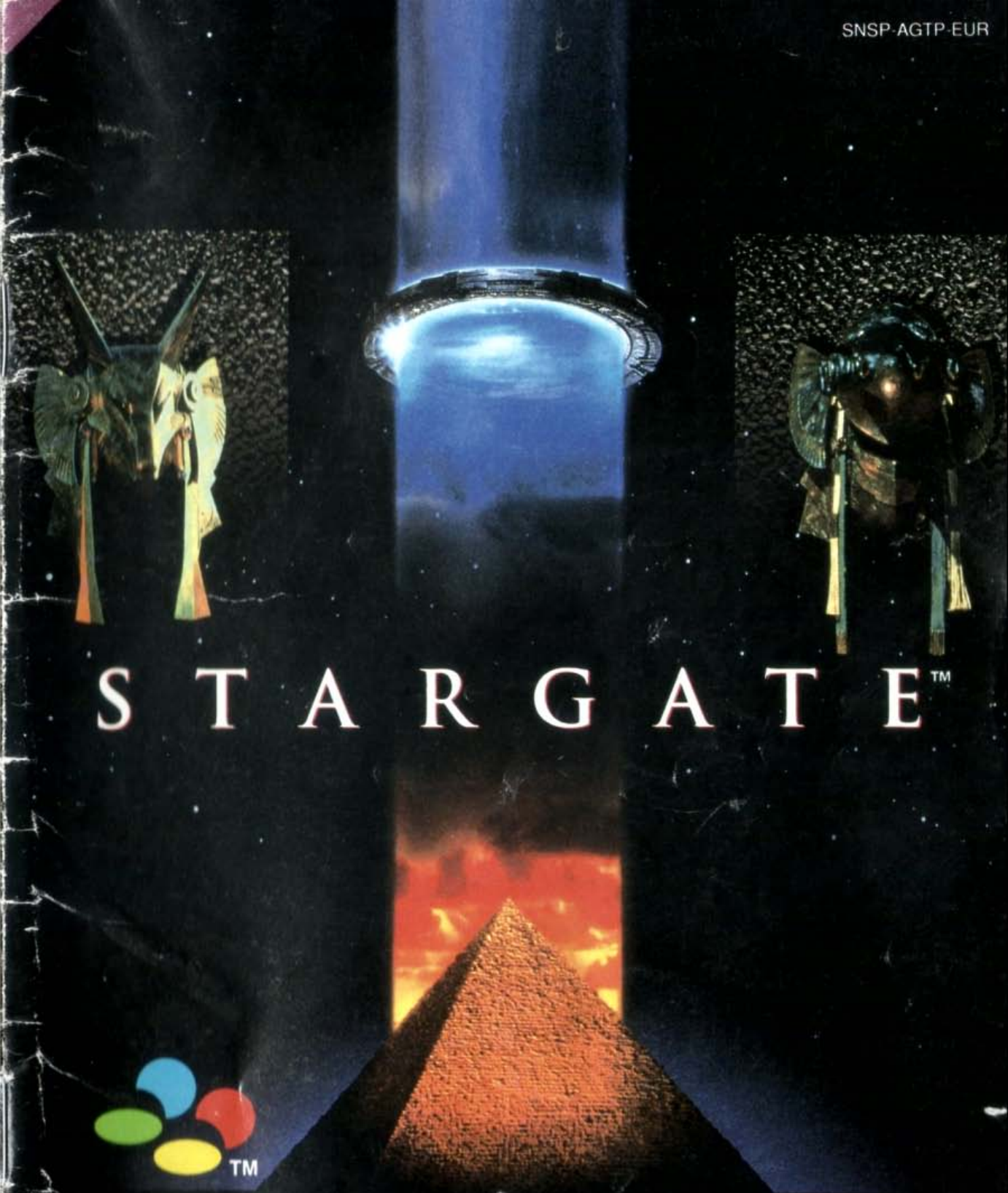
SNSP-AGTP-EUR



STARGATE™

TM

INSTRUCTION BOOKLET

Acclaim®

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT 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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

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 KOMPATIBILA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TOUTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

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.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI NINTENDO.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Loyeux Michel

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,

London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

STARGATE™ TM & © 1994 Le Studio Canal+ (U.S.). All Rights Reserved. TM designates a trademark of Le Studio Canal+ (U.S.) Developed by Probe Software Ltd. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehnde Ansprüche sind ausgeschloosen.

Die Gewahrleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,

Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Division ACCLAIM

31 Rue Lois Pateur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen. Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment,Ltd. di garantisce il prodotto acquistatoper un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione portrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzioneo di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato.Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

CE

Nintendo

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

STEP INTO THE STARGATE™...

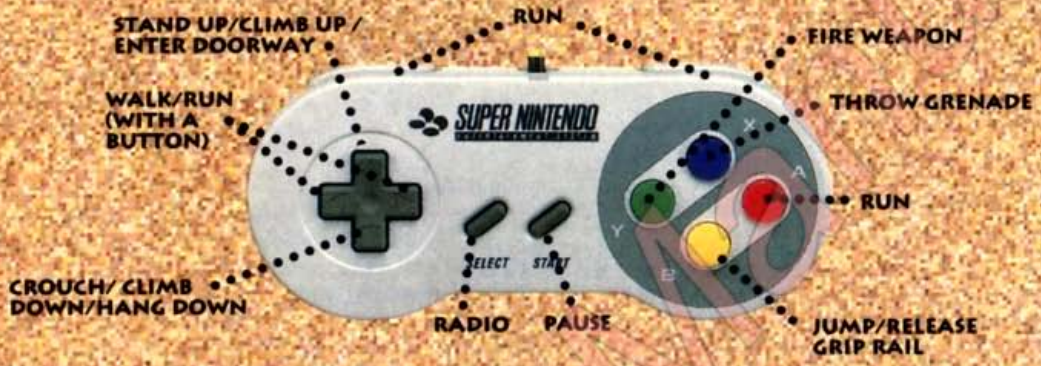
LOADING:



1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the STARGATE™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction booklet.
3. Turn the power switch ON.

When the STARGATE™ title screen appears, you will be presented with a choice of four options: START GAME, DIFFICULTY, PASSWORD and a language option. The language option allows you to choose which language the game text will appear in. ENGLISH is the default setting. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to scroll through to FRANCAIS or DEUTSCH

STARGATE™ MOVES



To begin playing STARGATE ™, press the START BUTTON.

To set Difficulty, use the control pad to highlight Difficulty. Use LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to move to the desired setting. You may choose between Easy, Medium and Hard skill levels.If you'd like to be able to return to the game where you left off, you may do so by means of a password. Use the CONTROL PAD to select a Password, then press the START BUTTON to Confirm your choice. Use the CONTROL PAD to move over the hieroglyphs you wish to use, pressing the SELECT BUTTON to choose.

As Colonel Jack O'Neil, the leader of the StarGate mission, you must see to it that the nuclear bomb you've brought along secretly as part of your mission does not fall into Ra's vengeful hands. Once he learns what the device is, it is Ra's plan to send the bomb back through the StarGate packed in power-enhancing quartz, and so destroy Earth.

The game begins in the desert on the planet of Abydos. The earth team haven't been there long before the reigning heavies catch up to them. The travelers meet up with local villagers who prove very friendly. One of them, an attractive young woman named Sha'uri, becomes romantically involved with Jackson, while a brave youngster called Skaara will prove to be a fast friend to the Earth men.

From the alien desert, the action intensifies as O'Neil has to overcome strange enemies in the village of Nagada, otherworldly glider squadron attacks, mysterious catacombs, dangerous open pit mines and many other exciting action levels. He has to fight the relentless Horus guards, and the seemingly unbeatable Anubis, until finally O'Neil is forced to fight Ra himself for the future of the entire human race!

WEAPONS:

MACHINE GUN Your main weapon is a powerful BAR-type machine gun. It has unlimited ammo, so feel free to treat your enemies to a deadly display of maximum velocity ventilation. There are a variety of fire modes you can pick-up throughout STARGATE™ to change or enhance the machine gun's effects.

MACHINE GUN PICKUPS



RAPID FIRE Just what it sounds like! Double your rate of fire with this handy collectible, and watch your foes do their Last Dance.

Wide Fire



Can you guess what this does? A wider field of fire makes for more effective fighting, and the wider burst from your machine gun that this pick-up delivers will have Anubis howling at the moon!



Ammo Strength

Ammo comes in three different grades, Good, Better and Best, and can be picked up at various locations throughout the game. Good is the default setting, and does the least damage. The Better and Best power ups do respectively more damage to enemies.



Gun Coolant

It's no secret that machine guns overheat when the trigger remains pressed for too long. When it overheats, it's unusable, leaving you vulnerable. Fire in bursts instead, and look for Gun Coolant pick-ups to retard heat build up. When in use, this pick up makes the Gun Heat Bar appear cooler.

GRENADES Grenades can be used in a wide variety of ways, depending on the foe or obstacle targeted, and the circumstances involved. Below is a brief description of ways O'Neil might use his grenades: (NOTE: Grenades can only be used when O'Neil is not moving.)

WHEN STANDING:To Throw grenades, press the X BUTTON
To High Lob grenades press UP on the CONTROL PAD + X BUTTON

WHEN CROUCHING:To Bowl grenades, press DOWN on the CONTROL PAD + X BUTTON

WHEN HANGING:To Drop grenades, press DOWN on the CONTROL PAD + X BUTTON

WHEN CLIMBING:To Drop grenades, press the X BUTTON. Use LEFT or RIGHT CONTROL PAD to throw left or right.

GRENADE PICK UPS



Standard Grenades

Standard issue grenade pick ups are located throughout the game. They can be used against all foes.



Alien Grenades

This pick up gives you the chance to use the enemy's own weapons against them. These are much more powerful than standard issue grenades, so collect them whenever you can.

GLIDER At some points in STARGATE™, Colonel Jack O'Neil is able to pilot one of Ra's sophisticated attack gliders. The pick ups below can be collected by O'Neil while he is in control of a glider. Glider controls appear on page 17.

GLIDER PICK UPS



Shield Pick Up

To increase your glider's resistance to enemy fire, collect Shield pick ups by knocking out bunkers on the desert floor.



Heat-Seeking Missile

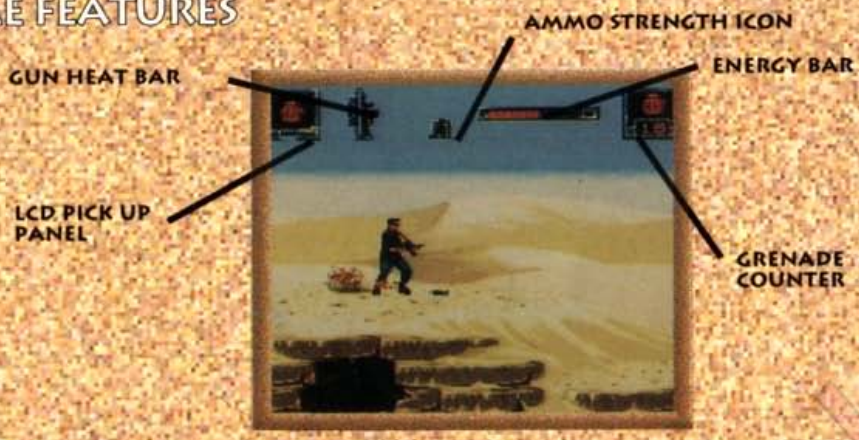
Collect this icon by destroying bunkers on the desert floor. The Heat-Seeking Missile is a decidedly deadly weapon for bringing down Ra's gliders.



Fuel

Keep your glider in the air by collecting plenty of fuel. Pick ups are hidden in desert floor bunkers.

GAME FEATURES



ENERGY BAR

Your health appears on screen as an energy bar at the top right. It starts red and becomes increasingly black with each hit, until it turns completely black, at which point you lose a try. Losing a try results in the loss of some pick-ups. Play resumes at the last continue point.

