spieler einsteigen.
2. Das kostet den Spieler 1 Bonuspunkt.
3. Hat Spieler 1 keine Bonuspunkte mehr, kann Spieler 2 allerdings nicht einsteigen.

4. Damit ein zweiter Spieler einsteigen kann, muss Spieler 1 das Spiel anhalten und im Menü "Join" (Verbinden) wählen.
5. Verbindet dann die Game Boy Advance™-Geräte mit dem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel.
6. Spieler 2 wählt dann den 2-Spieler-Arcade-Modus aus.

Hinweis: Wenn ein Spieler das Spiel beendet, kann der andere Spieler dennoch weiterspielen.

DAS TEAM

LOST BOYS

Programmierung: Ferry Spiering, Reinier van Vliet, Michel van Elk, Casper van de Heijden

Grafiken: Mathijs de Jonge, Dennis Zopfi, Arjen Bokhoven

Artwork: Dennis Zopfi

Design: Mathijs de Jonge

Musik und Soundeffekte: Joris de Man

Tester Qualitätssicherung: Erwin Prent

PR: Nancy Gatehouse

XICAT INTERACTIVE

Senior Produzent: Reto Bodmer

Produzent: Steve Brown, John Linn

Design: Jason Burger, Jake Holloway, John Linn, Louis Porter Jr.

Quality Assurance: Don Zabriskie, Michael "Thehalo8" Bellhorn, John Linn, David Halpern, Leonard Kohs, Rob "Random" Vallozzi

Marketing: Ken Whalen, Brad Flack, Rob "Random" Vallozzi

Legal: Jaimee B. Wolf, David Halpern

KUNDENSERVICE

0190 -50 55 11 (€ 0,62 pro Minute)

Für spielinhaltliche Fragen zu THQ-Produkten erreichbar 24 Stunden täglich
(Mo.-Fr.von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 70 55 11)

01805 -60 55 11 (€ 0,12 pro Minute)

Für technische Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar Mo.-Fr.von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 60 55 11)

0190 -50 55 12 (€ 1,21 pro Minute)

Für FAX-On-Demand-Server -Lösungshilfen per FAX-Abruf erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung
(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst NICHT erreichbar)

E-Mail@: Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per E-Mail stellen :
thq@maxupport.de

NOTIZEN

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

AVISO – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR “RUIDOS EXTRAÑOS” Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA. PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (-) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. **NOTA GENERAL:** Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

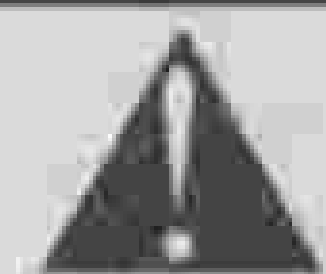


AVISO – ADVERTENCIA SOBRE EL ESFUERZO PROLONGADO

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.

Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.



AVISO – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. **DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE** y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

ÍNDICE

Historia	32
Mandos	34
Menú del juego	35
Menú de opciones	35
Barras de puntuación.....	36
Armamento.....	36
Armamento: cómo hacer blanco	37
Objetos	37
Monedas y almacén	38
Personajes y comunicados: héroes	38
Personajes y comunicados: enemigos	39
Niveles	39
Trucos y consejos	40
Instrucciones para conexión multcartucho.....	41

I. HISTORIA

La humanidad ha llegado más allá de los mundos hasta ahora conocidos y en un lejano pero posible futuro se ha lanzado a conquistar la galaxia.

Casi un millón de sistemas se han colonizado o anexionado, y las gestas de estas hazañas se transmiten de generación en generación.

Una de ellas cuenta la historia de un sistema estelar llamado Alpha Necronis. Sus dos únicos planetas habitados, Rygot e Ixiban, estaban en guerra desde hacía casi 600 años. Era una lucha cruenta entre dos mundos que intentaban por todos los medios acabar con sus respectivos recursos. En el momento culmen de la batalla, los infiltrados descubrieron algo que cambiaría el curso de los acontecimientos y pondría final al conflicto de forma inmediata.

Se descubrió que los líderes políticos y espirituales de ambos planetas estaban bajo la influencia de una extraña fuerza. Una aparición psíquica que les alteraba el comportamiento.

Al principio la influencia era inapreciable pero conforme fue pasando el tiempo estos hombres y mujeres se convirtieron en verdaderos tiranos, sedientos de poder y dispuestos a exponer a su pueblo a interminables y crueles guerras con tal de saciar su sed. Tras tan sorprendente descubrimiento, acabaron los enfrentamientos.

La flota, con cientos de naves diferentes, era impresionante. Era temiblemente bestial y se extendía en las atmósferas de ambos planetas por kilómetros y kilómetros. Enormes tentáculos se movían acompasadamente adelante y atrás en el aire mientras las naves liberaban miles de vainas que se precipitaban sobre los planetas como furiosas avispa. Entonces las vainas se abrieron y desvelaron las terribles monstruosidades que engendraban. Cañones disparaban sin pausa viscosas sustancias alienígenas y las naves insecticidas derribaban edificios: era el caos.

Esta fuerza destructiva recibió el nombre clave de SWARM. Tanto los Rygotianos como los Ixibanitas sabían que si no aunaban fuerzas sus planetas acabarían sometidos a estas bestias. La ofensiva consistiría en unir las flotas de ambos planetas en un poderoso ejército para golpear a SWARM donde más le doliera. Decidieron establecer su base tras una luna para protegerse del enemigo.

El almirante Decheus Mas estaba al mando de las fuerzas de ataque aliadas. Él mismo comprendió cómo su misión empeoraba por minutos cuando fue testigo de la devastación a la que fueron sometidas sus tropas. Puso en práctica todas las tácticas y maniobras que había aprendido durante tantos años de carrera militar, pero nada podía contrarrestar la ferocidad de los ataques de SWARM. Poco a poco comenzó a perder la fe en sí mismo y se dio cuenta de que Alpha Necronis podría quedar reducido a la nada.

Sin embargo, un joven pero experto comandante de la flota llamado Kellus Five tenía un plan que expuso detalladamente al almirante. "Atacar con estas naves de combate no funciona, almirante. Debemos adentrarnos en el corazón de su centro de inteligencia. Se trata de acabar con las criaturas sensibles, los líderes espirituales y una vez dentro terminar con todos ellos".

Entonces Decheus Mas lo vio todo claro: sabía que este plan podía funcionar pero para ello necesitaba a los mejores pilotos. Sí.... "Preparen mi caza. Comandante

Kellus, usted viene conmigo". -"Sí, señor".

Prepárate para el combate más intenso al que Alpha Necronis haya tenido que hacer frente.

2. MANDOS

◆ Indica los comandos de los botones.

La **negrita** indica los comandos de los botones del juego.

Botón L

Arrojar las Megabombas

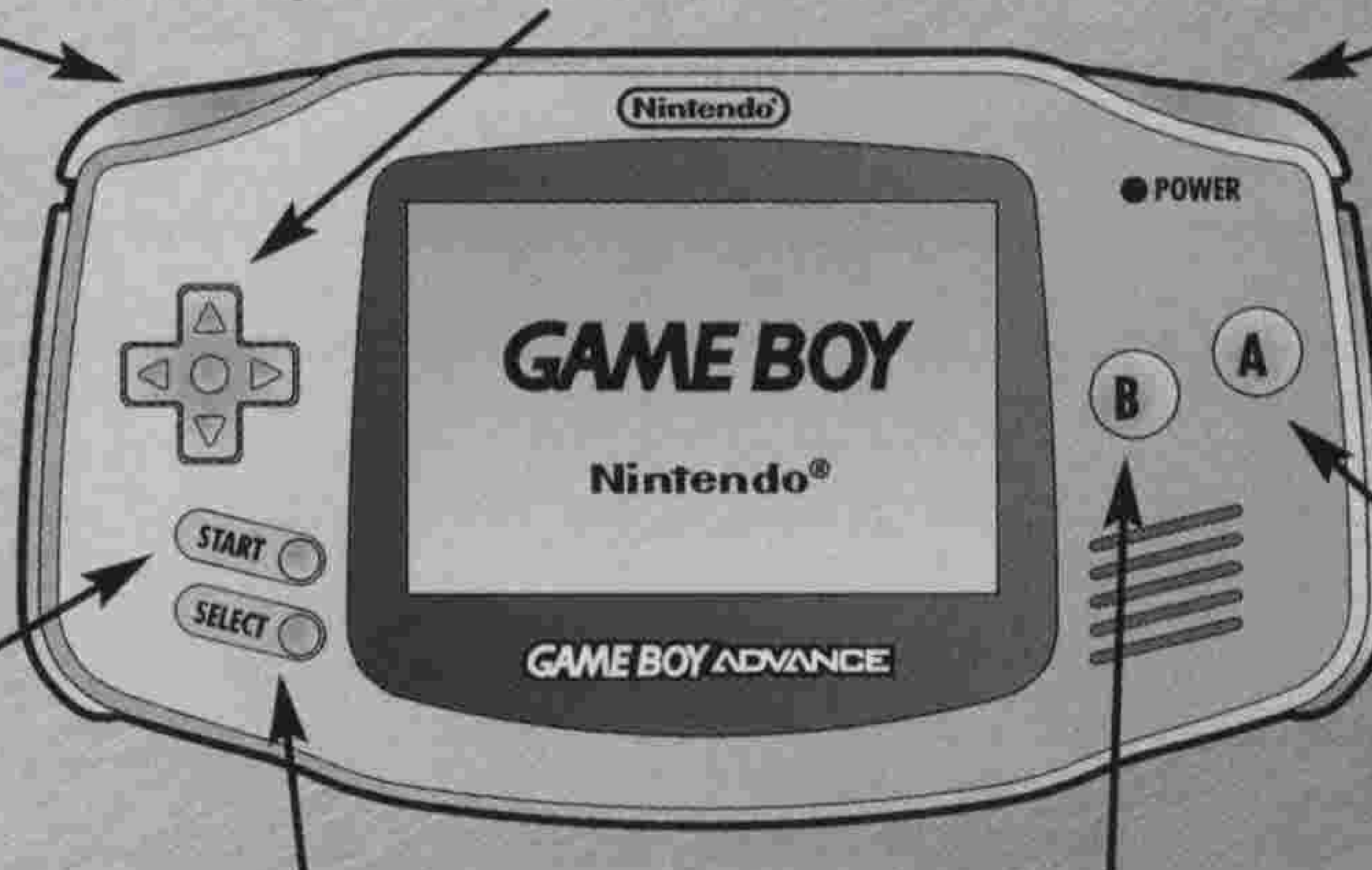
Panel de control

Seleccionar menú

Botón R

Cambiar de armamento

Para dirigir los mandos a izquierda/ derecha/ arriba/ abajo



START

Iniciar ◆
Pausa
P

SELECT

Aceptar comunicado

Botón B

Cancelar ◆
Disparar misiles de seguimiento
Usar escudo

Botón A

Confirmar ◆
Disparar

3. MENÚ DEL JUEGO

1. Para acceder al menú del juego pulsa **START** o el **botón A** en la pantalla de título.
2. A continuación, selecciona el tipo de partida que quieras jugar.
3. Mediante **Options (opciones)** configuras la partida.

