



Jaleco™ and EARTH DEFENSE FORCE™
are trademarks of Jaleco Ltd.
© 1991 Jaleco Ltd.

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

Vertrieb / distribution :
Österreich :

Stadlbauer Marketing+Vertrieb Ges.m.b.H.
A-5027 Salzburg

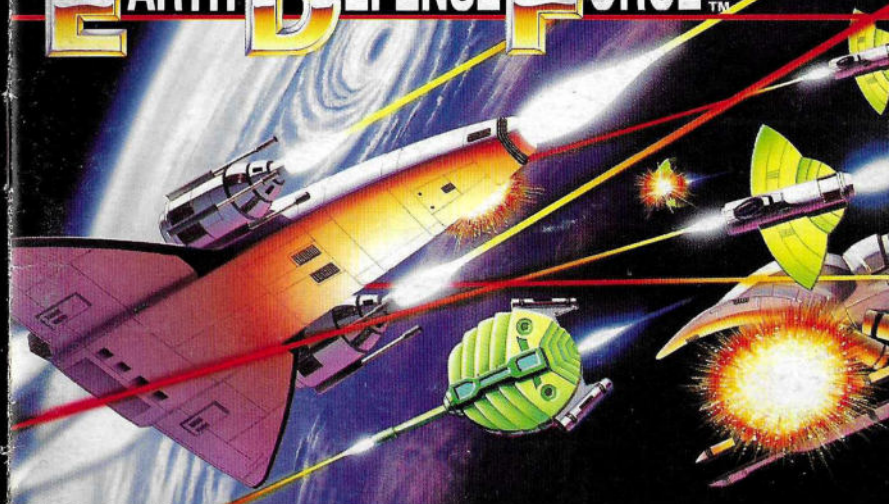
Schweiz / Suisse :

Waldmeier AG
CH-4052 Basel

PRINTED IN JAPAN



EARTH DEFENSE FORCE™



SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

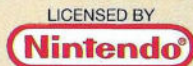
HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENTUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO® LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.



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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

INHALTSVERZEICHNIS

DIE INSTRUKTIONEN	2
ZIEL DES SPIELS	3
DAS SPIEL STARTEN	5
OPTIONEN	6
CONTROLLER FUNKTIONEN	7
BILDSCHIRM ANZEIGEN	7
DIE STUFEN	9
MEHR ÜBER DIE SATELLITENSCHIFFE	11
EINE WAFFE WÄHLEN	12
DEN PUNKTSTAND WISSEN	13

DIE INSTRUKTIONEN

Datum: 14. September 4129
Ort: E.D.F. Hauptquartier, Planet Erde
Thema: Schicksal des Universums

Willkommen im Hauptquartier von E.D.F., Commander. Sie haben sich freiwillig zu einer Lebensaufgabe gemeldet - einem Kampf um Leben und Tod gegen die Kräfte des Bösen im Universum. Zuerst, ein bißchen Hintergrund. Wie Sie wissen, herrschte in unserem Universum während der letzten 2000 Jahre Frieden, seit die Union der Vereinten Planeten gebildet wurde, um Harmonie und Verständnis zwischen den tausenden von Mitgliedsvölkern zu fördern. Nun ist dieser Frieden in Gefahr.

Eine mysteriöse Organisation, die nur als AGYMA bekannt ist, hat einen Plan entworfen, um Macht zu erlangen und das Universum ins Chaos zu stürzen. Schon jetzt braut sich in der entfernten Ecke der Galaxie Zena-2 etwas zusammen. AGYMA Kräfte griffen die Zivilbevölkerung der Planeten Urasium und Mentar an und entfachten einen jahrhundertealten Streit zwischen den beiden Nachbarplaneten neu. Berichte von ähnlichen Störungen kommen aus allen anderen Galaxien und Sonnensystemen zu uns - alle sind das Werk dieser einen unheimlichen Organisation.

Indem sie AGYMA infiltrierten, erfuhr die Galactic Intelligence Force (Geheimdienst) gerade rechtzeitig von der nächsten tödlichen Mission: Vernichtung der Erde, Gründungsmitglied der Union der Vereinten Planeten und Sitz des Unionsrates. AGYMA Kräfte haben bereits einige Basen an verschiedenen Orten nahe der Erde errichtet, darunter eine schwer befestigte Zuflucht auf der anderen Seite des Mondes.

Die einzige Hoffnung diese skrupellose Verschwörung zu stoppen ist die E.D.F. - Earth Defense Force - und ihr neuester in einer langen Reihe von Kampffliegern, der XA-1. Ausgestattet mit acht tödlichen



Waffen und von zwei kleineren Satellitenschiffen begleitet, repräsentiert der XA-1 die neueste Kampftechnologie... die beste, die die Erde zu bieten hat.