LCD INFORMATION

The LCD Information panel appears in the upper left corner of the screen, and contains information vital to your mission. When you collect a pick up, the icon will briefly appear in this panel.

RADIO

The radio is your lifeline. It is always available by pressing the SELECT BUTTON. Doing so will freeze the action and bring you to the radio screen, where you will receive mission updates and decide what course of action to follow. You will get information from Daniel Jackson and others over the radio which alerts you to changing circumstances and mission objectives. You can also see the number of Lives, Continues, Bomb Pieces and StarGate hieroglyphs you have, as well as get passwords.



PICK UPS



EXTRA LIFE

Collecting this pick up will grant the player an extra life, giving you an added chance to complete your mission.



ENERGY

Collecting this energy pick up partially restores O'Neil's health.



HIEROGLYPHS

In order for the team to return to Earth, O'Neil must collect seven hieroglyphs hidden throughout Abydos. His goal is to complete the return StarGate address, allowing the mission crew to escape through the StarGate.



BOMB PIECES

Ra's guards steal the nuclear bomb O'Neil brought along to seal the StarGate. The bomb has been disassembled by puzzled Horus guards intent

on learning what it is. O'Neil must search the catacombs and find the pieces before Ra can get his hands on the bomb and use it to destroy Earth. When O'Neil finds a piece of the bomb, it will appear on his radio screen. He must collect all the pieces for a successful mission, so always be on the lookout for them.

PASSWORDS

StarGate features a password function which allows you to resume play later. A password is granted after completing certain missions. Passwords are displayed on the radio screen. You may wish to write passwords down in order to return to where you left off earlier.

THE DESERT. . .



Following their landing on Abydos, the mission team gets separated in a sandstorm. Colonel O'Neil awakens to find his radio broken and himself far from base camp—and the bomb missing! He sets out in search of his missing command, dodging desert creatures and patrols of Horus guards, the hateful henchman of Ra. He finds Jackson and learns that the basecamp was overrun by Ra. The Nagadans have helped the team escape, but the team's supplies were left behind in a cave. O'Neil must collect what supplies he can find in the caves, then venture to Nagada, and, he hopes, his men. The village of Nagada is inhabited by humans kept in thrall to the whims of Ra by a standing army of imperial guards. The natives are very friendly, though desperately oppressed by Ra. O'Neil learns that four village Elders can help him find his team, and sets out to find the wise men, a search that he pursues throughout Nagada. O'Neil realizes that he'll need the Nagadans' help to complete his mission on the desert planet. What better way to earn it than by freeing them from the harassment of the Horus guards that patrol Nagada? To do this, O'Neil will have to battle a substantial army of bad guys until they're mere memories. It won't be easy.

CATACOMBS Some of the scattered Marines may be in the dank catacombs nearby, while Ra's men have made off with pieces of the missing bomb. The heart of the catacombs hides keys to Ra's Pyramid. The catacombs are dark and twisting. It's easy to get lost here, but you've got to find your men and get supplies to them—if they're still alive!

SAVE SHA'URI O'Neil locates Kawalsky, his squad leader, who helps him find the rest of his patrol— and to relocate Jackson. Jackson tells him that Anubis, Ra's general, is after a Nagadan rebel leader named Sha'uri. If O'Neil doesn't find Anubis and destroy him before Anubis can get to Sha'uri, the rebellion will be doomed—along with the mission crew's hopes of leaving Abydos alive! O'Neil searches the cellars and rooftops of Nagada before he finally finds the powerful jackal-crowned Anubis, whose strength and fighting skill are more than a match for O'Neil!

WHAT'S MINE IS HORUS'

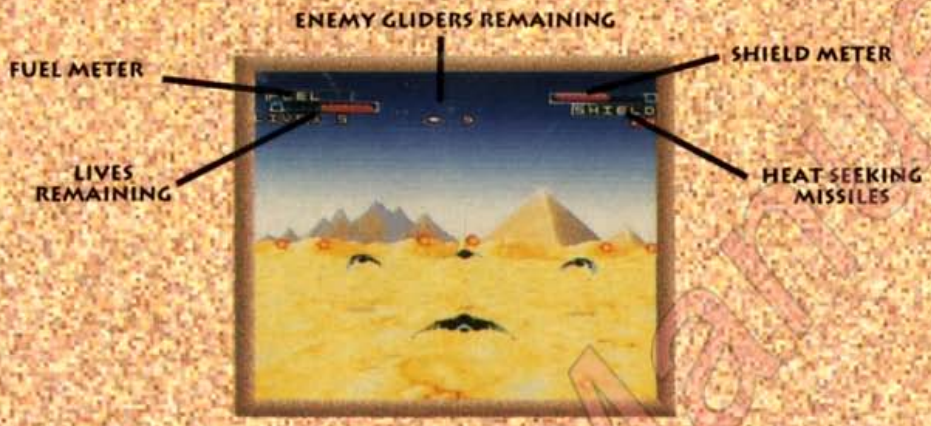


Back in Nagada, O'Neil meets up with Sha'uri, and soon discovers that the native boy named Skaara is crucial not only to finding the bomb, but to the rebellion. O'Neil grudgingly sets off to find the boy, encountering fierce scarabs and Horus guards. He battles on and eventually locates Skaara, who tells him of secret cellars and slave mines: a safe way back to Nagada? Descending into the depths of the alien quartz mine, O'Neil finds himself leaping from hook to hook as he careens downwards, blasting his enemies and hanging on for dear life! He'll be looking for narrow passageways and doorways to other areas.

SHA'URI IN DISGUISE Arriving back in Nagada, the Colonel meets Jackson, and soon is back searching the village—this time for Sha'uri, who has disguised herself as an Elder in an effort to avoid Anubis. All manner of flying menaces torment O'Neil as he makes his way through the passages that will lead him to Sha'uri. Then O'Neil is off again, this time in search of both Daniel and Skaara, who are to be found somewhere out in the desert, which is under Ra's control. But first, he must make his way to the East Gate that leads to the desert.

Traitors! When O'Neil locates Skaara, he finds that Daniel has been taken prisoner by Ra. But Skaara is full of information, and is able to give O'Neil some guidance. Soon O'Neil is inside Ra's hidden spaceship, where Daniel has overheard some truly frightening news: the rebellion is now threatened by traitors, the worst kind of enemies! O'Neil must destroy the traitors or the rebellion is over before it's even begun!

Flight Leader Before O'Neil can reach Nagada and the hateful traitors, he comes across a downed yet serviceable glider in the desert. O'Neil climbs aboard in hopes of giving the marauding Horus flyers a taste of their own medicine.



Glider Controls



The amount of Fuel remaining in your glider is displayed in a Fuel Meter at the top left of your screen. You can replenish fuel by collecting pick ups hidden in bunkers. The Shield Meter at the top right of the screen displays the status of your glider's shielding. When it turns completely dark, the glider has lost all its shielding, and will be downed if it takes one more hit. To avoid this, collect as many Shield pick ups as you can.

Collect Heat-Seeking Missiles hidden in enemy bunkers. Once collected, the missiles appear as H icons below the Shield meter on the top right of the screen. To fire a Heat-Seeking missile, press the X BUTTON. The number of enemy gliders remaining appears at the top center of your screen.

Ra's Armory The traitors are destroyed. When a thankful Elder tells O'Neil to take some herbs to Daniel, wounded in his escape from Ra, O'Neil is off and running. He fights his way to Daniel, only to learn that the worst has happened: Anubis has Sha'uri! O'Neil is determined to get her back, even if it means facing his deathless nemesis once again. If he can somehow overwhelm his vicious opponent, O'Neil will have a chance to strike a blow at Ra by raiding his armory and gathering much-needed weapons to supply the Nagadan rebellion. The daring risk is surely worth the prize!

Arm The Rebels As Ra's glider forces attack Nagadan rebel forces in the desert, Daniel works to cripple the guidance systems of Ra's glider force inside Ra's spaceship. O'Neil returns once more to the desert, bearing the advanced arms he's gathered to equip the Nagadans. When he finds Skaara, he discovers that his men await him in the desert. Once he's reunited with them, it becomes clear that Ra's forces have an overwhelming advantage. O'Neil must find more glider fuel and once again take to the air in hopes of knocking out some of the enemy gliders. Then he must search the catacombs if he hopes to find the Elder who can show him a secret route to Ra's pyramid.

SEARCH AND DESTROY O'Neil enters Ra's pyramid, intent on destroying the computers that provide essential guidance to his glider forces. Daniel is somewhere in the pyramid, also trying to disable the computers. If they can destroy them, Ra's deadly gliders will be more vulnerable to attack from the rebel Nagadan forces. Once O'Neil finds Jackson, they quickly concoct another scheme: O'Neil will somehow cripple the glider bay doors, making it impossible for them to land or take off. Meanwhile, O'Neil will gather the Nagadan forces for an assault on Ra's pyramid!

DESTROY RA If the mission is to succeed, O'Neil will need to collect all the bomb pieces and all the hieroglyphs needed to assemble the StarGate address that will allow the crew to find their way back to Earth. As the drama builds in intensity, O'Neil discovers that Daniel and Sha'uri are unwilling guests of Ra. If that means battling Ra himself, O'Neil will have to risk it—even if the future of Earth rests in the balance!



CHARACTERS



COLONEL JACK O' NEIL Resourceful leader of the mission to Abydos, O' Neil has the technical know-how and fighting ability.



DANIEL JACKSON A scholar of ancient languages, Daniel Jackson's ability to read hieroglyphs holds the key to the StarGate, and hence to the mission. His fluency in ancient Egyptian helps him understand and communicate with the Nagadans—and to fall in love with one of them.



MARINES A hand-chosen team of the toughest leathernecks in the USA, this fighting unit does more with a few men than some armies can with a division.

LOCALS/ NAGADANS The people of Nagada are oddly similar to those of ancient Egypt. They are an enslaved people who are ready for an opportunity to break free—an opportunity that O'Neil, Jackson and the rest of the mission team will be struggling to provide.



RA The absolute ruler of Abydos and perhaps beyond, Ra reigns over the people of Nagada from his pyramid/ spaceship in the desert. An ageless and brutal tyrant, Ra is perhaps as ancient as the sands. His power is immense, and has never been challenged. Until now. . .



HORUS There seem to be no shortage of Ra's loyal and ruthless servant soldiers. Highly schooled in the art of combat, and bearing advanced weapons unknown on Earth, these creatures are formidable foes.



ANUBIS This being with the visage of a jackal is Ra's general. He is the most hated being on Abydos, and the deadliest mortal. To fear him is natural. To face him is to tempt fate.



SHA'URI A beautiful young woman who is offered in marriage to Jackson by village Elders who believe him a god, Sha'uri comes to love and understand Jackson as no one has before. Her beauty is surpassed only by her bravery.



SKAARA A young Nagadan teenager who befriends a reluctant O'Neil. Skaara's friendship will prove vital to the success of the mission—and to the grudging heart of Colonel O'Neil.

DURCHSCHREITEN SIE DAS STARGATE™ . . .

LADEN:



1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Gerät AUSgeschaltet ist.
2. Legen Sie das STARGATE™-Modul ein, wie im Handbuch zu Ihrem SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ beschrieben.
3. Schalten Sie das Gerät EIN.

"Nun kannst Du unter vier Optionen wählen: START GAME (Spielstart), DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad), PASSWORD (Kennwort) und einer Sprachoption. Die letzte Option läßt Dich die Sprache des Spieltextes wählen. Die Standardeinstellung ist ENGLISH. Mit dem R-KNOPF LINKS oder RECHTS kannst Du Dich für FRANCAIS (Französisch) oder DEUTSCH entscheiden."

STARGATE-BEWEGUNGEN



Um das Spiel zu beginnen, drücken Sie START.