RECREATIVAS PARA 1 JUGADOR

Esta es el modo normal del juego. Comenzarás en el nivel uno y tendrás que llegar sano y salvo hasta el nivel ocho. Dispondrás de tres cazas para empezar y de tres intentos más por si acaban contigo.

MODO DEMOSTRACIÓN

Una vez en la pantalla de título espera a que termine la sintonía. Entonces estarás en el modo demostración.

RECREATIVAS PARA 2 JUGADORES

Modo multijugador cooperativo. Las reglas son las mismas que para el modo recreativas para un jugador.

SUPERVIVENCIA

Solo los mejores triunfan con un solo intento y un caza, ¿serás capaz?

ATAQUE VILLANO

Practica tus tácticas para derrotar a los villanos al final de sus niveles.

4. MENÚ DE OPCIONES

1. Muévete abajo o arriba para seleccionar las opciones
2. Muévete a la izquierda o a la derecha para cambiar la configuración.
3. Selecciona **DEFAULT** (configuración predeterminada) para volver a establecer las opciones predeterminadas.
4. Selecciona **EXIT** (salir) para volver al menú de modo de juego.

DIFFICULTY (DIFICULTAD)

[easy (baja), normal (media), hard (alta)]

Sirve para establecer el nivel de dificultad de la partida.

MUSIC VOLUME (VOLUMEN DE LA MÚSICA)

(0%, 30%, 60%, 100%)

Fija el volumen de la música. (0% = OFF)

LIVES(VIDAS) (3, 5, 9)

Establece el número de vidas.

SFX VOLUME (VOLUMEN DE FX) (0%, 100%)

Fija el volumen de los efectos especiales. (0% = OFF)

CREDITS (INTENTOS) [0, 3, 5, infinite (infinitos)]

Establece el número de intentos.

SOUND TEST (PRUEBA DE SONIDO) (0-18)

Sirve para seleccionar la melodía que más te guste.

CONTROLS (MANDOS) [normal, swap (combinar)]

Sirve para intercambiar el botón A con el B y el botón L con el R.

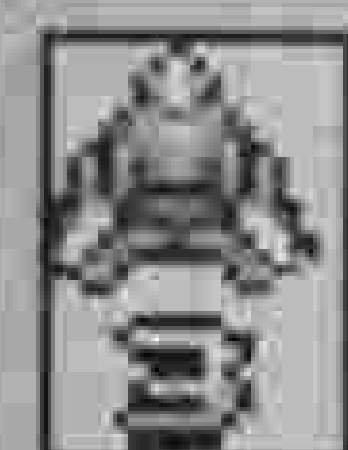
DEFAULT (CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA)

Sirve para volver a establecer las opciones predeterminadas.

5. BARRAS DE PUNTUACIÓN

1. Las dos barras de puntuación se muestran al fondo de la pantalla.

BARRAS DE PUNTUACIÓN



Vidas

Máx. 9



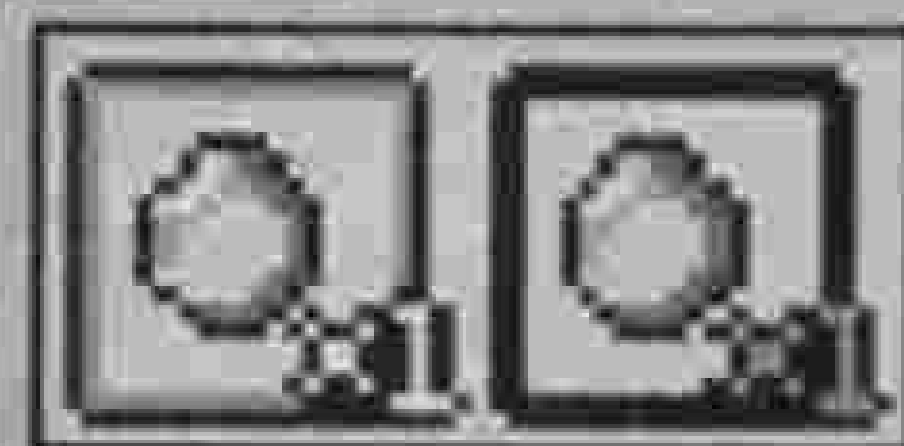
Bombas

Máx. 9



Monedas

Máx. 999



Dispositivo de armas

Máx. 3

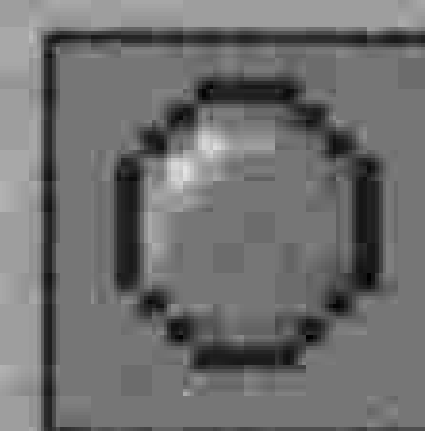


Puntuación

6.1 ARMAMENTO

1. Tu caza solo puede transportar dos armas que, de acuerdo a la configuración predeterminada, serán las normales.
2. Utiliza el botón R para cambiar de armamento.
3. Si consigues un arma nueva se colocará en tu dispositivo para arma activo.

ARMAMENTO



Predeterminado

Pistola estándar



Serpiente

Láser para apuntar



Conejo

Pistola múltiple

OBJETOS



Tigre

Explosiones de plasma



Escorpión

Láser aguijón



Dragón

Anillos de fuego

6.2 ARMAMENTO: CÓMO HACER BLANCO

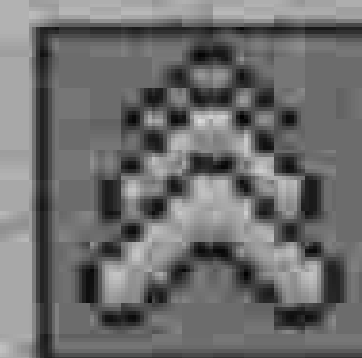
1. Puedes destruir a los enemigos en tierra con el sistema de blanco.
2. Mueve el visor frente a tu caza sobre el enemigo al que apuntes.
3. Una señal acústica te avisará de que tienes un misil listo para hacer blanco.
4. Pulsa el **botón B** para disparar un misil de seguimiento sobre el objetivo.



7. OBJETOS

1. Puedes conseguir objetos una vez que hayas destruido ciertos enemigos.
2. Algunos de estos objetos, como el acelerador y los potenciadores tienen tres grados.

OBJETOS



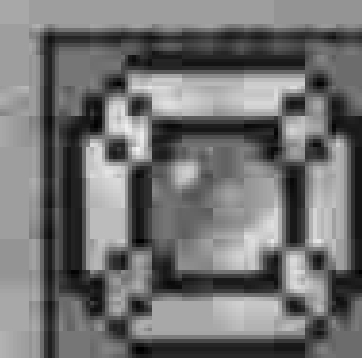
Acelerador

Aumenta la velocidad



Bomba + I

Bomba de onda expansiva ultrasónica



Potenciador

Hace más destructivo tu armamento



Escudo

Te protege de tres ataques



Vida + I

Vida extra

8. MONEDAS Y ALMACÉN

1. Consigue tantas monedas como te sea posible.
2. Para entrar al almacén, pulsa START durante la partida y selecciona SHOP (almacén).
3. En el almacén puedes comprar diferentes objetos para mejorar tu caza.
4. La cantidad de monedas con las que cuentas aparece en la parte superior de la pantalla.
5. En el modo multijugador de recreativas no puedes entrar al almacén.

MONEDAS

Moneda +1

VIDAS EXTRA

Se te recompensará con una si consigues **10.000**, **30.000** ó **50.000** puntos. A partir de ese valor obtendrás una vida extra cada 50.000 puntos.

ALMACÉN

Acelerador: para aumentar la velocidad: 15

Bomba +1: para aumentar la velocidad: 20

Para mejorar el armamento: 30

Escudo: 50

Vida +1: 75

Intento +1: 150

9.1 PERSONAJES Y COMUNICADOS HÉROES

1. Estarás en comunicación continua con la teniente Medea Zaraadj, tu contacto en la base.
2. Cada vez que lo necesites contactará contigo para ayudarte.
3. Para ver un mensaje nuevo pulsa SELECT en cualquier momento durante la partida.



KELLUS FIVE

Edad: 25

Origen: Rygot

Rango: Comandante



MEDEA ZARAADJ

Edad: 21

Origen: la Tierra

Rango: Teniente



DECHEUS MAS

Edad: 22

Origen: Ixiban

Rango: Almirante

9.2 PERSONAJES Y COMUNICADOS - ENEMIGOS

1. También los guardianes de final de nivel intentarán contactar contigo.
2. Pulsa SELECT durante la partida para recibir los comunicados.



URSUDAE
Edad: 72
Alias: Acorazado



GULO GULO
Edad: 5
Alias: Ave rapaz



MANDUCA
Edad: Desconocida
Alias: Especial (luciérnaga)



FELIS RUFUS
Edad: 24
Alias: Mercenario



CORVUS CORAX
Edad: 34
Alias: Pájaro carroñero



ATROX
Edad: 134
Alias: Serpiente de combate



CONTORTUS
Edad: 182
Alias: Racimo biónico



BELLUA POLYDACTYLUS
Edad: 460
Alias: Quebrantahuesos

10. NIVELES

Los niveles se juegan en orden del uno al ocho. Intenta sobrevivir y derrotar a

Bellua Polydactylus que ha establecido su base al final del nivel ocho.