Du mußt Dich nun direkt zum Startplatz begeben, wo Du die Kontrolle über einen XA-1 übernimmst und die Gegenoffensive anführst, in einem letzten verzweifelten Versuch, die Erde zu retten und den Plan von AGYMA, das Universum zu beherrschen, zu vereiteln. Deine Mission: greife die Festungen von AGYMA an und zerstöre die sechs Bosse, die die Organisation kontrollieren. Es wird nicht leicht sein - sie werden von Tonnen von mechanischen Waffen und schwer von einer Menge von bewaffneten Kampftruppen bewacht. Wenn Du Erfolg hast, geht Dein Name in die Geschichte ein. Wenn Du versagst, dann... wir wollen diese Möglichkeit gar nicht in Betracht ziehen. Gehe einfach da hinaus und gib alles, was Du hast. Und außerdem - viel Glück!

ZIEL DES SPIELS

E.D.F. ist ein Spiel mit Spitzengeschwindigkeit, voller Superenergie für einen Spieler. Die 3-D Graphiken, Musik und Soundeffekte wie Dynamit und Non-stop Action halten Dich garantiert wach! Sobald Du begonnen hast zu spielen, wirst Du nicht mehr aufhören wollen, bis du nicht jedes Manöver und jeden feindlichen Hinterhalt kennst, wie den Rücken Deiner Hand. Wir würden sagen, "es ist nicht von dieser Welt!"

WAS DU TUN MUßT

Es gibt sechs Stufen in E.D.F., jede von ihnen ist noch schwieriger, als die Vorhergehende. Um das Spiel zu gewinnen, mußt Du die Feinde in allen sechs Stufen besiegen, während hunderte von Alien-Kampffliegern Dein Schiff von allen Seiten angreifen. Die feindlichen Schiffe kommen in sehr seltsamen Formationen und Größen auf Dich zu: Panzer mit Flügeln. Tauchbomben. Fliegende Hände, die tödliche Feuerbälle nach Dir werfen, Schwirrende Platten. Killerbienen und mechanische Kreaturen aller Art. Lasse Dich von diesen Verkleidungen nicht täuschen - jeder von



denen ist da draußen, um Dich zu kriegen. Um zu überleben, folge nur dieser einfachen Daumenregel: Wenn es sich bewegt, schieße es ab!

Am Ende jeder Stufe stehst Du einem Big Boß gegenüber, dessen Job es ist, dafür zu sorgen, daß Du nicht in einem Stück wieder nach Hause zurückkommst. Einige Stufen haben auch einen Mittelboß - nicht ganz so tödlich, wie der Big Boß, aber auch kein Spaziergang. Wie erkennst Du einen Big Boß? Das ist einfach. Wenn Du die Blitze siehst, weißt Du, daß Ärger vor der Tür steht. Mit ein bißchen Erfahrung wirst Du schon wissen, was zu tun ist. Sei nicht entmutigt, wenn Du zuerst abgeschossen wirst - das ist auch den besten von uns passiert!

SPIEL ES NOCH EINMAL, SAM

Du hast vier XA-1 Schiffe zur Verfügung, Jedes Mal, wenn Du eines verlierst, bekommst Du die Möglichkeit mit dem nächsten Schiff weiterzuspielen, oder von vorne anzufangen. Wenn das letzte in den Staub beißt, ist das Spiel zu Ende. Jedes Schiff hat bis zu drei Schilde, je nach der Anzahl, die Du auf dem Config Bildschirm auswählst. Diese Schilde schützen den XA-1 vor Schaden, aber sie selbst werden durch feindliches Feuer zerstört. Sobald Deine Schilde weg sind, ist das Schiff verletzlich und kann durch einen Schuß zerstört werden. Ein kleiner freundlicher Ratschlag - starte mit allen drei Schilden. Später, kannst Du wegen der Herausforderung ja einen oder zwei fallenlassen.

DAS ARSENAL

Der XA-1 hat Zugang zu acht verschiedenen Arten von Waffen. Jede dieser Waffen besitzt ihre einzigartigen Vorteile, die später beschrieben werden. Du kannst immer nur eine Waffe gleichzeitig verwenden. Experimentiere mit jeder Waffe, bis Du herausfindest, welche am besten zu Deiner Kampfstrategie paßt. Je mehr Erfahrung als Kämpfer Du sammelst, desto mächtiger werden Deine Waffen. Du kannst während des



Spiele die Waffen wechseln, aber nur zwischen den Stufen, oder nachdem Du eines Deiner Schiffe verloren hast.

ERFAHRUNG ZÄHLT

Wenn sich Deine Kampfkünste verbessern, steigt Dein Erfahrungslevel. Du beginnst bei Level 1 und kannst Dich bis zu Level 5 verbessern, indem Du so viele Alien-Schiffe abschießt, wie nur möglich. Mit jedem neuen Level bekommen Deine Waffen größere Feuerkraft. Du wirst den Fortschritt sofort bemerken - die Schüsse sehen auf dem Bildschirm anders aus und du brauchst weniger davon, um ein feindliches Schiff abzuschießen.

EINE KLEINE HILFE VON DEINEN FREUNDEN

Du wirst von zwei kleineren Satellitenschiffen begleitet, die bis zu vier Formationen während des Angriffs fliegen können. Anders als der XA-1 sind diese Satellitenschiffe unzerstörbar. So wie Deine Waffenstärke hängt auch die Formationsart von Deinem Erfahrungslevel ab. Je mehr Erfahrung Du sammelst, desto mehr Möglichkeiten bekommst Du. Alle Formationen werden später in der Anleitung beschrieben.