Um den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen, markieren Sie mit dem R-Knopf "Difficulty". Mit Hilfe des R-Knopfs Links oder Rechts wählen Sie die gewünschte Einstellung. Sie können zwischen Leicht (Easy), Mittel (Medium) und Schwierig (Hard) entscheiden.

Falls Sie das Spiel an derselben Stelle wieder aufnehmen möchten, an der Sie es zuvor unterbrochen hatten, können Sie dies mit Hilfe der Kennwortoption tun. Wählen Sie mit dem R-Knopf ein Kennwort, und drücken Sie dann START, um Ihre Wahl zu bestätigen. Benutzen Sie den R-Knopf, um durch die Hieroglyphen zu scrollen, und SELECT, um sie zu wählen.

Sie übernehmen die Rolle von Colonel Jack O'Neil, dem Anführer dieser StarGate-Mission, und haben die Verantwortung dafür, daß die Atombombe, die Sie heimlich als Teil Ihrer Aufgabe mitgebracht haben, nicht in die rächenden Hände Ras fällt. Denn sobald dieser herausgefunden hat, worum es sich bei der Atombombe handelt, faßt er den Plan, die Bombe durch das StarGate zurückzuschicken (nicht ohne sie zuvor in kraftverstärkenden Quarz zu packen) und so die Erde zu vernichten.

Das Spiel beginnt in der Wüste auf dem Planeten Abydos. Bereits kurz nach Ihrer Ankunft werden sie von Ras Wächtern aufgespürt. Die Reisenden treffen auf eine Gruppe Einheimischer, die sich als freundlich erweisen. Eine von ihnen, eine reizvolle junge Frau namens Sha'uri, verliebt sich in Jackson, und ein tapferer Junge namens Skaara wird sich noch als der beste Freund der Erdlinge erweisen.

Die Action wird immer packender, während O'Neil sich von der außerirdischen Wüste in das Dorf Nagada durchkämpft, wo er auf einige fremdartige Gegner stößt, und spannende Gleiterangriffe geheimnisvolle Katakomben, gefährliche offene Minengruben und andere aufregende Action-Levels überstehen muß! Darüber hinaus muß er unbarmherzigen Horuswachen und dem anscheinend unbesiegbaren Anubis entgegentreten, bis er sich schließlich Ra selbst in einem Kampf gegenübersteht, der über die Zukunft der gesamten Menschheit entscheiden wird!

WAFFEN:

MASCHINENGEWEHR Ihre Hauptwaffe ist ein starkes Maschinengewehr vom Typ BAR. Es verfügt über unbegrenzte Munitionsvorräte. Sie dürfen also großzügig sein, wenn Sie Ihre Gegner mit dem Geschmack blauer Bohnen bekanntmachen wollen. Während des Spiels können Sie eine Reihe von Feuer-Modi aufsammeln, um die Wirkung Ihres Maschinengewehrs zu verändern oder zu verbessern.



MASCHINENGEWEHR/PICK-UPS

SCHNELLFEUER Nomen est omen, O'Neil! Verdoppeln Sie mit diesem handlichen Sammlerstück Ihre Feuerrate, und schauen Sie Ihren Gegnern beim letzten Tanz zu!

Breit Feuer Raten Sie mal, was das ist! Eine breitere Streuung des Feuers sorgt für wirksameren Kampf. Wenn Ihr Maschinengewehr mit diesem Pick-up noch effektiver Feuer spuckt, wird Anubis nur noch den Mond anheulen können!





Munitionsstärke

Munition gibt es in drei Qualitätsstufen: Gut (Good), Besser (Better) und Am Besten (Best). Sie kann an verschiedenen Orten im Spiel aufgesammelt werden. "Gut" ist die normale Einstellung und verursacht am wenigsten Schaden. Die "Besser"- und "Am Besten"-Power-Ups machen dem Gegner entsprechend mehr Ärger.



Gewehrkühlung

Es ist nun wirklich kein Geheimnis, daß Maschinengewehre sich bei zu langem Feuern überhitzen können. Und wenn das passiert, können Sie Ihr Maschinengewehr nicht benutzen und sind verwundbar. Schießen Sie also in Salven, und halten Sie Ausschau nach Gewehrkühlungs-Pick-Ups, um die Überhitzung zu verzögern. Wenn Sie dieses Pick-Up benutzen, sieht die Waffe auch gleich viel cooler aus!

GRANATEN

Granaten können auf verschiedene Arten eingesetzt werden, abhängig vom Gegner oder dem angezielten Hindernis und von der jeweiligen Situation. Im folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung, wie O'Neil seine Granaten verwenden kann:(HINWEIS: Granaten können nur angewendet werden, wenn O'Neil sich nicht bewegt.)

Im Stehen: Um Granaten zu werfen, drücken Sie Knopf X. Um Granaten im hohen Bogen zu werfen, drücken Sie gleichzeitig den R-Knopf Oben und Knopf X.

Aus der Hocke: Um mit Granaten zu kegeln, drücken Sie gleichzeitig den R-Knopf Unten und Knopf X.

Im Hängen: Um Granaten herabfallen zu lassen, drücken Sie gleichzeitig den R-Knopf Unten und Knopf X.

Beim Klettern: Mit dem Knopf X können Sie Granaten fallenlassen. Um sie nach links oder rechts zu werfen, benutzen Sie den R-Knopf Links oder Rechts

GRANATEN-PICK-UPS



Standard-Granaten

Standard-Granaten können im ganzen Spiel aufgesammelt und gegen alle Arten von Gegnern eingesetzt werden.



Ausserirdische Granaten

Hiermit können Sie Ihrem Gegner seine eigene Waffe spüren lassen. Diese Granaten sind wesentlicher stärker als 0/8/15-Granaten - sammeln Sie also so viele wie möglich!

GLEITER

An manchen Stellen des Spiels kann Colonel Jack O'Neil einen von Ras hypermodernen Angriffsgleitern steuern. Die unten abgebildeten Pick-Ups kann O'Neil sammeln, wenn er am Steuer eines Gleiters sitzt.

GLEITER/PICK-UPS



Schild-Pick-Up

Um die Widerstandsfähigkeit Ihres Segelfliegers gegen Beschuß zu erhöhen, sammeln Sie Schild-Pick-Ups, indem Sie Bunker in der Wüste zerstören.



Wärmesuchender Flugkörper

Sammeln Sie dieses Icon, indem Sie Wüstenbunker vernichten. Der wärmesuchende Flugkörper ist eine ausgesprochen effektive Waffe, wenn es darum geht, Ras Segelflieger vom Himmel zu holen.



Treibstoff

Sorgen Sie dafür, daß Ihr Segelflieger in der Luft bleibt, indem Sie jede Menge Treibstoff sammeln. Diese Pick-Ups finden Sie in Bunkern am Wüstenboden.

SPIELMERKMALE



ENERGIELEISTE Auf dem Bildschirm sehen Sie Ihren Gesundheitszustand rechts oben in Form einer Energieleiste. Sie ist ursprünglich rot und wird mit jedem Treffer, den Sie einstecken müssen, dunkler, bis sie völlig schwarz ist. Dies bedeutet, daß Sie einen Versuch (und damit gleichzeitig alle dabei gesammelten Pick-Ups) verlieren.

LCD-INFORMATION Die LCD-Informationstafel erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms und enthält wichtige Informationen zu Ihrem Auftrag. Wenn Sie z.B. ein Pick-Up aufsammeln, erscheint das entsprechende Icon hier. Die LCD-Informationstafel erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms und enthält wichtige Informationen zu Ihrem Auftrag. Zusätzlich finden Sie dort auch den Punktestand und andere Einzelheiten zum Spiel. Wenn Sie z.B. ein Pick-Up aufsammeln, erscheint das entsprechende Icon hier.

FUNKGERÄT Das Funkgerät ist Ihr Rettungsanker. Sie können jederzeit darauf zugreifen, indem Sie SELECT drücken. Dadurch wird das Spiel unterbrochen, und Sie gelangen zum Funkgerät-Bildschirm, wo Sie neueste Infos zu Ihrer Mission erhalten und entscheiden müssen, was Sie als nächstes unternehmen wollen. Sie erfahren über das Funkgerät von Daniel Jackson und anderen, was sich so tut und worin Ihr Einsatzziel besteht. Außerdem können Sie die Anzahl der Ihnen verbleibenden Leben, Ihrer Fortsetzungsbonusse, Bombenteile und StarGate-Heiroglyphers sehen und Kennwörter erhalten.



PICK UPS



BONUS-LEBEN

Durch dieses Icon erhalten Sie ein Extra-Leben und damit eine Chance mehr, Ihren Auftrag erfolgreich abzuschließen.



ENERGIE

Wenn O'Neil dieses gegnerische Pick-Up aufhebt, kann er damit seine Gesundheit teilweise wiederherstellen.



HIEROGLYPHEN

Damit das Team wieder zur Erde zurückkehren kann, muß O'Neil sieben Hieroglyphen finden, die über ganz Abydos verstreut sind. Sein Ziel ist es, die für die Rückkehr erforderliche StarGate-Adresse zusammenzusetzen, mit deren Hilfe das Missionsteam durch das StarGate entkommen kann.



BOMBENTEILE

Ras Wachen stehlen die Atombombe, die O'Neil mitgebracht hatte, um das StarGate zu versiegeln. Die Bombe ist jedoch von den neugierigen Horuswachen auseinandergenommen worden, die wissen wollten, was für ein Ding sie da gefunden hatten. Nun muß O'Neil in den Katakomben die Teile suchen und finden, bevor sie Ra in die Hände fallen und er sie zur Zerstörung der Erde benutzen kann. Immer wenn O'Neil ein Teil der Bombe findet, erscheint es auf seinem Funkgerätbildschirm. Um seinen Auftrag erfolgreich abzuschließen, muß er alle Teile finden - halten Sie also die Augen offen!

KENNWÖRTER Nach dem erfolgreichen Abschluß bestimmter Missionen erhalten Sie ein Kennwort. Diese Kennwörter werden auf dem Funkgerätbildschirm dargestellt. Sie können sich Kennwörter auch aufschreiben, um das Spiel an derselben Stelle wieder aufzunehmen, an der Sie vorher aufgehört haben.

DIE WÜSTE. . . Nach der Landung auf Abydos wird das Missionsteam in einem Sandsturm getrennt. Colonel O'Neil erwacht und muß feststellen, daß sein Funkgerät beschädigt, er selbst weit vom Camp entfernt - und die Bombe verschwunden ist! Auf der Suche nach seinem verloren gegangenen Trupp muß er Wüstenlebewesen und Patrouillen der Horuswachen, der haßerfüllten Schergen Ras, aus dem Weg gehen. Er findet Jackson und erfährt, daß sein Camp von Ras Soldaten überrannt wurde. Die Nagadaner halfen dem Team bei der Flucht, doch die Vorräte des Teams wurden in einer Höhle zurückgelassen. O'Neil muß nun soviel von den Vorräten in den Höhlen sammeln, wie er kann, und sich dann auf den Weg zum Dorf Nagada und hoffentlich auch seinen Männern machen. Nagada ist von menschenähnlichen Wesen bewohnt, die durch eine starke Armee von imperialen Soldaten gezwungen werden, als Knechte jede Laune Ras zu befriedigen. O'Neil ist hocherfreut, als er feststellt, daß Jackson hier und nicht nur in Sicherheit, sondern fast schon so etwas wie eine Kultfigur ist. Die Eingeborenen sind freundlich, jedoch hoffnungslos von Ra unterdrückt. O'Neil erfährt, daß vier Dorfälteste ihm auf der Suche nach seinem Team helfen können, und bricht auf, um die weisen Männer zu finden, wobei er ganz Nagada durchkämmt. O'Neil wird klar, daß er zum erfolgreichen Abschluß seiner Mission auf diesem Wüstenplaneten die Hilfe der Nagadaner brauchen wird. Und gibt es einen besseren Weg, sich dieser Hilfe zu versichern, als die Nagadaner von der Schikanierung durch die Horuswachen zu befreien, die um Nagada patrouillieren? Dazu muß O'Neil jedoch erst einmal eine ganze Horde von Schurken ins Jenseits befördern. Mit Sicherheit keine leichte Aufgabe!