NIVEL 1: ¡PREPÁRATE PARA LA LUCHA!

Conforme te adentres en las capas más bajas de la atmósfera de Ixiban, el cielo se despejará de nubes y verás profundos mares azules y mucho más.

NIVEL 2: LAS REGIONES DEL NORTE

Las frías aguas de estas tierras ocultan algunos de los secretos más terroríficos de SWARM.

NIVEL 3: LAS TIERRAS ALTAS DE IXIBAN

Si SWARM no te lo pone difícil el terrible tiempo que hace aquí lo hará.

NIVEL 4: EL LAGO DE LOS GIGANTES

Emergerán de sus aguas criaturas de tamaño descomunales que te harán pensar dos veces cómo afrontar esta misión.

NIVEL 5: Los bosques frondosos de Ixiban

Un silencio aterrador reina en estos bosques que una vez fueron hermosos y ahora están cubiertos de una densa niebla y tanques.

NIVEL 6: El campamento desértico militar

Se trata de un desierto donde no querrás perderte sin armamento del bueno.

NIVEL 7: La capital de Ixiban

Dicen que es la gran ciudad pero en esta metrópolis ya nada es lo que era.

NIVEL 8: EL VIAJE A RYGOT

En este nivel es donde más apreciarás tus años de entrenamiento, siempre y cuando seas un experto piloto.

II. TRUCOS Y CONSEJOS

1. Los enemigos que atacan en escuadrones e hileras a menudo esconden potenciadores y armas.
2. Mantén pulsado el botón de disparo para disparar automáticamente. No obstante si lo pulsas de inmediato dispararás más rápido.
3. Por la noche peligrosos enemigos nocturnos intentarán acabar contigo. Puedes atacarles o esquivarles hasta que amanezca. No soportan la luz solar.
4. A cambio de un intento, un jugador puede pedir a otro que le ayude a salir de alguna situación difícil. Cuando todo haya vuelto a la normalidad podrás seguir jugando tú solo.
5. Los efectos de sonido y música de Invader se aprecian mejor con auriculares conectados a la GBA, o con un sistema estéreo de alta fidelidad.

12. INSTRUCCIONES PARA LA CONEXIÓN MULTICARTUCHO

Este cartucho incluye el modo multijugador para dos jugadores mediante un cable Game Boy Advance™ Game Link™.

REQUISITOS

2 sistemas Game Boy Advance™

2 cartuchos de Invader

1 cable Game Link™ para Game Boy Advance™

INSTRUCCIONES DE CONEXIÓN



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™.

Modo recreativas para 2 jugadores: Cómo empezar una partida nueva

1. Conecta la Game Boy Advance™ con el cable Game Link™ para Game Boy Advance™.
2. Ambos jugadores deberán seleccionar el modo recreativas para 2 jugadores.
3. El jugador que utilice el conector púrpura pequeño escoge los cazas.

Modo recreativas para 1 jugador: Cómo unirse a una partida empezada

1. Si estás en el modo de recreativas para 1 jugador, podrás ponerte a jugar con un amigo cuando quieras.
2. Esto te costará un intento.

3. El jugador 2 se podrá incorporar solo si tienes algún intento en reserva.
4. Para que te puedan ayudar detén la partida juego y selecciona Join (incorporarse) en el menú.
5. Conecta la Game Boy Advance™ con el cable Game Link™ para Game Boy Advance™.
6. Y a continuación el jugador 2 deberá seleccionar el modo recreativas para 2 jugadores.

Nota: Si uno abandona la partida el otro seguirá jugado.

CRÉDITOS

LOST BOYS

PROGRAMACIÓN: Ferry Spiering, Reinier van Vliet, Michel van Elk, Gasper van de Heijden

ILUSTRACIONES: Mathijs de Jonge, Dennis Zopfi, Arjen Bokhoven

ARTWORK: Dennis Zopfi

DISEÑO: Mathijs de Jonge

SONIDO: Joris de Man

SUPERVISIÓN DE CALIDAD: Erwin Prent

PR: Nancy Gatehouse

XICAT INTERACTIVE

PRODUTOR SENIOR: Reto Bodmer

PRODUTOR: Steve Brown, John Linn

DISEÑO : Jason Burger, Jake Holloway, John Linn, Louis Porter Jr.

Quality Assurance: Don Zabriskie, Michael "Thehalo8" Bellhorn, John Linn, David Halpern, Leonard Kohs, Rob "Random" Vallozzi

MARKETING: Ken Whalen, Brad Flack, Rob "Random" Vallozzi

JURÍDICO: Jaimee B. Wolf, David Halpern

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

PROEIN, S.L.

Av. De Burgos, 16 D 1º

28036 MADRID

Atención al cliente

91 384 69 70

Fax

91 766 64 74

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: **soporte@proein.com**

Y no dejes de visitar nuestro sitio web, en el que podrás encontrar noticias, demos, parches, concursos y todo tipo de elementos interesantes, acerca de nuestros próximos lanzamientos: **<http://www.proein.com>**

ADESE

FAP
cine.video.tv

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **902 000 000** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **fap@servidor.es**

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO



PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO. CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie al zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [-] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnerne sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
Spegnerne sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

AVVERTENZA TENSIONE PROLUNGATA

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.

Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.

Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO** e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

INDICE

Storia	46
Comandi	48
Menu di gioco	49
Menu opzioni	49
Indicatori	50
Armi.....	50
Armi - Aggancia-bersaglio	51
Oggetti.....	51
Monete e negozio.....	51
Personaggi e comunicazione - Eroi.....	52
Personaggi e comunicazione - Nemici.....	53
Livelli.....	53
Suggerimenti.....	54
Istruzioni sul collegamento per partite multigiocatore.....	55

I. STORIA

In un mondo lontano ma possibile, l'umanità, facendo passi da gigante, è riuscita a dominare tutta la galassia.

Qualcosa come un milione di mondi sono stati colonizzati o annessi, e altrettante incredibili storie sono state tramandate da una generazione all'altra.

Una leggenda in particolare narra di un sistema stellare chiamato Alpha Necronis, i cui due unici pianeti abitati, Rygot e Ixiban, si scontrarono per circa 600 anni. Il conflitto fu molto violento ed entrambi i pianeti finirono stremati dopo aver esaurito tutte le rispettive risorse. Al culmine di questo sanguinoso scontro, alcuni esploratori scoprirono qualcosa che avrebbe fatto prendere alla guerra una nuova piega, determinandone l'immediata fine.

Venne alla luce una realtà inaspettata che costrinse gli abitanti a comportarsi in modo diverso: i leader politici e spirituali di entrambi i pianeti erano stati dominati da una forza oscura, che se all'inizio agiva in modo marginale, con l'andar del tempo trasformava questi uomini e donne in despoti affamati di potere e capaci di istigare i propri popoli a combattere guerre interminabili.

Appena avvenuta la scoperta, la guerra ebbe fine.

Gli ufficiali governativi contaminati furono internati e sottoposti ad intense analisi per determinare la reale fonte del loro collegamento psichico, ma gli scienziati non fecero in tempo ad iniziare le loro indagini, che i monitor di difesa di Alpha Necronis riferirono la presenza di entità sconosciute raccolte nelle vicinanze di Rygot e Ixiban. Appena una misteriosa flotta si rivelò, i cieli iniziarono ad oscurarsi e gli esperti furono assolutamente certi che questa presenza aliena fosse stata la causa di tutti i loro problemi e li avesse portati a combattersi per poter regnare su Alpha Necronis. La guerra, durata sei secoli, era stata una trappola ideata dagli alieni per rendere più facile l'espugnazione del sistema.

La nutrita flotta consisteva in centinaia di diversi tipi di vascelli e spaventose "navi-belva" che, spiegate per intere miglia, erano entrate nell'atmosfera dei pianeti. Immensi tentacoli si avvicinavano e allontanavano nell'atmosfera mentre sui pianeti si abbatteva una pioggia di capsule rilasciate dalle navi. Una volta aperte, le capsule liberavano spaventose mostruosità: cannoni viventi lanciavano proiettili costituiti da una sostanza aliena appiccicosa, mentre navi insectoidi raschiavano gli edifici causandone il crollo.

Alla forza dominante venne attribuito il nome in codice SWARM. I rygotiani e gli ixibanesi sapevano che questa volta avrebbero dovuto collaborare affinché i loro pianeti non venissero soggiogati dagli alieni: unendo le loro flotte

in un'unica imponente armata, organizzarono un'offensiva che avrebbe provato a colpire SWARM nel suo punto debole. Il nuovo esercito si stabilì immediatamente dietro una luna, al riparo dai sensori di SWARM.

L'ammiraglio Decheus Mas era al comando delle forze belliche alleate ma il suo lavoro non era dei più semplici: ogni volta che una nave alleata sferrava un attacco da dietro la luna, ne osservava l'annientamento. Nonostante utilizzasse ogni espediente e manovra imparati nel corso della sua lunga carriera, SWARM replicava con contrattacchi talmente feroci che l'ammiraglio cominciò a pensare ad Alpha Necronis come ad un ricordo del passato.

Ma un esperto se pur giovane comandante chiamato Kellus Five non tardò a proporre il piano che aveva in mente: "Ammiraglio, questi sterili attacchi contro la nave principale non funzionano. Dobbiamo attaccare il fulcro della loro intelligenza collettiva e per farlo dobbiamo trovare le creature più sensibili e attaccare l'intera flotta dall'interno."

Decheus Mas vedeva concretizzarsi il piano nella sua mente e sapeva che avrebbe potuto funzionare, a patto che la missione fosse eseguita dai piloti più esperti. È il momento di entrare in azione... "Preparate il mio caccia! Il comandante

Kellus sarà al mio seguito." – "Sissignore."

Preparati a combattere la guerra più imponente che Alpha Necronis abbia mai affrontato...

2. COMANDI

◆ indica i comandi nei menu.