Nun weißt Du, was zu tun ist - also, gehe raus da und beginne zu schießen!

WIE MAN STARTET

1. Lege die E.D.F. Kassette in Dein Super Nintendo Entertainment System ein und schalte das Gerät ein. Der Titel scrollt vorbei. Drücke irgendeinen Knopf, um diese Sequenz zu überspringen.
2. Wenn der Titelschirm erscheint, sind Deine Optionen START und CONFIG. Drücke START, um das Spiel zu beginnen. Um die Spielkonfiguration zu verändern, gehe mit dem Steuerkreuz auf CONFIG (oder mit SELECT), dann drücke START.
3. Wenn Du keine Option wählst, beginnt eine Demo Sequenz. Drücke START, um aus dieser Sequenz auszusteigen und zum Titelschirm zurückzukehren.

OPTIONEN

Du hast fünf Optionen auf dem Config Bildschirm zur Verfügung. Verwende das Steuerkreuz, um jede Option aufzuheilen. Wenn nicht anders angegeben, drücke **A**, **B**, **X** oder **Y**, um die Option zu verändern. Wenn Deine Auswahl komplett ist, drücke **START**, um zum Titelschirm zurückzukehren.



GAME LEVEL

Wähle **NORMAL** oder **HARD** (schwer).

SHIELD STOCK (SCHILD VORRAT)

Wähle 1, 2 oder 3. Diese Zahl zeigt an, wieviele Schilde Dein XA-1 im Kampf besitzt. Wenn der letzte Schild verloren ist, wird der XA-1 zerstört.

CONTROL CONFIGURATION

Diese Option erlaubt es Dir, die Funktionen der Knöpfe, die den XA-1 im Kampf steuern, zu verändern. Es gibt sechs Kombinationen mit den **A**, **B**, **X**, **Y**, **L** und **R** Knöpfen.

Die Standardkonfiguration (1) ist:

SCHIEßEN	Knopf B
FORMATIONSWECHSEL	Knopf A
SCHNELLER	Knopf X

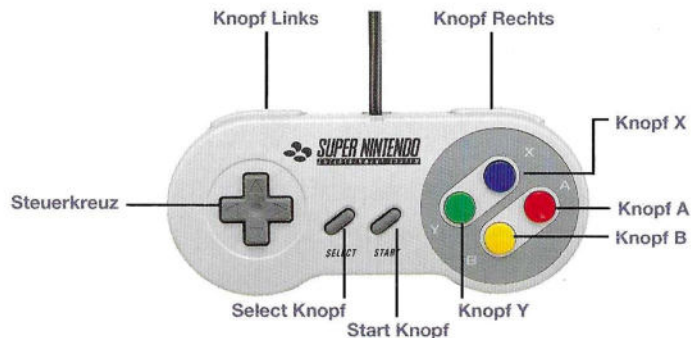
SOUND MODE (SOUNDMODUS)

Diese Option erlaubt es Dir, alle Arten von Musik, die während des Spiels vorkommen, zu hören. Es gibt insgesamt neun Wahlmöglichkeiten. Drücke Knopf **A**, um die Musikwahl zu verändern, dann drücke Knopf **B**, um diese Auswahl abzuspielen.

EXIT (ENDE)

Wähle **EXIT**, um zum Titelschirm zurückzukehren.

CONTROLLER FUNKTIONEN WÄHREND DES SPIELS



Steuerkreuz: Bewegt den XA-1 nach oben, unten, rechts und links.

Knopf A: Wechselt die Satellitenschiff-Formation.

Knopf B: Feuert Deine Waffe.

Knopf X: Wechselt die Geschwindigkeit Deines Schiffes (langsam, mittel oder schnell).

Start: Einlegen einer Pause.

ANZEIGEN AUF DEM BILDSCHIRM

Während des Spiels, werden oben auf dem Bildschirm einige Informationen angezeigt.

PUNKTEZAHL

Deine momentane Punktezah wird in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.



LEVEL

Der momentane Level (1-5) wird oben in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Die Levelnummer zeigt auch Deine Erfahrung an. Unter der Levelnummer, zeigt Dir ein Erfahrungsmesser, wie weit Du noch vom nächsten Level entfernt bist. Wenn die Anzeige komplett orange wird, erscheinen die Worte LEVEL UP und die Levelanzeige erhöht sich. Mit jedem neuen Level bekommen Deine Waffen größere Feuerkraft und die Anzahl an Formationen für die Satellitenschiffe, die Dir zur Verfügung stehen, wächst.

SPEED (GESCHWINDIGKEIT)

Deine Geschwindigkeit wird von einer Anzahl von Pfeilen rechts neben der Levelnummer angezeigt:

> = langsam

>> = mittel

>>> = schnell

Du kannst jeden Kampf mit der mittleren Geschwindigkeit beginnen und dann die Schnelligkeit jederzeit während des Spiels durch Drücken auf Knopf **X** verändern. Die Geschwindigkeit, die Du einstellst, bleibt in Kraft, bis Du sie veränderst oder das Spiel zu Ende ist.