KATAKOMBEN Im Herzen der Katakomben sind Schlüssel zu Ras Pyramide verborgen. Hier kann man sich leicht verlaufen, doch Sie müssen Ihre Männer unbedingt finden und ihnen Verpflegung zukommen lassen - falls sie noch am Leben sind!

RETTEN SIE SHA URI O'Neil kann seinen Truppführer Kowalsky ausfindig machen, der ihm dabei hilft, den Rest seiner Patrouille und Jackson wiederzufinden. Jackson erzählt ihm, daß Anubis, Ras General, hinter einer nagadanischen Rebellenführerin namens Sha'uri her ist. Falls O'Neil Anubis nicht findet und aufhält, bevor dieser Sha'uri in seine Finger bekommt, dann ist die Rebellion zum Scheitern verurteilt - zusammen mit den Hoffnungen des Teams darauf, Abydos lebend zu verlassen! O'Neil sucht in den Kellern und auf den Dächern von Nagada und findet schließlich den mächtigen, schakalköpfigen Anubis, der aufgrund seiner Stärke und Kampferfahrenheit ein mehr als würdiger Gegner für O'Neil ist.

WIE DU MIR, SO ICH DIR

Zurück in Nagada trifft O'Neil Sha'uri und muß bald erkennen, daß ein einheimischer Junge namens Skaara nicht nur beim Auffinden der Bombe, sondern auch für den Erfolg der Revolution eine äußerst wichtige Rolle spielt. Also macht sich Jack widerwillig auf die Suche nach dem Jungen, bei der er auf wilde Skarabäus-Käfer und Horuswachen stößt. Doch er kämpft sich weiter durch und findet auch endlich Skaara, der ihm von Geheimkellern und Sklavenminen erzählt. Könnte dies ein sicherer Weg zurück nach Nagada sein? O'Neil steigt hinab in die Tiefen der Quarzmine und muß auf dem rasanten Abstieg von Haken zu Haken springen, nach seinen Feinden treten und sich manchmal festhalten, als wenn es ums liebe Leben ginge (was es ja auch tut!). Dabei muß er Ausschau nach engen Seitengängen und Türen halten, die in andere Bereiche der Mine führen.



SHA URI IN VERKLEIDUNG Als er nach Nagada zurückkommt, trifft der Colonel Jackson. Und schon bald ist er wieder auf einer Suche in Nagada - diesmal nach Sha'uri, die sich als Dorfältester verkleidet hat, um so Anubis zu täuschen. Auf seinem Weg durch die Gänge, die ihn schließlich zu Sha'uri bringen werden, wird O'Neil von allen möglichen fliegenden Bedrohungen heimgesucht. Kurz darauf ist O'Neil wieder unterwegs, diesmal

auf der Suche nach Daniel und Skaara, die irgendwo in der Wüste sind, welche Ra fest in der Hand hat. Doch zunächst muß O'Neil erst einmal zum Osttor kommen, das in die Wüste führt.

Verräter! Als O'Neil Skaara findet, muß er erfahren, daß Jackson von Ra gefangen genommen wurde. Doch Skaara steckt voller Informationen und kann O'Neil nützliche Tips geben. Bald ist O'Neil in Ras verborgenem Raumschiff, wo Daniel einige wirklich furchtbare Neuigkeiten mitangehört hat: Nun ist die Rebellion auch noch durch Verräter gefährdet, die übelste Art von Gegnern! O'Neil muß diese Bedrohung vernichten, sonst ist die Rebellion vorüber, bevor sie richtig angefangen hat.

Staffelführer Bevor O'Neil nach Nagada zurückkehren und die Verräter erreichen kann, stößt er auf einen in der Wüste abgestürzten, doch noch brauchbaren, Segelflieger und schwingt sich hinter den Steuerknüppel, in der Hoffnung, es den niederträchtigen Horus-Fliegern mit gleicher Münze heimzahlen zu können.



Gleiter-Steuerungen



Auf der Treibstoffanzeige oben links auf dem Bildschirm sehen Sie, wieviel Treibstoff Ihr Segelflieger noch hat. Sie können diesen Vorrat auffüllen, indem Sie Treibstoff-Pick-Ups aus Bunkern sammeln. Oben rechts auf dem Bildschirm zeigt Ihnen die Schildanzeige den Zustand der Schilde Ihres Fliegers. Wenn diese Anzeige völlig dunkel wird, verfügt der Segelflieger über keinen Schildschutz mehr und stürzt ab. Vermeiden Sie dies durch das Sammeln möglichst vieler Schild-Pick-Ups.

In verborgenen Bunkern des Gegners können Sie auch wärmesuchende Flugkörper finden. Sobald Sie diese Raketen aufgesammelt haben, erscheinen sie als Icons oben links auf dem Bildschirm unter der Schildanzeige. Um einen dieser Flugkörper abzufeuern, drücken Sie Knopf X. Die Anzahl der verbleibenden gegnerischen Segelflieger sehen Sie oben in der Mitte des Bildschirms.

Ras Waffenkammer Die Verräter sind erledigt. Als ein dankbarer Ältester O'Neil darum bittet, einige Heilkräuter zu Daniel zu bringen, der auf seiner Flucht vor Ra verletzt wurde, ist O'Neil wieder unterwegs. Er kämpft sich zu Daniel durch, nur um dort zu erfahren, daß das denkbar Schlimmste eingetroffen ist: Sha'uri befindet sich in den Klauen von Anubis! O'Neil ist fest entschlossen, sie zurückzubringen, selbst wenn dies bedeutet, daß er seinem unsterblichen Todfeind noch einmal entgegentreten muß. Wenn er seinen heimtückischen Gegner irgendwie überwinden könnte, dann hätte er die Chance, einen Schlag auf Ras Arsenal auszuführen und dringend benötigte Waffen für die Nagada-Rebellen zu bekommen. Dieser Preis ist doch bestimmt das hohe Risiko wert!

Bewaffnen Sie die Rebellen! Während Ras Segelfliegertruppen die nagadanischen Rebellen in der Wüste angreifen, arbeitet Daniel daran, das Leitsystem der Segelflieger in Ras Raumschiff zu sabotieren. O'Neil kehrt erneut in die Wüste zurück, um die Nagadaner mit den fortschrittlichen Waffen auszurüsten, die er erbeutet hat. Als er Skaara findet, erfährt er, daß seine Männer in der Wüste auf ihn warten. Sobald er sich ihnen wieder angeschlossen hat, wird deutlich, daß Ras Truppen in der überwältigenden Überzahl sind. O'Neil muß mehr Segelfliegertreibstoff auftreiben und erneut abheben, in der Hoffnung, einige der gegnerischen Flieger aus der Luft zu holen. Danach muß er in den Katakomben den Ältesten finden, der ihm einen geheimen Weg in das Innere von Ras Pyramide zeigen kann.

ZIEL SUCHEN UND ZERSTÖREN O'Neil dringt in Ras Pyramide ein und plant, die Computer zu zerstören, die das Leitsystem der Segelflieger darstellen. Auch Daniel ist irgendwo in der Pyramide und versucht, die Computer außer Gefecht zu setzen. Wenn die beiden es schaffen, die Computer zu zerstören, dann werden Ras tödliche Segelflieger wesentlich anfälliger für die Angriffe der Rebellen. Doch als die beiden Männer sich treffen, fassen sie einen anderen Plan: Jackson soll irgendwie die Ventile der Gleiterrampen funktionsuntüchtig machen, so daß die Flieger nicht mehr landen oder abheben können.

In der Zwischenzeit soll O'Neil die Truppen der Nagadaner sammeln und einen Angriff auf Ras Pyramide ausführen!!



VERNICHTEN SIE RA! Wenn die Mission Erfolg haben soll, muß O'Neil alle Bombenteile und alle Hieroglyphen sammeln, die zur Erstellung der StarGate-Adresse nötig sind, mit deren Hilfe das Team seinen Rückweg zur Erde antreten kann.
O'Neil findet heraus, daß Daniel und Sha'uri erneut unfreiwillige Gäste Ras geworden sind. Das bedeutet, daß O'Neil das Risiko in Kauf nehmen und gegen Ra selbst kämpfen muß - die Zukunft der Erde hängt von diesem Zweikampf ab!.

FIGUREN



COLONEL JACK O' NEIL Der einfallsreiche Anführer der Mission nach Abydos. O'Neil besitzt das technische Know-how und Kampftechniken, die ausreichen sollten, um diesen Einsatz erfolgreich abzuschließen - oder andernfalls den Untergang der Erde herbeizuführen!



DANIEL JACKSON Ein Gelehrter antiker Sprachen. Daniel Jacksons Fähigkeit, Hieroglyphen zu entziffern, könnte den Schlüssel zum StarGate bilden und damit zum ganzen Einsatz. Seine Sprachgewandtheit in Altägyptisch hilft ihm dabei, die Nagadaner zu verstehen und mit ihnen zu kommunizieren - und sich in eine Dorfschönheit zu verlieben.



MARINEINFANTERISTEN Eine handverlesene Gruppe der härtesten Ledernacken Amerikas. Diese Kampfeinheit kann mit einigen wenigen Männern mehr ausrichten als manche Armeen mit einer Division.

EINHEIMISCHE/NAGADANER Die Einwohner von Nagada weisen eine starke Ähnlichkeit mit denen des alten Ägypten auf. Es handelt sich um ein versklavtes Volk, das nur auf eine Gelegenheit wartet, sich zu befreien - eine Gelegenheit, die O'Neil, Jackson und der Rest des Missionsteams ihnen nur zu gern bieten.



RA Der absolute Herrscher über Abydos und eventuell darüber hinaus. Ras Herrschersitz ist sein Pyramidenraumschiff, von dem aus der alterslose und grausame Tyrann die Menschen von Nagada unterdrückt. Ra ist wahrscheinlich so alt wie der Wüstensand, seine Macht ist gewaltig und noch nie in Frage gestellt worden. Bis jetzt...



HORUS An diesen treuen und rücksichtslosen Soldaten Ras scheint es keinen Mangel zu geben. Diese Wesen, die ein äußerst anspruchsvolles Kampftraining absolvieren und fortschrittliche Waffen führen, die auf der Erde völlig unbekannt sind, stellen nicht zu unterschätzende Gegner dar.



ANUBIS Diese Kreatur mit dem Kopf eines Schakals ist Ras General. Er ist das meistgehaßte Wesen auf Abydos und der tödlichste Sterbliche. Es ist nur natürlich, sich vor ihm zu fürchten, und wer ihn herausfordert, fordert sein Schicksal heraus.



SHA'URI Sha'uri ist eine wunderschöne junge Frau, die die Dorfältesten Jackson, den sie für einen Gott halten, als Ehefrau anbieten. Sha'uri verliebt sich in Jackson und versteht ihn wie noch niemand zuvor. Ihre Schönheit wird nur noch von ihrem Mut übertroffen.



SKAARA Ein Junge aus Nagada, der sich mit dem zunächst noch zögernden O'Neil anfreundet. Skaaras Freundschaft erweist sich später als entscheidend für den Erfolg der Mission und gewinnt selbst das unwillige Herz von Colonel O'Neil.