I pulsanti in **nero** indicano i comandi di gioco.

Pulsante L

Lanciare le bombe Mega

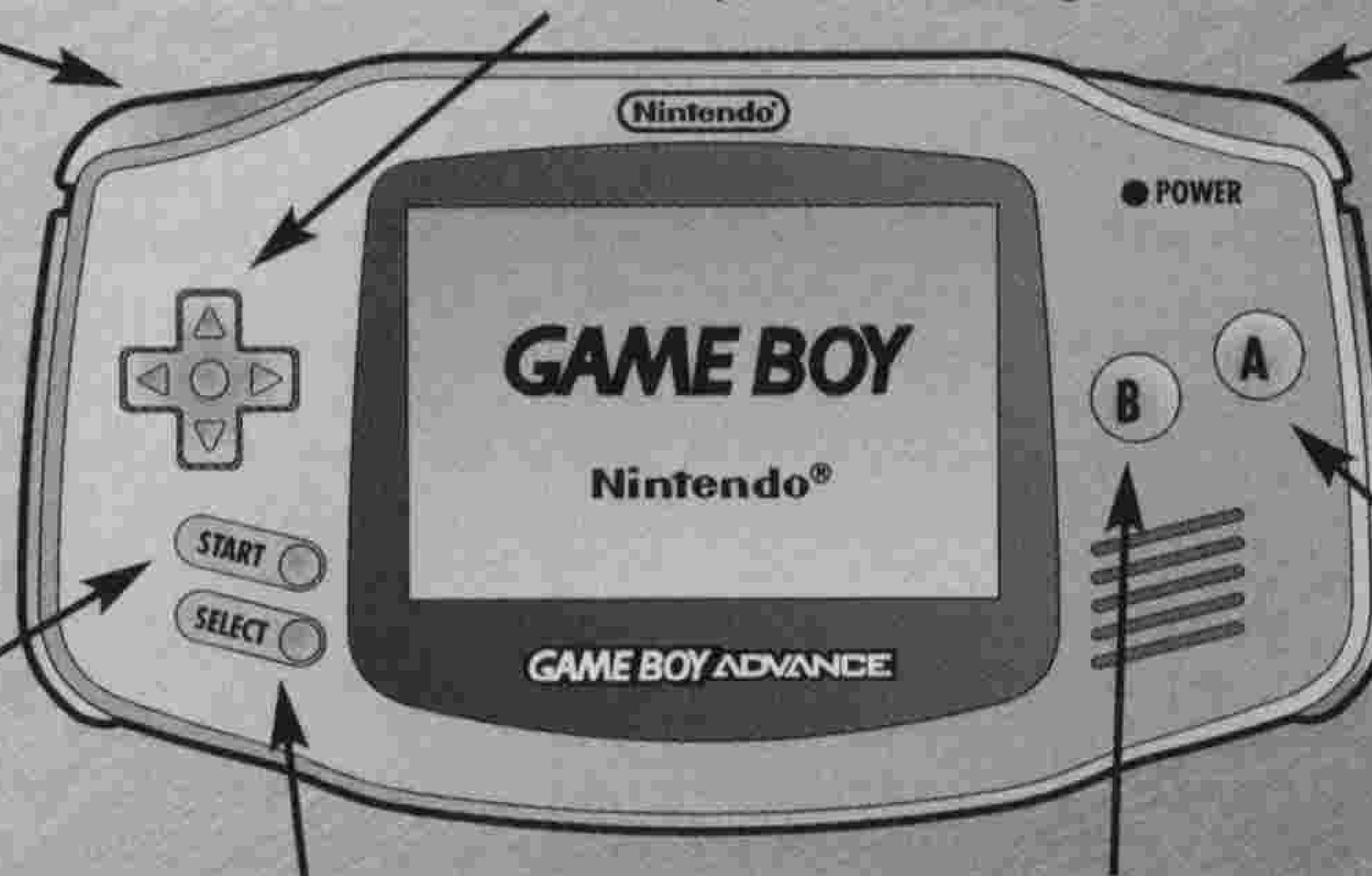
Control Pad

Selezionare menu ◆

Sinistra/Destra/Su/Giù per i comandi di guida

Pulsante R

Cambiare armi



START

Iniziare partita ◆
Pausa

SELECT

Accettare telefonate in arrivo

Pulsante B

Confermare ◆
Sparare missili bersaglio
Utilizzare scudo

Pulsante A

Annullare ◆
Sparare

3. MENU DI GIOCO

1. Per accedere al menu di gioco, premi **START** oppure il pulsante A nella videata iniziale.
2. Seleziona il tipo di partita a cui vuoi giocare.
3. Seleziona **Options (Opzioni)** per impostare il gioco.

MODALITÀ ARCADE - 1 GIOCATORE

Si tratta della normale modalità di gioco in cui dovrai partire dal livello 1 e cercare di sopravvivere fino al livello 8. All'inizio avrai a disposizione 3 caccia e 3 bonus aggiuntivi da sbloccare.

MODALITÀ DEMO

La modalità Demo ha inizio appena terminato il motivo musicale nella videata iniziale.

MODALITÀ ARCADE - 2 GIOCATORI

Nella modalità cooperativa multigiocatore le regole sono le stesse della modalità Arcade con un unico giocatore.

SURVIVAL (SOPRAVVIVENZA)

Hai un solo caccia a tua disposizione e nessun bonus a cui attingere: prova ad arrivare al termine della partita.

BOSS ATTACK (ATTACCO BOSS)

Utilizza le tue abilità e tattiche per sconfiggere i nemici di fine livello.

4. MENU OPTIONS (OPZIONI)

1. Utilizza su/giù per selezionare le opzioni.
2. Premi sinistra/destra per cambiare le impostazioni.
3. Seleziona **DEFAULT** (Predefinito) per tornare alle impostazioni predefinite originali.
4. Seleziona **EXIT** (Esci) per tornare al menu Game Mode (Modalità di gioco).

DIFFICULTY (DIFFICOLTÀ)

easy (facile), normal (normale), hard (difficile)
Imposta il livello di difficoltà del gioco.

MUSIC VOLUME (VOLUME MUSICA)

0%, 30%, 60%, 100%
Regola il volume della musica. 0% = OFF

LIVES (VITE) 3, 5, 9

Seleziona il numero di vite.

SFX VOLUME (VOLUME EFFETTI SPECIALI) 0%, 100%

Regola il volume degli effetti speciali. 0% = OFF

CREDITS (BONUS) 0, 3, 5, *infinite (infiniti)*

Seleziona il numero di bonus.

SOUND TEST (TEST AUDIO) 0-18

Seleziona la musica che desideri ascoltare.

CONTROLS (COMANDI)

normal (normale), swap (cambia)

Cambia il pulsante A con il pulsante B e il pulsante L con il pulsante R.

DEFAULT (PREDEFINITO)

Torna alle impostazioni predefinite originali.

5. INDICATORI

1. Tutti gli indicatori sono visualizzati nella parte inferiore della schermata.

INDICATORI



Vite

Massimo 9



Bombe

Massimo 9



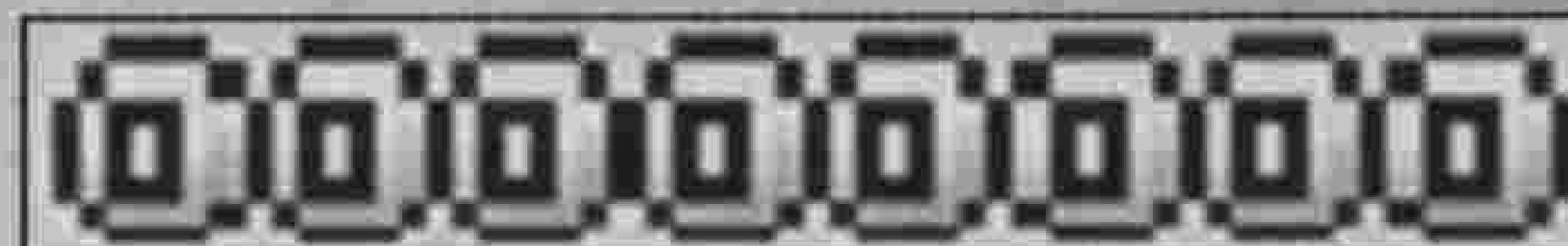
Monete

Massimo 999



Porta armi

Massimo 3



Punteggio

6.1 ARMI

1. Il tuo caccia può equipaggiare un massimo di 2 armi, ma per impostazione predefinita è dotato solamente della pistola standard.
2. Utilizza il pulsante R per cambiare le armi.
3. La nuova arma che raccogli viene posizionata nel porta armi attivo.

ARMI



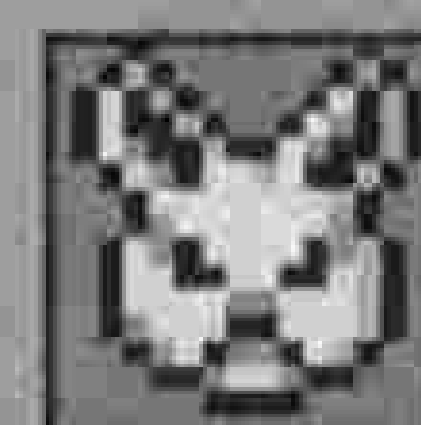
Predefinita

Pistola standard



Serpente

Laser bersaglio



Coniglio

Pistola multipla

OGGETTI



Tigre
Esplosioni Plasma



Scorpione
Laser pungente



Drago
Anelli di fuoco

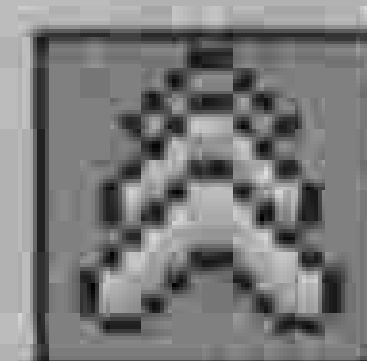
6.2 ARMI AGGANCIA-BERSAGLIO

1. I nemici a terra possono essere eliminati utilizzando il Target Lock (Aggancia-bersaglio).
2. Mira al nemico che si trova a terra, di fronte al tuo caccia.
3. Un suono distintivo ti indicherà che il missile sta mirando al bersaglio.
4. Premi il **pulsante B** per lanciare il missile al bersaglio che è stato agganciato.