SHIELDS (SCHILDE)

Abhängig davon, wie Du auf dem Config Bildschirm gewählt hast, siehst Du entweder einen, zwei oder drei Schilde in der rechten oberen Ecke des Bildschirms am Beginn jedes Kampfes. Diese Schilde schützen Deinen XA-1, werden aber durch feindliches Feuer zerstört. Wenn der letzte Schild vernichtet wurde, ist Dein Schiff zerstörbar und kann vom Feind abgeschossen werden.

DIE STUFEN

Stufe 1: Erste Begegnung

Deine erste Auseinandersetzung mit dem AGYMA Empire. Du fliegst eine Tagesmission über der Erde. Achte auf die feindlichen Schiffe, die mit tödlichen Lasern und radioaktiven Benzinstäben ausgerüstet sind. Wenn Du an den Big Boß herankommen willst, mußt Du über den Mittelboß in dieser Stufe hinauskommen.



Stufe 2: Mitternächtlicher Angriff

Eine nächtliche Mission über der Stadt Megalopolis, die nun unter der Kontrolle des AGYMA Empire steht. Die Feinde haben nun auch Plasmastrahlen und Wellenlaser in ihr Waffenarsenal aufgenommen und testen Deine Fähigkeiten Auszuweichen und Zuzuschlagen. Achte auf Überraschungsangriffe von hinten.



Stufe 3: Tiefe blaue Höhle

Deine dritte Mission findet in einer riesigen Unterwasserhöhle statt, die von AGYMA in eine versteckte Basis umgewandelt wurde. Laß dich von den Wrackteilen anderer E.D.F. Schiffe, die das Wasser unter Dir füllen, nicht entmutigen. Kämpfe und zerstöre den Mittelboß, um zum großen Showdown am Ende dieser Stufe zu gelangen.



Stufe 4: Weltraum Hinterhalt

Du verläßt die Erde und begibst Dich zur AGYMA Festung auf der anderen Seite des Mondes. Der Kampf beginnt, wenn Du Dich der Raumkolonie näherst. Der Big Boß auf dieser Stufe ist entschlossen, Dich auf jeden Fall unschädlich zu machen. Er verwendet ebenfalls Satellitenschiffe, die Suchlaser auf den XA-1 abfeuern.



Stufe 5: Landung auf dem Mond

Wenn Du die Mondbasis von AGYMA ansteuerst, wird Dich die feindliche Abwehr begrüßen. Wenn Du den Meteoritensturm überlebst, greift Dich ein Mittelboß mit hoch aufgeladenen, wärmesuchenden Photonenlasern an. Der Big Boß, der diese Stufe bewacht, ist mit einer Eisrüstung ausgestattet, die auch zur Waffe werden kann, wenn er sich dreht und wendet und versucht Deinem Feuer zu entkommen.



Stufe 6: Die letzte Festung

Endlich, Du bist im AGYMA Hauptquartier! Nun beginnt der wirkliche Kampf, wenn Du durch die Stahlfestung fliegst, die von ganzen Horden von feindlichen Kämpfern und einem Computer-Verteidigungssystem bewacht wird. Du brauchst jedes Gramm an Geschicklichkeit und Entschlossenheit, das Du besitzt (nicht zu erwähnen, auch ein bißchen Glück), um diese letzte Herausforderung zu überleben und als Gewinner hervorzugehen.



MEHR ÜBER DIE SATELLITENSCHIFFE

Jeder XA-1 wird von zwei Satellitenschiffen begleitet. Diese Schiffe sind unbesiegbar und können durch feindliches Feuer nicht beschädigt werden. Die Satellitenschiffe können bis zu vier verschiedene Formationen während des Kampfes fliegen, abhängig von Deinem Erfahrungslevel. Verwende Knopf **A**, um die Formationen zu wechseln.



Die Formation, die Du auswählst, hat Auswirkungen auf die Funktion Deiner Waffe. In Unionsformation feuert der XA-1 mächtige Einzelschüsse. In allen anderen Formationen feuern der XA-1 und beide Satellitenschiffe eine Waffe ab, um einen schnellen Effekt zu erzielen. Schnelle Schüsse sind nicht so mächtig, wie die Einzelschüsse, aber sie können in der selben Zeit eine größere Anzahl von Zielen treffen. Die Formationen für die Satellitenschiffe sind:

UNION (Level 1-5)

Die Satellitenschiffe sind mit dem XA-1 verbunden und geben dem vorderen Teil des Schiffes zusätzlichen Schutz. Wenn dieser Teil von feindlichen Schüssen getroffen wird (alle außer Laser), wird das Schiff nicht beschädigt.

ROLLING (Level 1-5)

Die Satellitenschiffe bewegen sich rund um den XA-1 und schützen ihn vor jedem feindlichen Beschuß, den sie abhalten können.

SHADOW (Level 3-5)

Die Satellitenschiffe folgen dem XA-1 und beschatten seine Bewegungen.

HOMING (Level 5)

Die Satellitenschiffe nehmen eine Position hinter dem XA-1 ein. Wenn ein feindliches Schiff erscheint, fliegen sie genau auf ihre Ziele zu und zerstören sie.