DÉBUT DU JEU

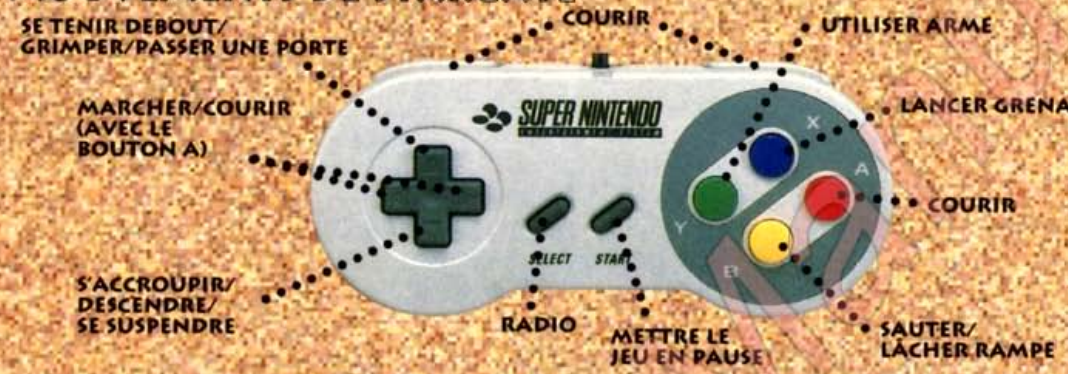
CHARGEMENT



1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche STARGATE™ comme indiqué dans le manuel d'instruction de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez votre console (ON)

Lorsque l'écran titre STARGATE™ apparaît, appuyez sur le BOUTON START. "Vous verrez ensuite apparaître quatre options: Start Game (Commencer), Difficulty (Difficulté), Password (Mot de passe) et le choix de la Langue. Ceci vous permet de déterminer la langue du texte à l'écran. L'anglais (ENGLISH) est la langue par défaut; appuyez sur le CONTROL PAD vers la gauche ou la droite pour passer au FRANÇAIS ou à l'allemand (DEUTSCH)."

MOUVEMENTS DE STARGATE



Pour commencer à jouer à StarGate, appuyez sur le BOUTON START. Pour configurer le niveau de difficulté, utilisez le CONTROL PAD vers la gauche ou la droite pour mettre l'option Difficulty en surbrillance; appuyez sur le CONTROL PAD pour passer à la configuration désirée. Vous avez le choix entre Easy (Facile), Medium (Moyen) et Hard (Difficile).

Si vous désirez sauvegarder le jeu et le reprendre au point où vous l'avez laissé, vous pouvez le faire en utilisant un mot de passe. Utilisez le CONTROL PAD pour sélectionner un mot de passe, puis appuyez sur le bouton START pour confirmer votre choix. Utilisez le CONTROL PAD pour placer le curseur sur les hiéroglyphes que vous voulez utiliser, et appuyez sur le bouton SELECT pour confirmer la sélection.

Dans le rôle du Colonel Jack O'Neil, le leader de cette mission Stargate, vous devez vous assurer que la bombe atomique que vous avez amenée secrètement dans le cadre de votre mission, ne tombe pas entre les mains vengeresses de Ra. Lorsque Ra prend connaissance de l'existence de cette bombe, il n'a qu'une seule idée en tête: la renvoyer à travers la porte de StarGate, après l'avoir truffée de quartz pour la rendre encore plus meurtrière et détruire ainsi la Terre.

Le jeu commence dans le désert, sur la planète Abydos. Il ne faut pas longtemps à leurs adversaires pour rattraper l'équipe des terriens. Les voyageurs rencontrent des villageois très sympathiques. L'une d'entre eux, une jolie jeune femme nommée Sha'uri devient l'amie de Jackson, alors qu'un jeune garçon nommé Skaara deviendra un grand ami des terriens.

Dans le désert alien, l'action s'intensifie: O'Neil doit faire face à d'étranges adversaires dans le village de Nagada, à des attaques de Gliders venus d'un autre monde, à de mystérieuses catacombes, à de dangereux puits de mines et à bien d'autres obstacles captivants dans les différents niveaux d'action du jeu. Il devra se battre contre les gardes d'Horus et contre l'invulnérable Anubis, avant d'être obligé d'affronter Ra en personne, dans un combat qui déterminera l'avenir de la race humaine toute entière!

ARMES

MITRAILLETTE

Votre arme principale est une mitraillette. Elle est dotée d'une quantité illimitée de munitions, alors n'hésitez pas à l'utiliser contre vos ennemis. Vous pouvez choisir plusieurs modes de tirs dans STARGATE™ afin d'améliorer ou de modifier les effets de la mitraillette.



PICK-UPS POUR LA MITRAILLETTE/ARME

TIR RAPIDE Le nom indique bien la fonction! Doublez votre cadence de tir avec ce pick-up et regardez vos adversaires tomber sous les balles.

Vaste angle de tir



Pouvez-vous deviner à quoi sert ce pick-up? Un plus grand angle de tir rend votre arme plus efficace, ce qui fera hurler à la mort Anubis!



Refroidissement

La mitraillette surchauffe lorsque vous appuyez trop longtemps sur la gâchette. Lorsqu'elle surchauffe, vous ne pouvez plus l'utiliser et vous devenez vulnérable. Essayez de tirer en plusieurs fois et cherchez les pick-ups de refroidissement afin de freiner la surchauffe. Lorsque vous l'utilisez, ce pick-up fait baisser l'indicateur de chaleur de la mitraillette.

Munitions



Les munitions sont divisées en trois catégories, Good, Better, Best et vous pourrez les ramasser à des endroits différents du jeu. Good est le réglage par défaut et cause le moins de dommages. Les power-ups Better et Best causent plus de dégâts sur nos ennemis.

GRENADES

Les grenades peuvent être utilisées de plusieurs façons, selon l'ennemi ou l'obstacle visé, et la situation. Voici une brève description de la façon dont O'Neil peut utiliser ses grenades.

(REMARQUE: le grenades peuvent être utilisées seulement lorsqu'O'Neil est immobile).

LORSQU'IL EST DEBOUT Pour lancer des grenades, appuyez sur le bouton X.

Pour lancer des grenades très haut, appuyez simultanément sur le CONTROL PAD vers le HAUT et sur le bouton X.

LORSQU'IL EST ACCROUPI - Pour faire rouler une grenade sur le sol, appuyez simultanément sur le CONTROL PAD vers le BAS et sur le bouton X.

LORSQU'IL EST SUSPENDU - Pour lâcher une grenade, appuyez simultanément sur le CONTROL PAD vers la bas et sur le bouton X.

LORSQU'IL GRIMPE - Pour lâcher une grenade, appuyez sur le bouton X. Appuyez sur le CONTROL PAD vers la gauche ou la droite afin de diriger votre tir vers la gauche ou la droite.

GRENADES À RAMASSER



Grenades standard

Les grenades standard sont réparties dans tout le jeu. Elles peuvent être utilisées contre tous les ennemis.



Grenades aliennes

Ce pick up vous donne l'opportunité d'utiliser les armes de l'ennemi. Ces grenades sont plus puissantes que les grenades standard, alors ramassez-les dès que vous pouvez.

VAISSEAUX SPATIAUX

À certains moments de STARGATE™, le Colonel Jack O'Neil peut piloter l'un des gliders d'attaque hyper-sophistiqués de Ra. O'Neil peut ramasser les pick-ups ci-dessous lorsqu'il contrôle le Glider.

GLIDER PICK UPS



Bouclier

Pour améliorer la résistance de votre Glider face aux tirs ennemis, ramassez plusieurs boucliers en détruisant les bunkers que vous rencontrerez dans le désert.

Missiles détecteurs de chaleur



Ramassez cette icône en détruisant les bunkers se trouvant dans le désert. Le missile détecteur de chaleur est une arme meurtrière très efficace contre les Gliders de Ra.



Carburant

Maintenez votre Glider dans les airs en ramassant des icônes de carburant. Ces icônes se cachent dans les bunkers du désert.

CARACTÉRISTIQUES DU JEU



BARRE D'ÉNERGIE

Votre santé apparaît à l'écran sous la forme d'une barre d'énergie dans le coin supérieur droit. Au début, elle est rouge puis devient noire chaque fois que vous êtes touché, jusqu'à ce qu'elle soit complètement noire; vous perdez alors une vie. Lorsque vous perdez une vie, vous perdez également certains pick-ups ramassés.

PANNEAU D'INFORMATION

Il apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran et contient des informations importantes pour votre mission. Lorsque vous ramassez un pick-up, l'icône de celui-ci apparaît brièvement sur ce panneau.

RADIO

La radio est ce qui vous permet de rester en vie. Vous pouvez toujours l'activer en appuyant sur le bouton SELECT. Lorsque vous faites cela, vous gelez l'action et faites apparaître l'écran radio où vous recevez des mises à jour de mission et décidez des mesures à prendre. Vous obtiendrez des renseignements de Daniel Jackson et des autres membres de votre équipe, vous avertissant des changements de situation et des objectifs de mission.



L'un des points les plus importants de la radio est le système de guidage et d'orientation. Vous pouvez également voir le nombre de vies, de continues, de bombes et de runes Stargate dont vous disposez, ainsi qu'obtenir des mots de passe.

PICK-UPS



VIE SUPPLÉMENTAIRE

Lorsque vous ramassez ce pick-up, vous obtenez une vie supplémentaire, ce qui vous donne une autre chance de terminer votre mission.



ENERGIE

Lorsque vous ramassez ce pick up Énergie La Santé de O'Neil est partiellement rétablie.



HIÉROGLYPHES

Pour que l'équipe puisse retourner sur terre, O'Neil doit trouver sept hiéroglyphes cachés sur Abydos. Son but est de reconstituer le code qui permettra à l'équipe de s'échapper par le StarGate afin de retourner sur Terre.



BOMBES

Les gardes de Ra ont volé la bombe atomique qu'O'Neil avait apporté pour sceller le Stargate. La bombe a été démontée par les gardes Horus intéressés de savoir de quoi elle est composée. O'Neil doit fouiller les catacombes et trouver les pièces avant que Ra ne puisse s'emparer de la bombe et l'utiliser pour détruire la Terre. Lorsqu'O'Neil trouve un morceau de bombe, il apparaît sur son écran radio. Il doit ramasser tous les morceaux pour réussir sa mission, alors ouvrez l'œil.

MOTS DE PASSE

StarGate offre la fonction de mots de passe qui vous permet de continuer a jover plus tard. Vous obtenez un mot de passe lorsque vous terminez certaines missions. Les mots de passe s'affichent sur l'écran radio. Vous pouvez noter les mots de passe afin de reprendre le jeu là où vous l'aviez quitté.

LE DÉSERT

Après avoir atterri sur Abydos, l'équipe est séparée par une tempête de sable. Le Colonel O'Neil se réveille et trouvant sa radio cassée, réalise qu'il est loin du camp de base et que la bombe a disparu. Il se met en route à la recherche du camp, évitant les créatures du désert et les patrouilles de gardes Horus, les horribles serviteurs de Ra. Il retrouve Jackson et apprend que le camp de base est sous le contrôle de Ra. Les Nagadans ont aidé l'équipe à s'échapper, mais ses réserves sont restées cachées dans une caverne. O'Neil doit récupérer tout ce qu'il peut dans les cavernes, puis s'aventurer jusqu'à Nagada où il espère retrouver ses hommes. Le village de Nagada est peuplé de créatures d'apparence humaine, prêtes à exécuter tous les caprices de Ra et sous la férule d'une armée de gardes impériaux. O'Neil est heureux de savoir que Jackson est ici, sain et sauf, mais qu'en plus il est vénéré. Les indigènes sont très accueillants, mais terriblement opprimés par Ra. O'Neil apprend que quatre anciens du village peuvent l'aider à retrouver son équipe; il se met donc en route pour trouver ces anciens qu'il va chercher dans tout Nagada. O'Neil réalise qu'il aura besoin de l'aide des Nagadans pour terminer sa mission dans le désert. Et que peut-il faire de mieux que de les libérer des gardes Horus qui patrouillent Nagada? Pour cela, O'Neil va devoir affronter une armée de soldats retranchée dans une caserne.