7. OGGETTI

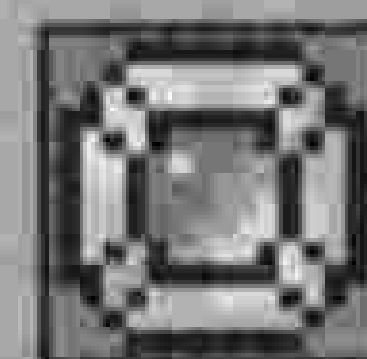
1. Una volta eliminati, alcuni nemici rilasceranno degli oggetti.
2. I velocizzatori e i potenziatori hanno 3 livelli di potenza.



OGGETTI
Velocizzatore
Aumenta la velocità



Bomba + I
Bomba ultrasonica con onda d'urto



Potenziatore
Potenzia la tua arma



Scudo
Protegge da 3 colpi



Vita + I
Una vita extra

8. MONETE E NEGOZIO

1. Raccogli tutte le monete possibili.
2. Premi **START** durante il gioco e seleziona **SHOP** per accedere al negozio.
3. Nel negozio puoi acquistare vari oggetti per potenziare il tuo caccia.
4. Nella parte superiore della videata è visualizzato il numero delle monete raccolte.
5. Non puoi accedere al negozio dalla modalità Arcade multigiocatore.

MONETE

Moneta +1

VITE EXTRA

Riceverai un bonus una volta raggiunti i seguenti punteggi: **10.000** e **30.000** e ogni **50.000** punti.

NEGOZIO

Velocizzatore - Aumenta la velocità: 15

Bomba +1 - Aumenta la velocità: 20

Arma +: 30

Scudo: 50

Vita +1: 75

Bonus +1: 150

9. I PERSONAGGI E COMUNICAZIONE - EROI

1. Sei in costante contatto con il Tenente Medea Zaraadj che si trova alla base.
2. Quando ne hai bisogno, il Tenente ti contatterà e ti aiuterà a portare avanti la missione.
3. Premi **SELECT** durante la partita per accettare un messaggio in arrivo.



KELLUS FIVE

Età: 25

Provenienza: Rygot

Grado: Comandante



MEDEA ZARAADJ

Età: 21

Provenienza: Terra

Grado: Tenente



DECHEUS MAS

Età: 22

Provenienza: Ixiban

Grado: Ammiraglio

9.2 PERSONAGGI E COMUNICAZIONE - NEMICI

1. Anche i guardiani di livello cercheranno di contattarti.
2. Premi SELECT durante la partita per accettare i messaggi in arrivo.



URSUDAE

Età: 72

Veicolo: corazzata monocalibro



GULO GULO

Età: 5

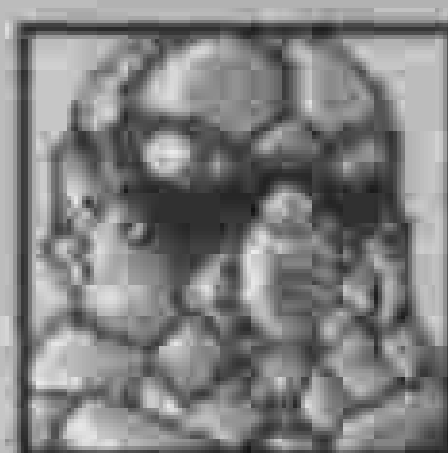
Veicolo: Spezza ali



MANDUCA

Età: Sconosciuto

Veicolo: Speciale (Falena)



FELIS RUFUS

Età: 24

Veicolo: Cane da guerra



CORVUS CORAX

Età: 34

Veicolo: Ali spiegate



ATROX

Età: 134

Tipo: Serpente da guerra



CONTORTUS

Età: 182

Veicolo: Sciame bionico



BELLUA POLYDACTYLUS

Età: 460

Veicolo: Osso selvaggio

10. LIVELLI

I livelli sono giocabili in ordine da 1 a 8. Cerca di sopravvivere e sconfiggere

Bellua Polydactylus che ha edificato la sua base alla fine del livello 8.

LIVELLO 1 - PREPARE FOR BATTLE! (PREPARATI PER LA GUERRA!)

Appena entri nella bassa atmosfera di Ixiban, le immense nuvole si apriranno per renderti visibile il profondo mare azzurro... e molto di più.

LIVELLO 2 - THE NORTHERN REGIONS (LE REGIONI NORDICHE)

Le fredde acque di queste terre custodiscono alcuni dei più spaventosi segreti di SWARM.

LIVELLO 3 - THE IXIBAN UPLANDS (ENTROTERRA IXIBANESE)

Se SWARM non riesce a metterti i bastoni tra le ruote, ci penseranno le pessime condizioni atmosferiche...

LIVELLO 4 - THE LAKE OF THE GIANTS (IL LAGO DEI GIGANTI)

Creature alte come montagne emergeranno dal lago per farti pentire di essere partito per la tua missione...

LIVELLO 5 - THE GREEN FORESTS OF IXIBAN (LE FORESTE VERDI IXIBANESI)

Quella che era una bellissima foresta è ora un luogo muto come una tomba, avvolto da un fitto fumo e pieno dei solchi dei carri armati.

LIVELLO 6 - THE MILITARY DESERT CAMP (IL CAMPO MILITARE NEL DESERTO)

Cerca di non perderti in questo deserto, a meno che tu non abbia enormi pistole con cui difenderti.

LIVELLO 7 - THE CAPITAL OF IXIBAN (LA CAPITALE DI IXIBAN)

Dicono che l'enorme capitale sia un posto ideale, ma in questa metropoli la situazione è sfuggita di mano.

LIVELLO 8 - THE JOURNEY TO RYGOT (IL VIAGGIO VERSO RYGOT)

Se sei un pilota fuoriclasse, in questo livello potrai dimostrare l'esperienza accumulata in anni di training.

II. SUGGERIMENTI

1. I nemici che formano squadroni e schiere spesso forniscono potenziatori e armi.
2. Tenendo premuto il pulsante per sparare, effettuerai una sparatoria automatica, ma se premi e rilasci rapidamente il pulsante la scarica sarà molto più veloce.
3. Di notte, pericolosi nemici notturni cercheranno di eliminarti. Puoi sparare a questi avversari ma puoi anche scappare finché non torna giorno: loro non sopportano la luce.
4. Spendendo un bonus, potrai avvalerti dell'aiuto di un tuo amico nelle situazioni difficili. Dopodiché il tuo amico può abbandonare la scena e tu puoi continuare a giocare.
5. Puoi apprezzare maggiormente la musica e gli effetti speciali di Invader utilizzando cuffie collegate al GBA oppure uno stereo hi-fi.

12. ISTRUZIONI SUL COLLEGAMENTO PER PARTITE MULTIGIOCATTORE

Questa cartuccia include una modalità multigiocatore (2 giocatori) che necessita l'utilizzo del cavo Game Link™ di Game Boy Advance™.

RISORSE NECESSARIE

2 sistemi Game Boy Advance™ - 2 cartucce Invader
1 cavo Game Link™ di Game Boy Advance™

ISTRUZIONI PER IL COLLEGAMENTO



QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™.

Modalità Arcade a 2 giocatori - Collegamento per una nuova partita.

1. Collega il Game Boy Advance™ utilizzando il cavo Game Link™ di Game Boy Advance™.
2. Entrambi i giocatori devono selezionare la modalità Arcade a due giocatori (2 Player Arcade mode).
3. Il giocatore che utilizza il piccolo connettore di colore viola seleziona i caccia.

Modalità Arcade ad un giocatore - Collegamento durante una partita

1. Durante una partita Arcade ad un giocatore, puoi avvalerti dell'aiuto di un amico in qualsiasi momento.
2. Dovrai spendere un bonus.
3. Il giocatore 2 non può collegarsi se il giocatore 1 non ha bonus disponibili.
4. Per effettuare il collegamento, il giocatore 1 deve accedere al menu di pausa e selezionare Join (Unisci).
5. Collega il Game Boy Advance™ utilizzando il cavo Game Link™ di Game Boy Advance™.
6. Il giocatore 2 deve selezionare la modalità Arcade a due giocatori (2 player arcade mode).

Nota: Se un giocatore esce dal gioco, l'altro giocatore prosegue la partita.

RICONOSCIMENTI

LOST BOYS

PROGRAMMAZIONE: Ferry Spiering, Reinier van Vliet, Michel van Elk,
Casper van de Heijden

DISEGNI: Mathijs de Jonge, Dennis Zopfi, Arjen Bokhoven

ARTWORK: Dennis Zopfi

DESIGN: Mathijs de Jonge

AUDIO: Joris de Man

CONTROLLO DI QUALITÀ: Erwin Prent

RELAZIONI PUBBLICHE : Nancy Gatehouse

XICAT INTERACTIVE

DIRETTORE ALLA PRODUZIONE: Reto Bodmer

PRODUZIONE: Steve Brown, John Linn

DESIGNER TECNICI: Jason Burger, Jake Holloway, John Linn, Louis Porter Jr.

Quality Assurance: Don Zabriskie, Michael "Thehalo8" Bellhorn, John Linn,
David Halpern, Leonard Kohs, Rob "Random" Vallozzi

MARKETING: Ken Whalen, Brad Flack, Rob "Random" Vallozzi

LEGALE: Jaimee B.Wolf, David Halpern

SERVIZIO DI ASSISTENZA

Numero Verde
800-821177

NOTE

NOTE

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [-] sur borne [-]).
Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persistent, consultez un médecin.

ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

L'histoire.....	60
Commandes.....	62
Menu de jeu	63
Menu Options	63
Barres de score	64
Armes	64
Armes - Verrouillage des cibles	65
Objets	65
Pièces et boutique.....	65
Personnages et communications - Alliés	66
Personnages et communications - Ennemis.....	67
Niveaux	67
Conseils et astuces	69
Instructions de connexion pour les parties multijoueurs	70

I. L'HISTOIRE

Dans un futur lointain mais plausible, l'humanité s'est développée à pas de géants et dans toute la galaxie.