EINE WAFFE WÄHLEN

Sobald Du START gedrückt hast, um das Spiel zu beginnen, erscheint der Waffen Bildschirm. Du kannst unter acht Waffen auswählen. Es kann immer nur eine Waffe aktiv sein und Du kannst die Waffen nur wechseln, wenn Du am Anfang einer Kampfsequenz stehst (nachdem Du einen XA-1 verloren hast).



Die Waffen sind nach drei Faktoren eingeteilt: Schußgeschwindigkeit, Schußkraft und Schnellschuß. Jeder Faktor wird als A (ausgezeichnet), B (mittelmäßig) oder C (schlecht) bezeichnet.

Die Waffen sind:

VULCAN

Schuß, der sich fächerartig ausbreitet.

Schußgeschwindigkeit	A
Schußkraft	C
Schnellschuß	B

LASER

Konzentrierte Schüsse, die beim Auftreffen großen Schaden anrichten.

Schußgeschwindigkeit	B
Schußkraft	B
Schnellschuß	C

ATOMIC

Wenn ein Atomic Schuß ein feindliches Schiff trifft oder von feindlichem Feuer berührt wird, explodiert er über ein weites Gebiet und hüllt alle

Feindschiffe ein. Er ist nicht brauchbar gegen Laserbeschuß.

Schußgeschwindigkeit	B
Schußkraft	A
Schnellschuß	C

HOMING

Diese Schüsse hängen sich an feindliche Schiffe.

Schußgeschwindigkeit	B
Schußkraft	C
Schnellschuß	A

EXPLODE

Diese Schüsse explodieren beim Aufprall und zerstören alle feindlichen Schiffe in diesem Gebiet.

Schußgeschwindigkeit	A
Schußkraft	B
Schnellschuß	C

SEARCH LASER

Langsame, mächtige Schüsse, die sich an das nächste Feindschiff hängen.

Schußgeschwindigkeit	C
Schußkraft	A
Schnellschuß	A

PHOTON

Halte Knopf B gedrückt, um Energie zu sammeln, dann lasse los, um einen mächtigen Schuß abzufeuern, der sogar durch Ziele durchgeht.

Schußgeschwindigkeit	A
Schußkraft	A
Schnellschuß	C

GRENADE

Diese Luftminen explodieren in bestimmten Intervallen, oder wenn sie von einem feindlichen Schiff oder Feuer berührt werden.

Schußgeschwindigkeit	C
Schußkraft	A
Schnellschuß	C



Bewege das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Waffe auszuwählen. Die Wirksamkeitsrate jeder Waffe wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Drücke irgendeinen Knopf, um die gewählte Waffe zu bestätigen und das Spiel zu beginnen. Nachdem Du eine Waffe gewählt hast, kannst Du sehen, wie Dein Schiff von der E.D.F. Zentrale aus gestartet wird. Wie es das Schicksal so will, wartet schon der Feind auf Dich, als fange sofort an zu feuern!

DIE PUNKTEZAHL WISSEN

Wenn der High Score Bildschirm erscheint, verwende das Steuerkreuz, um den Cursor zu einem Buchstaben zu bewegen, dann drücke Knopf B, um den Buchstaben auszuwählen. Du kannst bis zu acht Buchstaben oder Zeichen eingeben. Wenn Du Deinen Namen eingegeben hast, bewege den Cursor in die rechte untere Ecke des Feldes und wähle EX, um aus diesem Schirm zu gelangen.



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

Stadlbauer Marketing+
Vertrieb Ges.m.b.H.
Ziegeleistr.31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

A-0662-883149 (Hotline)

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818



TABLE DES MATIERES

BRIEFING	16
BUT DU JEU	17
DEMARRAGE	19
OPTIONS	20
CONTROLES	21
ECRAN	21
NIVEAUX	23
VAISSEAUX SATELLITES	25
CHOIX DES ARMES	26
SCORES	27

LE BRIEFING

Date: 14 Septembre 4129
Lieu: Quartier Général de l'E.D.F, Planète Terre
Sujet: Le destin de l'Univers

Bienvenue au Quartier Général de l'Earth Defence Force, Commandant! Vous vous êtes porté volontaire pour une mission unique, une lutte à mort contre les forces du mal qui hantent notre univers. Mais, tout d'abord, examinons la situation. Comme vous le savez, notre univers est en paix depuis bientôt 2000 ans, grâce à la Fédération des Planètes, destinée à promouvoir l'harmonie et la compréhension entre les innombrables races de l'univers. Cette paix est aujourd'hui menacée.

Une mystérieuse organisation, dont nous ne connaissons que le nom, "AGYMA", renforce sa puissance, et risque de plonger à nouveau l'univers dans le chaos. Des incidents ont été signalés dans la galaxie Zena-2. Les troupes de l'AGYMA ont attaqué les populations civiles sur Urasium et Mentar, et ranimé le conflit qui opposait les planètes depuis de nombreux siècles. Nous avons reçu des messages similaires en provenance de diverses galaxies. Cette sinistre organisation est la source de tous nos problèmes.