CATACOMBES

Le cœur des catacombes recèle les clés de la pyramide de Ra. Les catacombes sont sombres et tortueuses. Il est facile de s'y perdre, mais vous devez retrouver vos hommes et les ravitailler s'ils sont encore en vie!

SAUVER SHA'URI

O'Neil repère Kowalsky, le leader de son escadron, qui l'aide à retrouver le reste de sa patrouille ainsi que Jackson. Ce dernier l'informe qu'Anubis, le général de Ra, est à la recherche d'une rebelle Nagadan, prénommée Sha'uri. Si O'Neil ne retrouve pas Anubis et ne le détruit pas avant qu'il mette la main sur Sha'uri, la rébellion sera condamnée à l'échec, et l'équipe n'aura plus aucun espoir de quitter Abydos en vie! O'Neil fouille les caves et les toits de Nagada, avant de retrouver le puissant Anubis, dont la force et les redoutables techniques de combat sont plus qu'un simple défi pour O'Neil.

CE QUI M'APPARTIENT EST À HORUS

À Nagada, O'Neil rencontre Sha'uri et s'aperçoit bien vite que le garçon nommé Skaara joue un rôle important, pas seulement pour retrouver la bombe, mais aussi dans le cadre de la rébellion. À contrecœur, O'Neil se met à la recherche du garçon, et doit affronter de redoutables scarabées et gardes Horus. Il continue de se battre et finit par trouver Skaara, qui lui indique où se trouvent les caves secrètes et les mines d'esclaves: un moyen sûr pour retourner à Nagada? Descendant dans les profondeurs de la mine de quartz aliénne, O'Neil saute d'un crochet à l'autre, donnant des coups de pied à ses ennemis et sauvant sa vie in extremis! Il doit rechercher les couloirs étroits et les passages aux autres zones.

SHA'URI DÉGUISÉE

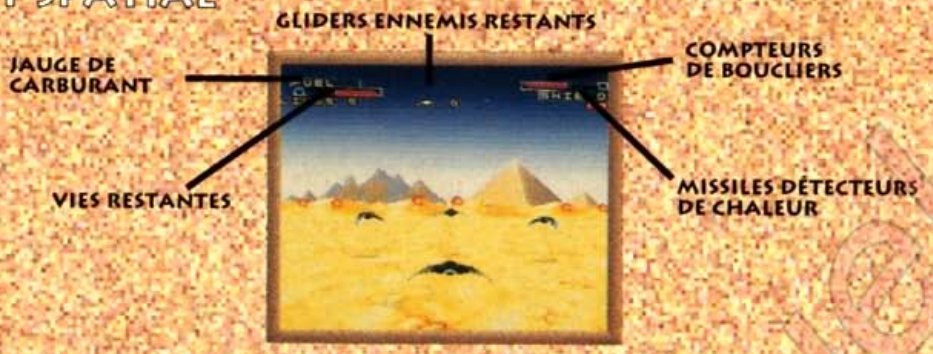
De retour à Nagada, le colonel rencontre Jackson, et recommence bientôt à fouiller le village; cette fois-ci, c'est Sha'uri qu'il recherche. Cette dernière s'est déguisée et a pris l'apparence d'un ancien afin d'éviter Anubis. Toutes sortes de dangers volants tourmentent O'Neil alors qu'il se fraye un chemin pour arriver jusqu'à Sha'uri. O'Neil repart ensuite, à la recherche de Daniel et Skaara, qui doivent se trouver quelque part dans le désert, sous le contrôle de Ra. Mais il doit tout d'abord se rendre à la porte est est qui mène au désert.



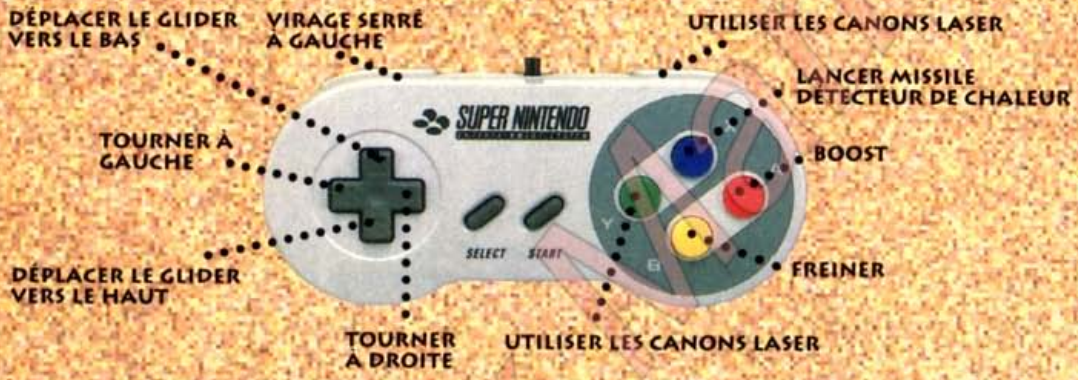
TRAÎTRES!

Lorsqu'O'Neil repère Skaara, il découvre que Daniel est prisonnier de Ra. Skaara qui est très informé peut guider O'Neil. O'Neil se retrouve bientôt à l'intérieur du vaisseau caché de Ra où Daniel a entendu quelque chose d'effrayant: la rébellion est maintenant menacée par des traîtres, les pires ennemis! O'Neil doit se débarrasser des traîtres, car la rébellion risque de s'achever avant d'avoir commencé.

COMBAT SPATIAL



CONTRÔLE DU GLIDER



Avant que O'Neil ne puisse atteindre Nagada et les horribles traîtres, il trouve un Glider endommagé mais réparable. Dans le désert, O'Neil s'y embarque, espérant donner aux Horus volants à l'affût d'une victime, la monnaie de leur pièce.

La quantité de carburant qu'il reste dans votre Glider est affichée sur la jauge de carburant se trouvant en haut à gauche de votre écran. Vous pouvez faire le plein de carburant en ramassant les pick ups se trouvant dans les bunkers. Le compteur de boucliers se trouve en haut à droite de l'écran et affiche le statut des boucliers de votre Glider. Lorsqu'il devient complètement noir, le Glider perd tous ses boucliers et s'écrasera la prochaine fois qu'il sera touché. Pour éviter cela, ramassez autant de pick ups que possible.

Emparez-vous également des missiles détecteurs de chaleur se trouvant dans les bunkers ennemis. Lorsque vous les avez ramassés, ces pick ups apparaissent sous la forme d'icônes H, sous le compteur de boucliers, dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour lancer un missile détecteur de chaleur, appuyez sur le BOUTON X. Le nombre de Gliders ennemis restants apparaît en haut, au centre de votre écran.

L'ARSENAL DE RA

Les traîtres sont détruits. Lorsqu'un ancien reconnaissant donne à O'Neil des herbes pour Daniel, blessé lors de son évasion, O'Neil part immédiatement. Il se bat pour arriver jusqu'à Daniel, mais malheureusement le pire s'est produit: Anubis a capturé Sha'uri! O'Neil est déterminé à la récupérer, même s'il doit à nouveau frôler la mort. S'il arrive à vaincre son adversaire, O'Neil pourra porter un coup à Ra en pénétrant dans son arsenal et en s'emparant des armes dont il a besoin pour armer la rébellion de Nagada. Tout cela vaut bien quelques risques!

ARMER LES REBELLES

Tandis que les Gliders de Ra attaquent les force rebelles de Nagada dans le désert, Daniel essaie de détruire le système de guidage des Gliders de Ra, depuis le vaisseau spatial de Ra. O'Neil retourne une fois de plus dans le désert, transportant les armes sophistiquées qu'il a récupérées pour équiper les Nagadans. Après avoir retrouvé Skaara, il découvre que ses hommes l'attendent dans le désert. Une fois réunis, ils s'aperçoivent que les forces de Ra ont un avantage certain. O'Neil doit trouver plus de carburant pour Glider, et s'envoler une fois de plus afin d'essayer d'abattre quelques Gliders ennemis. Il doit ensuite fouiller les catacombes, pour trouver l'ancien qui lui montrera le chemin secret qui mène à la pyramide de Ra.

FOUILLER ET DÉTRUIRE



O'Neil entre dans la pyramide de Ra, avec l'intention de détruire les ordinateurs guidant les forces Gliders. Daniel se trouve quelque part dans la pyramide, et essaie également de désactiver les ordinateurs. S'ils arrivent à les détruire, les Gliders de Ra deviendront plus vulnérables aux attaques des forces rebelles Nagadans. Lorsqu'O'Neil retrouve Jackson, ils élaborent rapidement un autre plan: Jackson va endommager les portes du hangar des Glider, ce qui les empêchera d'atterrir ou de décoller. Pendant ce temps, O'Neil va rassembler les forces Nagadans afin de prendre d'assaut la pyramide de Ra!

DÉTRUIRE RA

Pour réussir la mission, O'Neil doit rassembler tous les morceaux de bombe et tous les hiéroglyphes nécessaires pour composer le code du StarGate qui permettra à l'équipe de retourner sur Terre. Daniel et Sha'uri sont les hôtes de Ra contre leur gré. Si cela signifie devoir combattre Ra, Lui-Même, O'Neil devra prendre le risque. Même si le futur de la terre reste en doute.

PERSONNAGES



LE COLONEL JACK O'NEIL

Le leader malin de la mission sur Abydos, O'Neil a les connaissances techniques et les capacités de combat nécessaires pour sa mission et éviter la destruction.



DANIEL JACKSON

Expert en langues anciennes, Daniel Jackson peut lire les hiéroglyphes qui constituent la clé de StarGate et donc de la mission. Sa compréhension de l'égyptien ancien l'aide à comprendre et communiquer avec les Nagadans et ... il tombera amoureux de l'une d'entre eux.



LES MARINES

C'est une équipe de soldats d'élite des USA, qui peut obtenir les mêmes résultats qu'une division avec seulement quelques hommes.

LES INDIGÈNES / LES NAGADANS

Les habitants de Nagada sont ressemblent étrangement similaires aux habitants de l'ancienne Égypte. Ce peuple vit en esclavage mais est prêt à se libérer à la première occasion, une occasion qu'O'Neil, Jackson et le reste de l'équipe s'efforcent de leur procurer.



RA

Il règne en maître sur Abydos et peut-être même au-delà. Ra règne sur le peuple de Nagada depuis sa pyramide/vaisseau spatial dans le désert. Tyran brutal et sans âge, Ra est peut être aussi vieux que le sable. Ses pouvoirs sont immenses et personne ne s'est jamais opposé à lui. Jusqu'à maintenant....



HORUS

On dirait qu'il y a un nombre illimité de serviteurs de Ra. Très bien entraînés au combat et équipés d'armes sophistiquées inconnues sur la Terre, ces créatures sont de formidables ennemis.



ANUBIS

Cet être à tête de chacal est le général de Ra. C'est l'être le plus haï d'Abydos et le mortel le plus dangereux. Il est tout a fait naturel que vous en ayez peur, mais l'affronter c'est tenter la providence.



SHA'URI

C'est une jolie jeune femme qui a été offerte en mariage à Jackson par les sages du village qui croient qu'il est l'incarnation de Dieu; mais Sha'uri aime et comprend Jackson comme personne d'autre n'a su le faire, et sa beauté n'a d'égal que son courage.



SKAARA

C'est un jeune garçon de Nagada qui s'évertue à vouloir être l'ami d'O'Neil; son amitié s'avérera très importante pour le succès de la mission, malgré tout ce que peut en dire le Colonel O'Neil.

ARRANCA STARGATE™

CÓMO CARGAR:



1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho de STARGATE™ según se explica en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Enciende el interruptor (ON).