Près d'un million de mondes ont été colonisés ou annexés et au moins autant d'histoires incroyables ont été transmises de générations en générations.

Une de ces légendes raconte qu'un système stellaire du nom de Alpha Necronis et ses deux planètes habitées, Rygot et Ixiban, furent en guerre pendant près de 600 ans. Ce combat sans merci épuisa quasiment toutes les ressources des deux planètes, chacune étant déterminée à livrer bataille jusqu'au bout. Au plus fort de la guerre, des agents secrets découvrirent quelque chose qui donna au conflit une nouvelle dimension et qui y mit brutalement fin.

On s'aperçut que les grandes figures politiques et spirituelles des deux planètes étaient sous l'emprise d'une force inexplicable. Cette influence psychique les poussait à se comporter étrangement. Tout d'abord imperceptible, elle transformait peu à peu ces hommes et ces femmes en tyrans assoiffés de pouvoir qui, six siècles durant, envoyèrent sans états d'âme le peuple se faire massacrer dans une guerre horrible.

Après cette découverte, toutes les hostilités cessèrent.

Les membres corrompus du gouvernement furent l'objet de recherches approfondies visant à déterminer la source de cette puissance psychique. Dès le début des recherches scientifiques, les systèmes de surveillance défensifs détectèrent des corps inconnus s'approchant en masse de Rygot et Ixiban. Une mystérieuse flotte obscurcit le ciel. Pour les experts, il ne faisait pas l'ombre d'un doute que cette présence Alien était la cause de tous leurs malheurs : c'était elle qui les avait poussés à s'entretuer pour ensuite conquérir rapidement Alpha Necronis et en faire un nouveau site de reproduction. La guerre de six siècles avait donc été un stratagème Alien pour s'emparer plus facilement du système.

La flotte était immense et composée de centaines de vaisseaux différents. D'énormes engins aux allures de créatures effrayantes et longs de plusieurs kilomètres pénétrèrent dans l'atmosphère. De gigantesques tentacules blêmes flottaient lentement dans le ciel tandis que les vaisseaux libéraient des milliers de cocons qui tombaient comme une pluie de guêpes belliqueuses sur la planète. A leur ouverture, les cocons libérèrent des monstres terrifiants. Des canons vivants tirèrent à tout va des obus de plasma Alien et les vaisseaux insectoïdes endommagèrent les bâtiments qui finirent par s'effondrer. A cette force foudroyante, on attribua le nom de code SWARM. Rygotiens et Ixibanites comprirent immédiatement que, si cette fois ils ne collaboraient pas, il en serait fini de leurs planètes. La nouvelle armada,

composée des flottes des deux planètes, se donna pour mission de mener une offensive musclée sur les SWARM. La flotte fraîchement formée installa son QG derrière une lune, se protégeant ainsi des SWARM.

A la tête de la force de frappe alliée, l'Amiral Decheus Mas. A chaque minute qui s'écoulait, sa tâche paraissait de plus en plus désespérée : à chaque attaque, les vaisseaux étaient détruits. Il eut beau mettre en application chacune des nombreuses manœuvres militaires apprises au cours de sa longue carrière, chacune de ses actions était contrée avec tant de férocité par les SWARM qu'il commença à perdre tout espoir, et la destruction d'Alpha Necronis lui parût inéluctable.

Cependant, un jeune commandant de la flotte déjà très expérimenté du nom de Kellus Five avait échafaudé un plan qu'il exposa en détail à l'amiral. " Ces attaques contre les vaisseaux principaux sont vaines, mon amiral. Nous devons frapper au cœur de leur intelligence collective. Nous devons éliminer les créatures centrales et miner la flotte de l'intérieur. "

Après avoir contemplé toutes les étapes d'un tel plan, Decheus Mas comprit qu'il pouvait fonctionner, à condition que les meilleurs pilotes embarquent pour cette mission. Bien... " Préparez mon chasseur ! Commandant Kellus, vous venez avec moi. " – " Oui, mon Amiral. "

Préparez-vous au combat le plus terrible qu'Alpha Necronis ait jamais connu...

2. COMMANDES

◆ indique les commandes de menus.

Noir indique les commandes de jeu.

Bouton L

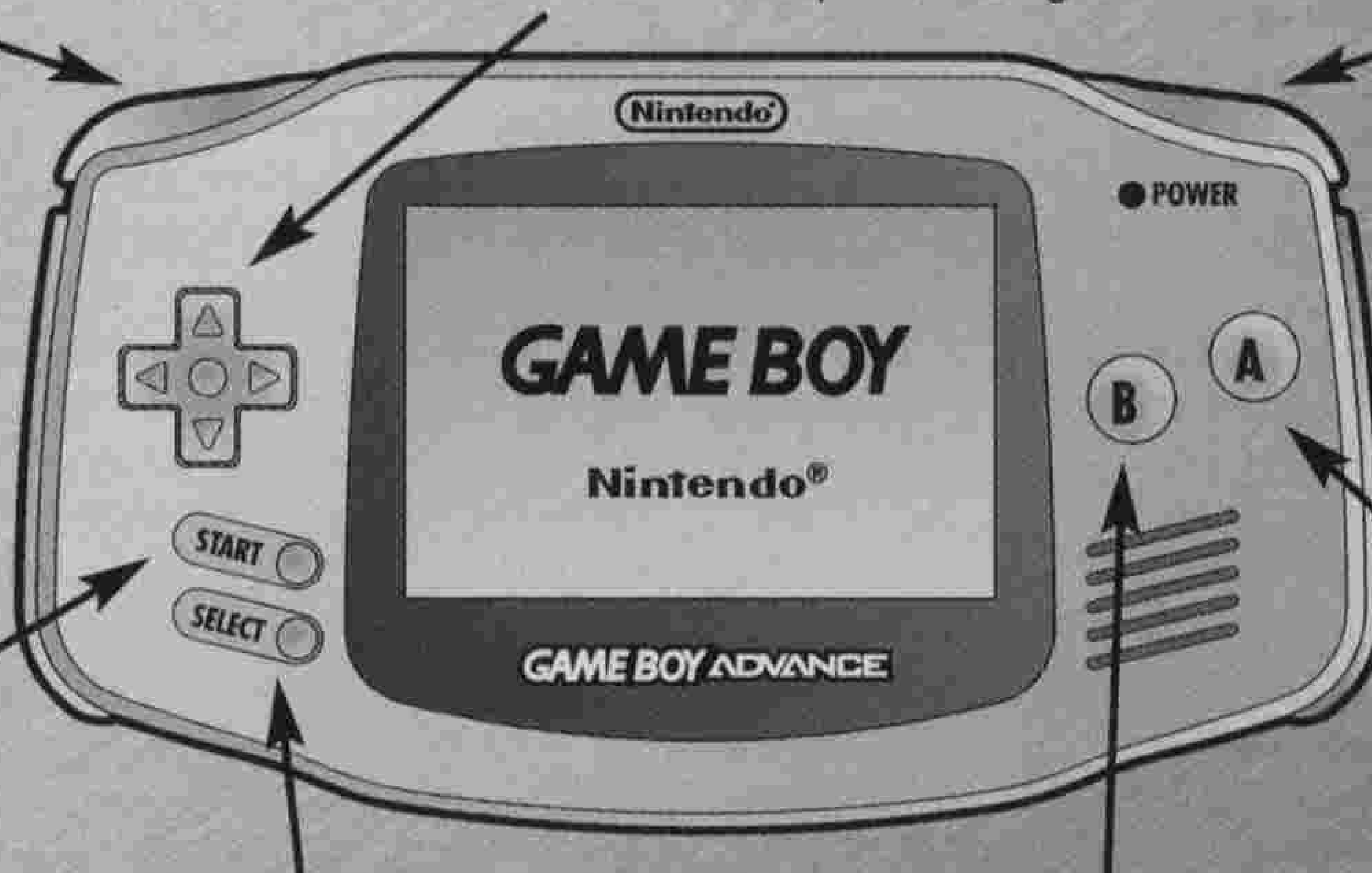
Lâcher des méga bombes

Manette +

Effectuer une sélection dans un menu ◆
Gauche/Droite/Haut/Bas pour se diriger

Bouton R

Changer d'arme



START

Commencer ◆
Pause

SELECT

Prendre un appel

Bouton B

Annuler ◆
Lancer des missiles guidés
Utiliser le bouclier

Bouton A

Confirmer ◆
Tirer

3. MENU DE JEU

1. Pour accéder au menu de jeu (Game Menu), appuyez sur START ou sur le bouton A à l'écran titre.
2. Sélectionnez le type de partie auquel vous souhaitez jouer.
3. Sélectionnez **Options** pour configurer votre partie.

1 PLAYER ARCADE (ARCADE 1 JOUEUR)

Il s'agit du mode de jeu standard. Vous commencez au niveau 1 et vous devez rester en vie jusqu'au niveau 8. Vous commencez avec 3 combattants et 3 crédits vous permettant de recommencer en cas d'échec.

MODE DÉMO

Pour entrer en mode Démo, restez à l'écran titre et attendez que la musique se termine. La démo commence alors.

2 PLAYER ARCADE (ARCADE 2 JOUEURS)

Il s'agit d'un mode multijoueurs en coopération. Les règles sont identiques à celle du mode Arcade 1 joueur.

SURVIVAL (SURVIE)

Essayez de gagner la partie avec un seul combattant et aucun crédit.

BOSS ATTACK (ATTAQUE DES BOSS)

Peaufinez vos tactiques et travaillez votre adresse avant de combattre les boss de fin de niveau.

4. MENU OPTIONS

1. Appuyez sur le haut ou le bas de la Manette + pour sélectionner les options.
2. Appuyez sur la gauche ou la droite de la Manette + pour modifier les paramètres.
3. Sélectionnez **DEFAULT** (Défaut) pour revenir aux paramètres d'origine.
4. Pour retourner au menu de mode de jeu (Game Mode), choisissez **EXIT** (Quitter).

DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)

(easy, normal, hard) (facile, normal, difficile)

Cette option permet de régler le niveau de difficulté.

MUSIC VOLUME (VOLUME DE LA MUSIQUE)

(0%, 30%, 60%, 100%)

Cette option permet de régler le volume de la musique.