Le Service de Renseignements Galactiques a réussi à infiltrer l'AGYMA, et a obtenu des renseignements sur leur prochaine mission: l'annihilation totale de la Terre, membre de la Fédération des Planètes, et siège de son Conseil. Les troupes de l'AGYMA ont déjà installé des bases terrestres à plusieurs endroits, notamment une forteresse sur la face cachée de la Lune.

Tous nos espoirs reposent maintenant sur l'E.D.F (Earth Defense Force) et son dernier modèle de vaisseau, le XA-1. Avec ses huit armes mortelles et ses deux vaisseaux satellites indestructibles, le XA-1 est une véritable merveille de technologie... la meilleure arme dont disposent les terriens...



Vous devez vous rendre immédiatement sur le site de lancement, où vous prendrez le contrôle du XA-1, et dirigerez la contre-offensive. C'est notre dernière chance de sauver la planète et de mettre fin aux agissements de l'AGYMA. Votre mission: attaquer les bases ennemies, et détruire les 6 Big Boss qui contrôlent l'Organisation. Ce ne sera pas une tâche facile, car ils sont protégés par des tonnes de blindés mécanisés et une horde de soldats renégats. Si vous réussissez, votre nom restera gravé dans notre histoire. Si vous échouez... mais cette possibilité n'est même pas envisageable... Allez-y, et faites de votre mieux. Ah, j'oubliais... Bonne chance!

BUT DU JEU

EARTH DEFENCE FORCE est un jeu d'action hyper-rapide, aux graphismes 3D éblouissants, avec des musiques géniales et des effets sonores grandioses. Vous aurez du mal à rester sur votre siège! Vous ne pourrez plus décrocher de ce jeu captivant, du moins pas avant de connaître par coeur toutes les attaques et les embuscades de l'ennemi. Un jeu fabuleux!

L'action

Earth Defence Force est composé de six niveaux de difficulté croissante. Pour réussir votre mission, vous devrez abattre les centaines de vaisseaux ennemis qui vous assaillent de tous côtés. Ceux-ci sont de forme et de taille variable: tanks volants, bombes en piqué, mains volantes tirant des boules de feu mortelles, disques, abeilles, créatures mécaniques, etc... Ne vous laissez pas impressionner par leur apparence. Ils n'ont tous qu'un seul but: vous éliminer. Pour survivre, suivez cette règle très simple: tirez sur tout ce qui bouge!

Un Big Boss vous attend à la fin de chaque niveau, et il fera tout pour vous réduire en miettes. Certains niveaux comportent également un Boss intermédiaire, qui n'est pas aussi puissant que le Big Boss, mais qui vous donnera du fil à retordre! Comment



reconnaître un Big Boss? C'est très facile... Lorsque vous verrez des éclairs, il ne sera pas loin. Avec un peu d'entraînement, vous saurez comment l'attaquer. Ne vous découragez pas si vous perdez facilement les premiers combats. Nous sommes tous passés par là!

Quatre XA-1 sont à votre disposition. Lorsque l'un d'eux est détruit, vous pouvez continuer, ou recommencer depuis le début. Le jeu se termine lorsque votre dernier appareil est détruit. Vous disposez de boucliers de protection (jusqu'à 3), selon votre choix dans l'écran de Configuration. Ces écrans protègent votre XA-1, mais ne résistent pas éternellement au feu ennemi. Si vous n'avez plus d'écran, le moindre tir ennemi détruira votre chasseur. Un conseil: commencez avec les trois boucliers. Plus tard, vous pourrez en larguer un ou deux pour un vrai challenge.

L'Arsenal

Le XA-1 peut être équipé de huit sortes d'armes. Chacune a ses caractéristiques. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme à la fois. Testez chaque arme pour connaître celles qui correspondent le mieux à votre stratégie. La puissance de vos armes augmentera en même temps que votre expérience. Vous ne pouvez changer d'armes qu'entre deux niveaux, ou lorsque vous perdez un vaisseau.

Expérience

Au cours des combats, votre expérience peut s'améliorer. Vous commencez au niveau 1, et vous pouvez progresser jusqu'au niveau 5, en abattant un maximum d'ennemis. La puissance des armes augmente avec les niveaux. Vous vous en apercevrez immédiatement: les tirs sont plus gros et détruisent plus rapidement les vaisseaux ennemis.



Un petit coup de main?

Deux petits vaisseaux satellites vous accompagnent, et peuvent adopter quatre formations différentes au cours du jeu. Contrairement au XA-1, ils sont indestructibles. Tout comme la puissance de vos armes, la formation de vol dépend de votre expérience. Plus celle-ci augmentera, et plus vous aurez d'options. Chaque type de formation est expliqué plus loin.

Vous connaissez maintenant votre mission... en route!

DEMARRAGE

1. Insérez la cartouche EARTH DEFENCE FORCE dans votre Super NES™ et allumez. Le titre défilera sur l'écran. Appuyez sur n'importe quel bouton pour passer cette séquence.
2. L'écran suivant comporte deux options: START (Début) et CONFIG (Configuration). Appuyez sur START pour jouer. Pour modifier la configuration, sélectionnez CONFIG avec le bloc de commande (ou SELECT), et appuyez sur START.
3. Si vous ne choisissez aucune option, vous verrez une démo du jeu. Appuyez sur START pour stopper la démo et revenir au premier écran.