Cuando aparezca la pantalla del título de STARGATE™, pulsa el BOTÓN START. se te ofrecerán cuatro opciones: Start Game (Comenzar el juego), Difficulty (Dificultad), Password (Contraseña) y una serie de idiomas. Tendrás la opción de escoger el idioma en el que quieres que aparezca el texto del juego. El idioma preajustado es el inglés. Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para pasar al francés (FRANÇAIS) o al alemán (DEUTSCH).

MOVIMIENTOS EN STARGATE



PARA EMPEZAR A JUGAR A STARGATE, PULSA EL BOTÓN START.

Para establecer el nivel de dificultad en el que quieres jugar, destaca la palabra "Difficulty" haciendo uso del mando direccional. Luego pulsa la parte DERECHA o IZQUIERDA de dicho mando para colocar el cursor en el nivel deseado. Puedes escoger entre Easy (Fácil), Medium (Normal) y Hard (Difícil).

Si deseas volver a una partida empezando desde el mismo punto donde la dejaste, puedes hacerlo utilizando una contraseña. Usa el MANDO DIRECCIONAL para seleccionar una contraseña, luego pulsa el BOTÓN START para confirmar tu elección. Utiliza el MANDO DIRECCIONAL para moverte por los jeroglíficos que quieras usar y pulsa el BOTÓN SELECT para escoger el que quieras.

En tu papel de coronel Jack O'Neil, el líder de esta misión Stargate, tienes que encargarte de que la bomba nuclear que has traído en secreto como parte de la misión, no caiga en manos del vengativo Ra. Una vez que haya descubierto qué es ese aparato, el plan de Ra es mandarla de vuelta por la StarGate, llena de cuarzo reforzador de energía para destruir la Tierra.

El juego comienza en el desierto del planeta Abydos. El equipo de la Tierra no llevaba mucho tiempo allí cuando los corpulentos siervos del tirano le atacan. Los viajeros se encuentran con habitantes del lugar que muestran una actitud amistosa. Uno de ellos, una atractiva joven llamada Sha'uri, inicia una relación amorosa con Jackson, y un valiente jovenzuelo llamado Skaara se hace muy amigo de los hombres de la Tierra.

Desde el desierto alienígena, la acción se intensifica cuando O'Neil tiene que enfrentarse a unos extraños enemigos en el poblado de Nagada, ataques por parte de escuadrones de planeadores de otro mundo, catacumbas misteriosas, peligrosas minas a cielo abierto y otros niveles de acción emocionante. Tiene que luchar contra despiadados horus guardianes y el aparentemente invencible Anubis hasta que al final se ve obligado a luchar contra el mismísimo Ra en un enfrentamiento del que depende el futuro de la raza humana.

ARMAS:

AMETRALLADORA

Tu arma principal es una potente ametralladora de tipo barra. No tiene límite de munición, así que no te cortes en darles a tus enemigos una buena dosis mortal. Hay varias modalidades de fuego que puedes recoger a lo largo del juego y con las que podrás cambiar o mejorar el efecto destructor de tu ametralladora.

CARACTERÍSTICAS COLECCIONABLES PARA LA AMETRALLADORA



FUEGO RÁPIDO

¡Es justo lo que parece! Dobla el número de tiros con este coleccionable tan útil, y mira cómo tus enemigos bailan su "última pieza".



FUEGO DISPERSO

¿Adivinas en qué consiste? ¡Un campo más amplio de tiro es más eficaz, y la ráfaga más ancha que sale de tu ametralladora gracias a este coleccionable hará que Anubis aulle de dolor a la luz de la luna!



Refrigerante de ametralladora

No es ningún secreto que las ametralladoras se recalientan cuando se aprieta el gatillo durante mucho tiempo. Cuando se recalienta, no funciona y por lo tanto quedas en una situación muy vulnerable. Dispara ráfagas y busca los coleccionables de refrigerante de ametralladora para retardar el efecto de recalentamiento. Cuando utilizas este coleccionable, la barra de la temperatura del arma tiene un aspecto más "fresco".

Efecto destructor de la munición



La munición puede ser de tres tipos: buena, mejor y superior, y puedes recogerla en varios sitios a lo largo del juego. La munición buena es la que está preseleccionada cuando empiezas el juego y es la que tiene menos efecto. La mejor y la superior causan más daño al enemigo.

GRANADAS

Sirven para muchas cosas, dependiendo del enemigo o del obstáculo contra el que se lancen y de las circunstancias. A continuación te presentamos una descripción breve de las diferentes formas en que O'Neil puede utilizar estas granadas.

(NOTA: las granadas se puede utilizar sólo cuando O'Neil no se esté moviendo)

CUANDO ESTÉ DE PIE Pulsa el BOTÓN X para lanzar granadas.

Pulsa la parte SUPERIOR del MANDO DIRECCIONAL y el BOTÓN X para lanzar granadas hacia lo alto describiendo un arco.

CUANDO ESTÉ AGACHADO Pulsa la parte INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL y el BOTÓN X para lanzar granadas rodando por el suelo.

CUANDO ESTÉ COLGANDO Pulsa la parte INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL y el BOTÓN X para dejar caer granadas.

CUANDO ESTÉ TREPANDO Pulsa el BOTÓN X para dejar caer granadas y la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para lanzarlas hacia la izquierda o la derecha.

ICONOS DE GRANADAS COLECCIONABLES



Granadas Normales

Las granadas coleccionables normales están esparcidas por el juego. Sirven para destruir a cualquier clase de enemigo.



Granadas Alienígenas

Este coleccionable te da la oportunidad de utilizar contra el enemigo sus propias armas. Son granadas mucho más potentes que las que se utilizan normalmente, así que recógelas siempre que puedas.

PLANEADOR

En ciertos niveles de STARGATE", el Coronel Jack O'Neil pilota uno de los sofisticados planeadores de ataque de Ra. O'Neil puede recoger los coleccionables que vas abajo mientras está controlando el planeador.

CARACTERÍSTICAS COLECCIONABLES PARA LA AMETRALLADORA



Iconos de Escudo Coleccionables

Para aumentar la resistencia del planeador al fuego enemigo, coge estos coleccionables destruyendo los bunkers que hay en el desierto.

Misiles Buscadores de Caldor



Colecciona estos iconos destruyendo los bunkers que hay en el desierto. Este misil es sin duda un arma muy eficaz para derribar los planeadores de Ra.



Combustible

Mantén tu planeador en el aire coleccionando muchos iconos de combustible. Estos coleccionables están escondidos en los bunkers del desierto.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO



BARRA DE ENERGÍA

Tu salud aparece representada por una barra de energía situada en la parte superior derecha de la pantalla. Empieza de color rojo y se va volviendo negra con cada tiro que te alcanza, hasta que queda completamente negra y pierdes una vida. Al perder una vida, también pierdes todos los coleccionables que hayas recogido.

PANEL DE INFORMACIÓN

Este panel de información de cristal líquido aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla y contiene información vital para la realización de tu misión. Cuando recoges un coleccionable, el icono que lo representa aparecerá en este panel.

RADIO



La radio es tu salvavidas. Siempre está disponible con sólo pulsar el BOTÓN SELECT. Al pulsarlo, la acción se detiene y pasas a la pantalla de la radio, donde recibirás informes actualizados sobre la misión y podrás decidir qué hacer. Daniel Jackson y otros te avisarán de los cambios de circunstancias y objetivos de la misión. También puedes ver el número de vidas, continuaciones, piezas de la bomba y jeroglíficos Stargate que tienes, además de contraseñas.

ARTÍCULOS COLECCIONABLES



VIDA EXTRA

Si recoges este icono, dispondrás de una vida extra, lo cual supone una oportunidad más para completar la misión.



ENERGÍA

Al recoger este enemigo coleccionable, la salud de O'Neil mejora parcialmente.



JEROGLÍFICOS

Para que el equipo pueda regresar a la Tierra, O'Neil tiene que recoger siete jeroglíficos escondidos por Abydos. Su objetivo es completar la dirección de la stargate de regreso para que la tripulación de la misión pueda escapar por dicha puerta estelar.



PIEZAS DE LA BOMBA

Los guardianes de Ra roban la bomba atómica que O'Neil trajo para sellar la stargate. Los horus guardianes han desmontado la bomba con la intención de averiguar lo que es. O'Neil tiene que registrar las catacumbas y encontrar las piezas de la bomba antes de que Ra le ponga las manos encima y la utilice para destruir la Tierra. Cuando O'Neil encuentre una pieza de la bomba, aparecerá indicado en la pantalla de la radio. Para que la misión termine con éxito, tiene que recoger todas las piezas, así que mantén siempre los ojos bien abiertos por si las ves.

CONTRASEÑAS

Después de terminar ciertas misiones se te dará una contraseña. Aparecen en la pantalla de la radio. Tienes que anotarlas para volver al mismo sitio donde abandonaste el juego.

EL DESIERTO



Tras el aterrizaje en Abydos, el equipo encargado de la misión es dispersado por una tormenta de arena. Al despertarse después de la tormenta, el coronel O'Neil se da cuenta de que su radio está estropeada y de que se halla muy lejos del campamento - ¡y para colmo la bomba ha desaparecido! Empieza a buscar a sus compañeros, evitando a las criaturas del desierto y a las patrullas de horus guardianes, los odiosos secuaces de Ra. Encuentra a Jackson, quien le informa de que el campamento fue invadido por Ra. Los habitantes de Nagada ayudaron al equipo a escapar pero tuvieron que dejar los suministros en una cueva. O'Neil tiene que recoger los suministros que pueda encontrar en las cuevas y luego aventurarse hacia Nagada donde, posiblemente, encuentre a sus hombres. El poblado de Nagada está habitado por criaturas de aspecto humano que son obligadas a satisfacer los caprichos de Ra por un ejército de guardianes imperiales. Los nativos son muy amistosos, aunque están terriblemente oprimidos por Ra. O'Neil se entera de que cuatro ancianos del poblado pueden ayudarle a encontrar a sus hombres, por lo que empieza a buscar a estos hombres sabios por todo Nagada. O'Neil se da cuenta de que necesitará la ayuda de los habitantes de este poblado para completar su misión en el planeta desierto. ¿Qué mejor manera de conseguir su ayuda que liberarlos del yugo de los horus guardianes que patrullan Nagada? Para hacer esto, O'Neil tendrá que luchar contra una cantidad de tipos malos suficiente como para llenar varios barracones. No será fácil.

LAS CATACUMBAS

Puede que algunos de los tripulantes estén en estas húmedas catacumbas mientras los secuaces de Ra se alejan con piezas de la bomba desaparecida. El corazón de las catacumbas esconde claves sobre la pirámide de Ra. Las catacumbas son oscuras e intrincadas. Es muy fácil perderse aquí, pero tienes que encontrar a tus hombres y llevarles suministros -¡si es que siguen con vida!

AL RESCATE DE SHA'URI

O'Neil encuentra a Kawalsky, el líder de su equipo, quien le ayuda a encontrar al resto y a Jackson. Éste les dice que Anubis, el general de Ra, anda a la caza del líder de los rebeldes de Nagada, alguien llamado Sha'uri. Si O'Neil no encuentra a Anubis y lo destruye antes de que éste encuentre a Sha'uri, la rebelión fracasará junto con las esperanzas de los miembros de la tripulación de la misión de salir de Abydos con vida. O'Neil registra los sótanos y áticos de Nagada hasta que, por fin, encuentra al poderoso Anubis, tocado con una cabeza de chacal y cuya fuerza y destreza para la lucha superan a las de O'Neil.