(0% = Pas de musique)

LIVES (VIES) (3, 5, 9)

Choisissez le nombre de vies pour la partie.

SFX VOLUME (VOLUME EFFETS SONORES) (0%, 100%)

Cette option permet de régler le volume des effets sonores. *(0% = Pas d'effets)*

CRÉDITS (0, 3, 5, INFINITE) (0, 3, 5, illimités)

Choisissez le nombre de crédits pour la partie, entre 0 et illimités.

SOUND TEST (TEST SON) (0-18)

Sélectionnez la musique de votre choix.

CONTROLS (COMMANDES) (normal, swap) (normal, inversé)

Interchangez les commandes des boutons A et B et des boutons L et R.

DÉFAUT

Sélectionnez cette option pour revenir aux paramètres d'origine.

5. BARRES DE SCORE

1. Les deux barres de score s'affichent au bas de l'écran.

BARRES DE SCORE



Vies

Max 9



Bombes

Max 9



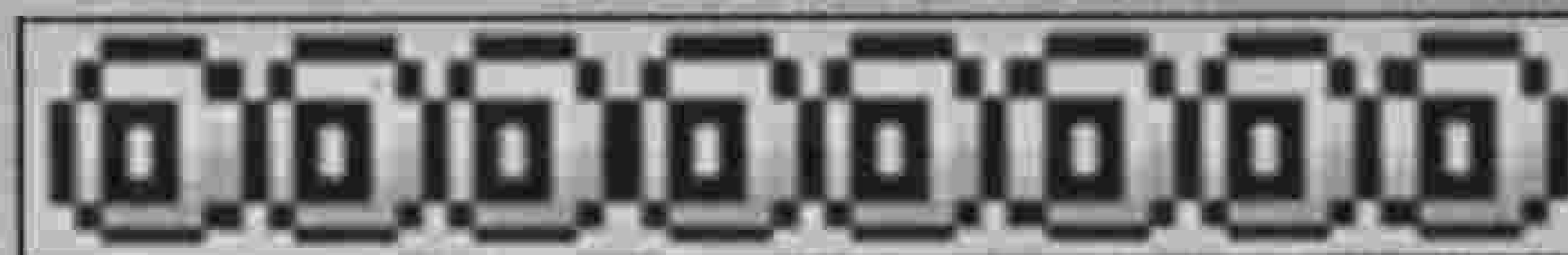
Pièces

Max 999



Emplacements d'armes

Max x3



Score

6.1 ARMES

1. Votre chasseur peut transporter 2 armes. Par défaut, il est équipé du canon standard.
2. Utilisez le bouton R pour changer d'arme.
3. Si vous ramassez une nouvelle arme, elle sera placée dans la fente d'arme active.

ARMES



Défaut

Canon standard



Serpent

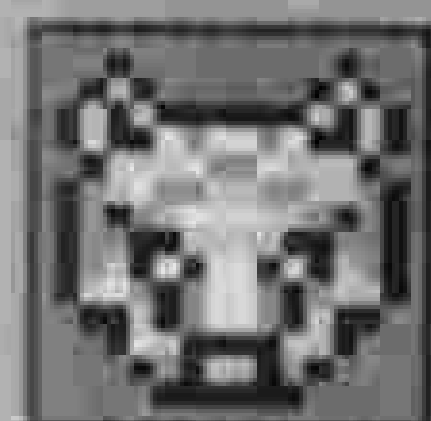
Laser avec système de visée



Lapin

Canon multiplicateur

OBJETS



Tigre
Rayon à plasma



Scorpion
Piqûre laser



Dragon
Anneaux de feu

6.2 ARMES - VERROUILLAGE DES CIBLES

1. Les ennemis au sol peuvent être détruits à l'aide du verrouillage de cible.
2. Placez le viseur situé à l'avant de votre chasseur sur un ennemi au sol.
3. Un signal sonore vous indiquera que le missile est verrouillé sur la cible.
4. Appuyez sur le **bouton B** pour tirer un missile à tête chercheuse sur une cible verrouillée.



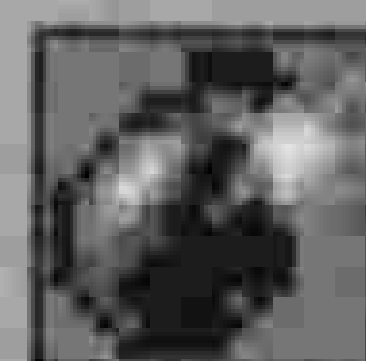
7. OBJETS

1. Lorsque vous détruirez des ennemis, vous pourrez récupérer divers objets.
2. Les objets tels que les power-ups et les accélérateurs ont 3 niveaux d'efficacité différents.

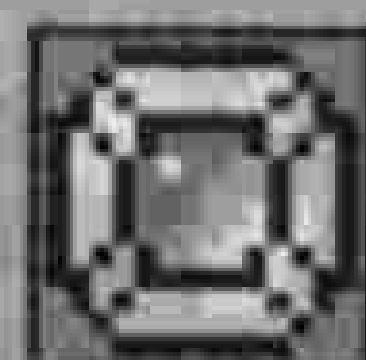
OBJETS



Accélérateur
Augmente la vitesse



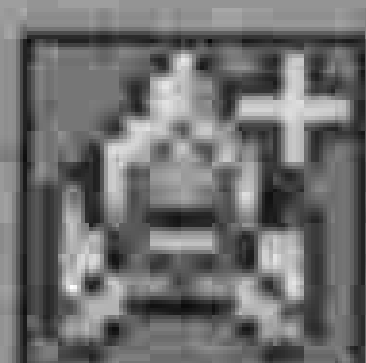
Bombe + I
Bombe à ondes de choc ultrasoniques



Power-up arme
Votre arme est plus puissante



Bouclier
Dévie 3 tirs



Vie + I
Vie supplémentaire

8. PIÈCES ET BOUTIQUES

1. Récupérez autant de pièces que possible.
2. Appuyez sur START en cours de partie, puis sélectionnez SHOP (Boutique) pour entrer dans le magasin.
3. Ce magasin vous permet d'acheter divers objets qui amélioreront les performances de votre chasseur.
4. En haut de l'écran se trouve le nombre de pièces dont vous disposez.
5. Le magasin n'est pas accessible en mode Arcade multijoueurs.

PIÈCES

Pièce +1

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Vous en obtiendrez une lorsque vous atteindrez les scores suivants : **10 000**, **30 000** et tous les **50 000** points

BOUTIQUE

Accélération - vitesse accrue : 15

Bombe +1 - vitesse accrue : 20

Power-up arme : 30

Bouclier : 50

Vie +1 : 75

Crédit +1 : 150

9.1 PERSONNAGES ET COMMUNICATIONS - ALLIÉS

1. Vous êtes en contact permanent avec la base par l'intermédiaire du lieutenant Medea Zaraadj.
2. En cas de besoin, elle vous contactera et vous aidera dans votre mission.
3. Appuyez sur SELECT en cours de partie pour accepter un message de sa part.



KELLUS FIVE

Age : 25 ans

Origine : Rygot

Grade : Commandant



MEDEA ZARAADJ

Age : 21 ans

Origine : Terre

Grade : Lieutenant



DECHEUS MAS

Age: 22 ans

Origine : Ixiban

Grade : Amiral

9.1 PERSONNAGES ET COMMUNICATIONS - ENNEMIS

1. Les gardes à la fin du niveau essaieront également de vous contacter.
2. Appuyez sur SELECT en cours de partie pour accepter les messages.



URSUDAE

Age : 72 ans

Vaisseau : Dreadnought



GULO GULO

Age : 5 ans

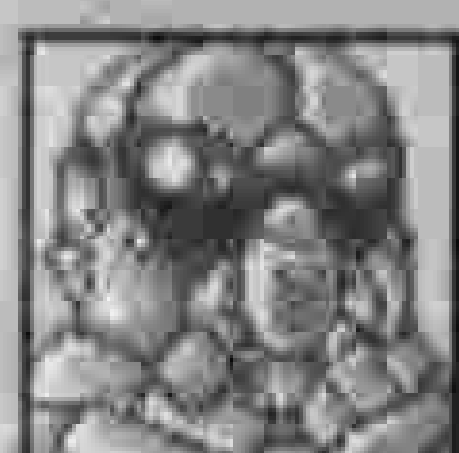
Vaisseau : Cutter Bird



MANDUCA

Age : inconnu

Vaisseau : Special (Moth)



FELIS RUFUS

Age : 24 ans

Vaisseau : Dog of War



CORVUS CORAX

Age : 34 ans

Vaisseau : Wide Wing



ATROX

Age : 134 ans

Type: Battle Snake



CONTORTUS

Age : 182 ans

Vaisseau : Bio Cluster



BELLUA POLYDACTYLUS

Age : 460 ans

Vaisseau : Bone Beast

10. NIVEAUX

Vous devez jouer les niveaux dans l'ordre, du 1er au 8ème. Essayez de survivre et de vaincre Bellua Polydactylus, qui a installé sa base dans le niveau 8.

NIVEAU 1 - PRÉPAREZ-VOUS À LA BATAILLE !

Alors que vous pénétrez dans la basse atmosphère d'Ixiban, les nuages géants se dispersent pour révéler un océan d'un bleu profond... Malheureusement, ce n'est pas tout ce qui vous attend.

NIVEAU 2 - LES RÉGIONS POLAIRES

Les eaux glacées de ces régions abritent certaines des créatures les plus redoutables des SWARM.

NIVEAU 3 - LES HAUTS PLATEAUX D'IXIBAN

Si ce ne sont pas les SWARM qui vous donnent du fil à retordre, la météo se chargera de pimenter la mission...

NIVEAU 4 - LE LAC DES GÉANTS

Des créatures de la taille d'une montagne émergent du lac et vous feront reconsidérer la mission.

NIVEAU 5 - LES FORÊTS VERDOYANTES D'IXIBAN

Cette forêt autrefois magnifique porte maintenant les traces du passage des chars et est enveloppée d'un inquiétant silence et d'une fumée épaisse.

NIVEAU 6 - LE CAMP MILITAIRE DÉSERTÉ

Mieux vaut ne pas s'aventurer dans ce désert sans armes puissantes.