L'option CONFIG permet d'accéder à cinq autres options. Utilisez le bloc de commande pour les sélectionner. Pour modifier une option, appuyez sur le bouton **A**, **B**, **X** ou **Y** (sauf indications). Appuyez ensuite sur START pour revenir à l'écran titre.



Game Level (Niveau de difficulté)

Normal ou Hard (Difficile)

Shield Stock (Stock de boucliers)

Choisissez le nombre de boucliers du XA-1 (de 1 à 3). Le XA-1 est détruit dès qu'il n'a plus de bouclier.

Control Configuration (Configuration des commandes)

Cette option vous permet de modifier la fonction des boutons pendant le jeu. Vous pouvez utiliser 6 combinaisons avec les boutons **A**, **B**, **X**, **Y**, **L** (gauche) et **R** (droite).

La configuration par défaut est la suivante:

TIR	Bouton B
CHANGEMENT DE FORMATION	Bouton A
ACCELERATION	Bouton X

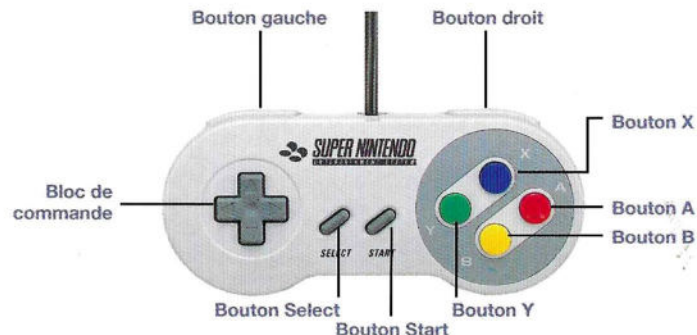
Sound Mode (Musiques)

Cette option permet d'écouter toutes les musiques du jeu (9). Appuyez sur le bouton **A** pour changer de thème, puis sur le bouton **B** pour l'écouter.

Exit

L'option EXIT permet de revenir à l'écran titre.

COMMANDES



BLOC DE COMMANDE: Déplacements du XA-1 vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.

BOUTON A: Changement de formation (vaisseaux satellites).

BOUTON B: Tir

BOUTON X: Vitesse (lent, normal ou rapide)

BOUTON START: Pause.

ECRAN

Certaines informations sont affichées sur l'écran pendant le jeu.

SCORE

Votre score est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran.



NIVEAU

Votre niveau d'expérience (1 à 5) est affiché au centre de l'écran. La barre située juste au-dessous vous indique votre progression vers le prochain niveau. Lorsqu'elle est complètement orange, le message LEVEL UP (GAIN DE NIVEAU) apparaît, et vous gagnez un niveau, vos armes devenant à chaque fois plus puissantes, et le nombre de formations d'escorte plus important.

VITESSE

Les flèches situées à droite du niveau (LEVEL) indiquent votre vitesse:

> = Lent >> = Normal >>> = Rapide

Chaque niveau commence à vitesse normale, et il suffit d'appuyer une ou plusieurs fois sur le bouton **X** pour passer à une autre vitesse. La vitesse ne varie pas, sauf si vous la modifiez avant la fin du jeu.

BOUCLIERS

Selon votre choix dans l'écran de Configuration, vous verrez 1, 2 ou 3 boucliers affichés dans le coin supérieur droit. Ils protégeront votre XA-1 pendant un certain temps. Sans boucliers, votre vaisseau est trop vulnérable.

LES NIVEAUX

Niveau 1: La Rencontre

Un avant-goût de l'Empire AGYMA. Vous effectuerez une mission de jour, au-dessus de la Terre. Attention aux vaisseaux ennemis, armés de puissants lasers et de barres radioactives. Pour éliminer le Big Boss de ce niveau, vous devrez d'abord terrasser le Boss intermédiaire...



Niveau 2: Interception nocturne

Mission de nuit sur Megalopolis, contrôlée par l'Empire AGYMA. L'ennemi dispose de canons à plasma et de nouveaux lasers. Excellente mission pour tester vos réflexes et perfectionner vos manœuvres d'évasion. Surveillez vos arrières!



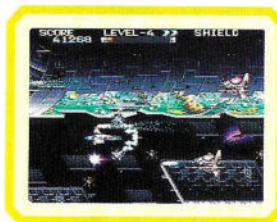
Niveau 3: Le Gouffre Bleu

Votre troisième mission se déroule dans un immense gouffre sous-marin, où l'AGYMA a installé une base secrète. Ne vous laissez pas impressionner par les épaves des navires de l'EARTH DEFENCE FORCE qui parsèment le fond marin. Détruisez le Boss intermédiaire, et ensuite le Big Boss!



Niveau 4: Embuscade dans l'Espace

Vous devez quitter la Terre et vous diriger vers la forteresse d'AGYMA, sur la face cachée de la Lune. Les combats commencent dès que vous approchez de la Colonie Spatiale. Le Big Boss de ce niveau est prêt à tout pour vous détruire, et il utilise ses propres vaisseaux satellites, munis de lasers détecteurs.