NIVEAU 7 - LA CAPITALE D'IXIBAN

On dit que c'est à la ville que tout se passe, mais dans cette métropole règne le chaos complet.

NIVEAU 8 - LE VOYAGE VERS RYGOT

C'est à ce moment que vous vous rendez compte que toutes ces années de pratique n'ont pas été vaines, à condition que vous soyez un pilote d'élite, bien sûr.

II. CONSEILS ET ASTUCES

1. Les ennemis en escadrons ou en formations transportent souvent des power-ups et des armes.
2. Maintenez le bouton de tir enfoncé pour tirer automatiquement. Cependant, votre tir sera plus rapide en appuyant à répétition sur le bouton.
3. La nuit, vous serez confronté à des créatures de l'ombre qui tenteront de vous abattre. Il est possible de leur tirer dessus mais vous pouvez également essayer de leur échapper jusqu'à ce que le jour se lève, car ils ne supportent pas la lumière.
4. Pour un crédit, un second joueur peut vous rejoindre afin de vous aider dans les situations difficiles. Ensuite, il peut se retirer de la partie et vous laisser poursuivre seul votre mission.
5. Pour profiter au maximum de la musique et des effets sonores d'Invader, nous vous conseillons de connecter la Game Boy Advance™ à un casque ou à un système hi-fi stéréo.

12. INSTRUCTIONS DE CONNEXION POUR LES PARTIES MULTIJOUEURS

Cette cartouche de jeu comprend un mode à 2 joueurs nécessitant un câble Game Link™ pour Game Boy Advance™.

EQUIPEMENT NÉCESSAIRE

- 2 systèmes Game Boy Advance™
- 2 cartouches de jeu Invader Game
- 1 câble Game Link™ pour Game Boy Advance™

INSTRUCTIONS DE RACCORDEMENT



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

Mode Arcade 2 joueurs – nouvelle partie

1. Reliez les Game Boy Advance™ à l'aide du câble Game Link™ pour Game Boy Advance™.
2. Les deux joueurs doivent sélectionner le mode 2 Player Arcade (Arcade 2 joueurs).
3. Le joueur utilisant le petit connecteur violet choisit les chasseurs.

Mode Arcade 1 joueur – rejoindre une partie existante

1. Un second joueur peut rejoindre une partie en mode Arcade 1 joueur à tout moment.
2. Ceci coûtera 1 crédit.
3. Le joueur 2 ne peut pas se joindre à la partie si le joueur 1 n'a plus de crédits.

4. Pour rejoindre un joueur, le joueur 1 doit mettre la partie en pause et sélectionner Join (Rejoindre) dans le menu.
5. Reliez les Game Boy Advance™ à l'aide du câble Game Link™ pour Game Boy Advance™.
6. Le joueur 2 doit sélectionner le mode Arcade 2 joueurs.

Remarque : si un joueur quitte la partie, l'autre pourra continuer à jouer.

CRÉDITS

LOST BOYS

Programmation : Ferry Spiering, Reinier van Vliet, Michel van Elk, Gasper van de Heijden

Graphismes : Mathijs de Jonge, Dennis Zopfi, Arjen Bokhoven

Artwork : Dennis Zopfi

Game design : Mathijs de Jonge

Musique et effets sonores : Joris de Man

Testeur : Erwin Prent

Relations publiques : Nancy Gatehouse

XICAT INTERACTIVE

Producteur exécutif : Reto Bodmer

Producteurs : Steve Brown, John Linn

Graphismes : Jason Burger, Jake Holloway, John Linn, Louis Porter Jr.

Quality Assurance : Don Zabriskie, Michael "Thehalo8" Bellhorn, John Linn, David Halpern, Leonard Kohs, Rob "Random" Vallozzi

Marketing et vente : Ken Whalen, Brad Flack, Rob "Random" Vallozzi

Légal : Jaimee B. Wolf, David Halpern

LIMITED WARRANTY

Xicat warrants to the best of its ability to the original consumer purchaser of the Product that the medium on which the Product is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Product is sold "as is", without express or Implied warranty of any kind, and Xicat is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Product. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period Xicat will either repair or replace at Xicat's option, the Product free of charge.

In the event that the Product is no longer available, Xicat may in its sole discretion, replace the Product with a Product of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Xicat's satisfaction that, the product was purchased within the last ninety (90) days.

TO RECEIVE WARRANTY SERVICE:

Notify the Xicat Customer Service Department of the problem requiring warranty service by calling 020 7437 1442. If the Xicat service technician is unable to solve the problem by phone or on the web via e-mail, he will authorize you to return the Product, at your risk of damage, freight and insurance prepaid by you, together with your dated sales slip or similar proof-of-purchase within the ninety (90) day warranty period to:

Xicat Interactive
Suite 303, The Linen Hall.
162-168 Regent Street
London, W1B 5TB.

Xicat is not responsible for unauthorized returns of Product and reserves the right to send such unauthorized returns back to customers.

For support in the UK you can contact THQ technical support at:

Ground Floor, Block A, Dukes Court,
Duke Street, Woking, Surrey, GU215BH.

Support Telephone Number: 01483 767656
Support Email: eursupport@thq.com

INVADER (ANGRIPARE) GBA

SNABBSTART

Kontrollfunktioner:

Styrknapparna Välj meny (?)	Vänster/höger/uppåt/nedåt styrkontroller
L-knappen	Släpp megabomber
R-knappen	Byt vapen
A-knappen	Bekräfta Skjut
B-knappen	Avbryt (?) Avfyrar målsökande missiler Använd sköld
Start	Starta Gör paus
SELECT	Ta emot inkommande samtal
(?)	kommandon för menyknappar

GAME MENU (SPELMENYN)

1. Om du vill gå till spelmenyn trycker du på START eller A-knappen när titelskärmen visas.
2. Välj den typ av spel du vill spela.
3. Välj Options (Alternativ) om du vill göra inställningar för spelet.

1 Player Arcade (Arkadspel för en spelare)

Det här är det vanligaste spelläget. Du börjar på nivå 1, och ska försöka hålla dig vid liv till nivå 8. Till att börja med får du tre stridsskepp och tre krediter.

Demo mode (Demoläget)

På titelskärmen väntar du tills titelmelodin har spelat färdigt. Därefter startar demoläget.

2 Player Arcade (Arkadspel för två spelare)

Ett samarbetsspel för flera spelare. Samma regler som i arkadspelet för en spelare gäller.

Survival (Överlevnad)

I det här läget har du inga bonusliv och bara ett stridsskepp

Boss Attack (Bosstrid)

Öva upp dina kunskaper och din taktik genom att besegra bossfigurerna i slutet på varje nivå.

INVADER (HYÖKKÄÄJÄ) GBA

PIKAOPAS

Näppäintoiminnot:

Suuntanäppäimet

Valitse valikko (?)

Ohjaa vasempaan/
oikeaan/ylös/alas

L-näppäin

Pudota megapommeja

R-näppäin

Vaihda asetta

A-näppäin

Vahvista
Ammu

B-näppäin

Peruuta (?)
Laukaise maaliohjuksia
Käytä suojaa

Start

Aloita
Tauko

SELECT

Vastaa puheluun

(?)

ilmaisee valikoiden
näppäintoimintoja

GAME (PELI) -VALIKKO

1. Avaa Game (Peli) -valikko painamalla START- tai A-näppäintä aloitusnäytössä.
2. Valitse haluamasi pelityyppi.
3. Kun haluat määrittää peliasetukset, valitse Options (Asetukset) -vaihtoehto.

1 Player Arcade (1 pelaajan pelihallipeli)

Tämä on normaali pelitila. Aloita tasolta 1 ja koeta pysyä hengissä tasolle 8 saakka. Aluksi saat käyttöösi kolme alusta ja kolme lisäbonusta elvyttämiseen.

Demo-tila

Odota aloitusnäytössä, että alkumusiikki loppuu. Demo-tila alkaa musiikin loputtua.

2 Player Arcade (2 pelaajan pelihallipeli)

Tämä on monen pelaajan yhteispelitila. Säännöt ovat samat kuin yhden pelaajan Arcade-pelissä.

Survival (Henkiinjäänti)

Yritä selvitä tästä pelistä, kun käytössäsi on vain yksi alus eikä yhtään bonusta.

Boss Attack (Vastushyökkäys)

Harjoita taitojasi ja taktiikoita, joilla voit voittaa tasojen lopussa vastaan tulevat vastukset.

INVADER GBA

QUICKSTART

Bedieningen:

Richtingtoetsen	Links/rechts/omhoog/omlaag
Menu selecteren	voor stuurbediening
L-toets	Mega-bommen laten vallen
R-toets	Ander wapen
A-toets	Bevestigen Schieten
B-toets	Annuleren Doelraketten afvuren Schild gebruiken
Start	Start Pauze
SELECT	Inkomend gesprek aannemen

SPELMENU

1. Om naar het spelmenu te gaan, druk je in het titelscherm op de START- of A-toets.
2. Kies het speltype dat je wilt spelen.
3. Kies Options om het spel in te stellen.

1 Player Arcade

Dit is de normale spelmode. Begin in level 1 en probeer tot level 8 in leven te blijven. Je krijgt drie fighters en daarnaast 3 credits op weer tot leven te komen.

Demo mode

Wacht in het titelscherm tot het titelmuziekje ophoudt. De demo mode begint daarna.

2 Player Arcade

Coöperatieve multi-player mode. De regels zijn dezelfde als in de 1 Player Arcade Mode.

Survival

Probeer dit spel uit te spelen zonder credits en met slechts één fighter.

Boss Attack

Oefen je vaardigheden en tactieken bij het uitschakelen van de eindbazen.

Technical Support and Games Hotline

1902 222 448

Call cost \$1.80 + GST per minute
Higher from mobile / public phones



NOTES

NOTES

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo

D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

ALSO AVAILABLE FROM XICAT INTERACTIVE



Xicat Interactive, Inc. Xicat Interactive and the Xicat logo are trademarks of Xicat Interactive, Inc. Lost Boys Games, the logo, and all related characters and elements are trademarks of Lost Boys Games B.V.

Xicat Interactive: 1st Floor, 17-18 Great Sutton Street, London, EC1V 0DP