Niveau 5: ALUNISSAGE

Vous approchez de la base ennemie, mais on vous a préparé un accueil chaleureux... Si vous réussissez à traverser la pluie de météores, vous devrez affronter le Boss intermédiaire, armé de puissantes torpilles à photons. Le Big Boss qui garde l'entrée de la base est équipé d'une armure de glace, qui lui sert également d'arme vers la fin de l'attaque.



Niveau 6: L'ultime Forteresse

Ça y est! Vous êtes dans le quartier général d'AGYMA! Les choses sérieuses vont commencer, car la forteresse d'acier est protégée par des centaines de vaisseaux ennemis et dispose d'un système de défense informatisé. Il vous faudra des nerfs d'acier, des réflexes fulgurants, mais aussi de la chance, pour survivre à cette ultime bataille et en ressortir vainqueur!



LES VAISSEAUX SATELLITES

Chaque XA-1 est escorté par deux petits vaisseaux indestructibles. Ils peuvent adopter plusieurs formations de vol au cours du jeu, selon votre niveau d'expérience. Le bouton **A** permet de passer d'une formation à l'autre.



Le choix de la formation influe sur les performances de votre arme. En formation "Union", le XA-1 tire des coups séparés. Dans toutes les autres formations, les appareils tirent à tour de rôle, pour des tirs plus rapides. Les tirs rapides ne sont pas aussi puissants que les tirs isolés, mais ils peuvent toucher plus de cibles. Les différentes formations sont les suivantes:

UNION (Niveaux 1-5)

Les escorteurs sont tout près du XA-1 et protègent son avant. Si un tir touche le XA-1 à l'avant (sauf pour les lasers), il ne sera pas endommagé.

ROLLING (Niveaux 1-5)

Les escorteurs tournent autour du XA-1 et encaissent les tirs à sa place.

SHADOW (Niveaux 3-5)

Ils suivent le XA-1, et suivent ses moindres mouvements.

HOMING (Level 5)

Les escorteurs se placent derrière le XA-1. Lorsque des vaisseaux ennemis apparaissent, ils se dirigent vers eux et les détruisent.

CHOIX DES ARMES

L'écran des armes est affiché lorsque vous appuyez sur le bouton START, au début du jeu. Il existe 8 sortes d'armes. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme à la fois. Pour en changer, vous devrez attendre la fin du niveau, ou la perte d'un de vos vaisseaux.



Les armes sont caractérisées par trois facteurs: La vitesse de tir, la puissance et les tirs rapides. Les valeurs sont les suivantes: A = Excellent, B = Bon, C = médiocre.

VULCAN

Tirs en forme d'hélice

Vitesse de tir	A
Puissance de tir	C
Tir rapide	B

LASER

Tirs concentrés causant plus de dégâts.

Vitesse de tir	B
Puissance de tir	B
Tir rapide	C

ATOMIC

Lorsqu'un tir de ce type touche un ennemi (ou un projectile) ennemi, il explose et touche tous les vaisseaux ennemis dans la zone d'explosion.

Vitesse de tir	B
Puissance de tir	A
Tir rapide	C

HOMING

Les tirs se dirigent sur les vaisseaux ennemis.

Vitesse de tir	B
Puissance de tir	C
Tir rapide	A

EXPLODE

Les tirs explosent lorsqu'ils touchent leur cible et détruisent tous les vaisseaux alentour.

Vitesse de tir	A
Puissance de tir	B
Tir rapide	C

SEARCH LASER

Tirs lents mais puissants, qui se dirigent vers le vaisseau le plus proche.

Vitesse de Tir	C
Puissance de tir	A
Tir rapide	A

PHOTON

Maintenez le bouton **B** appuyé pour accumuler de l'énergie, puis relâchez-le pour obtenir un tir très puissant, capable de traverser les objets.

Vitesse de tir	A
Puissance de tir	A
Tir rapide	C

GRENADE

Ces mines aériennes explosent à intervalles réguliers, ou lorsqu'elles sont touchées par un vaisseau ou un projectile ennemi.

Vitesse de tir	C
Puissance de tir	A
Tir rapide	C



Déplacez le bloc de commande de haut en bas pour choisir une arme. Ses caractéristiques sont alors affichées en haut à droite. Appuyez ensuite sur n'importe quel bouton pour confirmer votre choix et commencer la partie. Après le choix de votre arme, vous décollerez du Commandement Central de l'EARTH DEFENCE FORCE. Comme vous vous en doutez, l'ennemi vous attend... feu à volonté!!

LES SCORES

Lorsque l'écran des scores est affiché, utilisez le bloc de commande pour choisir une lettre, puis appuyez sur le bouton **B** pour confirmer. Chaque nom peut comporter jusqu'à 8 caractères. Choisissez la case EX (en bas à droite) pour sortir de l'écran.



Pour les produits achetés en Autriche ou en Suisse veuillez
contacter :

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Ziegeleistr.31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-88 1476
A-0662-88 3149 (Hotline)

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-311 88 18