LA MINA DE LOS HORUS

De vuelta en Nagada, O'Neil se encuentra con Sha'uri y descubre que el muchacho llamado Skaara es una pieza clave no sólo para encontrar la bomba sino también para la rebelión. O'Neil parte de mala gana en busca del muchacho. Se encuentra con fieros escarabajos y horus guardianes, avanza luchando y por fin encuentra a Skaara, quien le informa de la existencia de sótanos y minas de esclavos secretos; ¿un camino seguro para volver a Nagada? O'Neil desciende a las profundidades de la mina extraterrestre de cuarzo, dando patadas a sus enemigos y colgando de gancho a gancho, "aferrándose" a la vida. Tiene que buscar pasadizos estrechos y puertas que le conduzcan a otras zonas.

SHA'URI SE DISFRAZA



Al llegar a Nagada el coronel se encuentra con Jackson y enseguida empieza a registrar el poblado de nuevo, esta vez en busca de Sha'uri que se ha disfrazado de anciana para dar esquinazo a Anubis. O'Neil es atacado por toda clase de amenazas volantes cuando intenta abrirse camino por los pasadizos que le conducirán a Sha'uri. Después de eso, O'Neil parte de nuevo, en esta ocasión en busca de Daniel y Skaara, que se encuentran en alguna parte del desierto controlado por Ra. Pero primero tiene que llegar a la Puerta Este que conduce hacia el desierto.

¡TRAIDORES!

Cuando O'Neil encuentra a Skaara se entera de que Ra ha hecho prisionero a Daniel. Pero Skaara sabe muchas cosas y es capaz de proporcionar ciertas direcciones a O'Neil. Éste no tarda en introducirse en la nave espacial oculta de Ra donde Daniel ha oído ciertas noticias realmente aterradoras: el éxito de la rebelión está amenazado por traidores, la peor clase de enemigos. O'Neil tiene que destruir a los traidores o la rebelión habrá acabado incluso antes de empezar.

LÍDER DE VUELO



CONTROL DEL PLANEADOR



Antes de que O'Neil pueda llegar a Nagada y enganchar a los odiosos traidores, se encuentra un planeador derribado que todavía puede funcionar y se monta con la esperanza de pagar con su misma moneda a los horus que andan merodeando por allí.

La cantidad de combustible que le queda a tu planeador aparece indicada en el indicador de combustible que hay en la parte superior izquierda de la pantalla. Puedes rellenar el tanque de combustible recogiendo coleccionables que hallarás en los bunkers del desierto. El indicador del escudo que aparece en la parte superior derecha de la pantalla muestra el estado del escudo protector de tu planeador. Cuando esté totalmente oscuro, querrá decir que tu planeador ha perdido su escudo protector y será derribado la próxima vez que le alcance un disparo. Para que esto no ocurra, colecciona tantos iconos de escudo como puedas.

Recoge los misiles buscadores de calor que hay escondidos en los bunkers del desierto. Una vez que los hayas recogido, estos misiles aparecerán indicados con una H bajo el indicador del escudo, en la parte superior derecha de la pantalla. Para disparar misiles buscadores de calor pulsa el BOTÓN X. El número de planeadores enemigos que quedan aparece indicado en la parte superior central de la pantalla.

La Armería de Ra

Los traidores han sido destruidos. O'Neil entra de nuevo en acción cuando un anciano agradecido le dice que lleve unas hierbas a Daniel, que resultó herido mientras escapaba de las garras de Ra. Tras abrirse camino hacia Daniel luchando, se entera de que algo terrible ha ocurrido: ¡Anubis tiene prisionera a Sha'uri! O'Neil está decidido a rescatarla, incluso si ello supone un nuevo enfrentamiento con ese enemigo inmortal. Si se las apañase para aplastar a este malvado enemigo, O'Neil tendría la posibilidad de asestar un buen golpe a Ra asaltando su armería y llevándose las armas que tanto necesitan los rebeldes de Nagada. El premio hace que merezca la pena correr un riesgo tan grande.

Los Rebeldes Se Arman

Mientras la fuerza de planeadores de Ra ataca a las fuerzas rebeldes de Nagada en el desierto, Daniel se esfuerza en inutilizar los sistemas de dirección de los planeadores de Ra desde el interior de la nave espacial de éste. O'Neil vuelve una vez más al desierto con las avanzadas armas que ha conseguido para armar a los rebeldes. Cuando se encuentra con Skaara se entera de que sus hombres le están esperando en el desierto. Para cuando consigue reunirse con ellos está claro que las fuerzas de Ra llevan las de ganar. O'Neil tiene que encontrar más combustible para el planeador y echarse a volar una vez más con la esperanza de derribar algunos de los planeadores enemigos. Después de eso, tiene que registrar las catacumbas hasta encontrar al anciano que le va a enseñar la ruta secreta hacia la pirámide de Ra.

Búsqueda y Destrucción

O'Neil entra en la pirámide de Ra, decidido a destruir los ordenadores que son esenciales para el sistema de dirección de su fuerza de planeadores. Daniel se encuentra en alguna parte de la pirámide intentando también inutilizar los ordenadores. Si lo consiguiesen, los mortíferos planeadores de Ra serían mucho más vulnerables al ataque de las fuerzas rebeldes de Nagada. Cuando O'Neil se encuentra con Jackson, idean juntos un nuevo plan: Jackson inutilizará como sea las puertas de entrada a las plataformas de aterrizaje de los planeadores para que éstos no puedan aterrizar ni despegar. Mientras tanto, O'Neil reunirá las fuerzas rebeldes de Nagada para lanzar un ataque contra la pirámide de Ra.

La Destrucción de Ra



Para que la misión sea un éxito, O'Neil tiene que reunir todas las piezas de la bomba y todos los jeroglíficos necesarios para componer la dirección de la stargate que permitirá a los miembros de su tripulación encontrar el camino de vuelta a la Tierra. La emoción se intensifica cuando O'Neil descubre que Daniel y Sha'uri son invitados forzosos de Ra. Si eso significa luchar con Ra en persona, O'Neil tendrá que arriesgarse, incluso aunque ello ponga en peligro el futuro de la Tierra.

PERSONAJES



CORONEL JACK O'NEIL

El ingenioso líder de la misión en Abydos. O'Neil tiene los conocimientos técnicos y la destreza combativa suficientes para completar la misión con éxito.



DANIEL JACKSON

Un especialista en lenguas muertas cuya habilidad para leer jeroglíficos es la clave para abrir la StarGate y, gracias a ello, completar la misión con éxito. Su fluidez en egipcio antiguo le permite entender y comunicarse con las gentes de Nagada -y enamorarse de una de sus mujeres.



LOS TRIPULANTES

Un equipo seleccionado entre los mejores pilotos de los Estados Unidos. Una unidad compuesta por unos cuantos hombres que pueden ser más eficaces que las divisiones al completo de algunos ejércitos.

NATIVOS / HABITANTES DE NAGADA

La gente de Nagada es curiosamente parecida a la del antiguo Egipto. Son esclavos pero están listos para aprovechar cualquier oportunidad de librarse del yugo opresor, oportunidad que O'Neil, Jakcson y el resto del equipo de la misisón se esforzarán en darles.



RA

El dirigente absoluto de Abydos y quizá otros mundos más lejanos. Gobierna a la gente de Nagada desde su pirámide/nave espacial situada en el desierto. Un tirano eternamente joven que puede que sea tan viejo como la arena. Su poder es inmenso y nunca ha sido desafiado. Hasta ahora...



HORUS

No parece que Ra ande corto de estos leales y despiadados soldados. Muy bien preparadas en el arte del combate y con armas desconocidas en la Tierra, estas criaturas son enemigos terribles.



ANUBIS

Este ser con cara de chacal es el general del ejército de Ra. Es el ser más odiado en Abydos -y el más mortífero. Temerle es natural, enfrentarse a él es tentar la suerte.



SHA'URI

Una joven de gran belleza que los ancianos del poblado ofrecen en matrimonio a Jackson, a quien consideran un dios. SHA'URI se enamora de Jackson y llega a comprenderle como nadie lo había hecho nunca. Sólo su valentía supera a su belleza.



SKAARA

Un jovenzuelo del poblado Nagada que se hace amigo de O'Neil. Aunque al principo éste se muestra reacio a tal amistad, ésta jugará un papel esencial en el éxito de la misión -y en el duro corazón de O'Neil.

FAI UN PASSO NELLA STARGATE™...

CARICAMENTO:



1. Accertati che l'interruttore sia spento.
2. Inserisci la cartuccia di STARGATE™ come descritto nel manuale d'istruzioni SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Quando apparirà la videata di testa di STARGATE™ Appariranno quattro opzioni tra cui scegliere: Start Game (Cominciare Gioco), Difficulty (Livello di difficoltà), Password (Parola d'ordine) e language (lingua). L'opzione lingua permette di scegliere la lingua del testo del gioco. La lingua predefinita è ENGLISH (INGLESE). Premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per andare su FRANÇAIS (FRANCESE) o DEUTSCH (TEDESCO).

MUOVERSI IN STARGATE



Per cominciare a giocare STARGATE™, premi lo Pulsante Start.

Per regolare il livello di difficoltà utilizza il pulsante direzionale per evidenziare Difficulty (Livello di difficoltà). Premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per scorrere sulla regolazione desiderata. Potrai scegliere tra i livelli di difficoltà Easy (Facile), Medium (Medio) e Hard (Difficile).

Se vuoi riprendere il gioco dal punto in cui lo avevi lasciato, potrai farlo utilizzando una parola d'ordine. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per selezionare una Parola d'ordine, quindi premi il PULSANTE START, per confermare la tua scelta. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per muoverti sopra i geroglifici che desideri utilizzare e premi il PULSANTE SELECT per effettuare la scelta.

Nei panni del Colonnello Jack O'Neil, il capo della missione StarGate, dovrai fare in modo che la bomba nucleare, che hai portato segretamente per compiere la missione, non cada nelle mani del vendicativo Ra. Dopo aver scoperto come funziona l'ordigno, Ra ha intenzione di rimandare la bomba imbottita di quarzo ad alta potenza nella StarGate e quindi distruggere la Terra.

Il gioco comincia nel deserto sul pianeta Abydos. Poco dopo il suo insediamento, la squadra terrestre viene individuata dai cattivi regnanti. I viaggiatori incontrano la popolazione locale che si dimostra molto socievole. Una giovane donna tra loro, la bella Sha'uri, si innamora di Jackson e un ragazzo coraggioso chiamato Skaara diventerà un amico fedele dei terrestri.

Dal deserto alieno, l'azione si fa sempre più complessa. O'Neil dovrà affrontare degli strani nemici nel villaggio di Nagada, l'attacco di uno squadrone di alianti dell'altro mondo, esplorare catacombe misteriose, pericolose cave e molti altri livelli piedi d'azione. Deve combattere contro le spietate guardie di Horus e contro l'invincibile Anubis, per poi dover combattere contro Ra in persona per salvare il futuro dell'intera razza umana.

ARMI:

MITRAGLIATORE La tua arma principale è un potente mitragliatore tipo BAR. Possiede una quantità illimitata di munizioni, quindi potrai minacciare i tuoi nemici con questa arma mortale quanto ti pare. In STARGATE potrai raccogliere diversi tipi di spari per cambiare o potenziare gli effetti del mitragliatore.



PICKUP MITRA/ARMA

FUOCO VELOCE Proprio come dice il nome! Raddoppia la potenza del fuoco con questo utilissimo oggetto e goditi l'ultimo balletto dei tuoi nemici!



Fuoco ampio

Indovina un po'? Un campo di fuoco più ampio per un combattimento più efficace e una raffica più ampia del mitragliatore di questo pick-up e i nemici finiranno sulla luna!



Potenza Munizioni

Esistono tre tipi di munizioni, Good (Buone), Better (Discrete) e Best (Ottime) e possono essere raccolte in luoghi diversi nel corso del gioco. Il predefinito è Buone e i danni provocati da queste munizioni sono quelli minori. Gli energizzatori Discrete e Ottime provocano danni superiori.



Liquido refrigerante fucile

Tutti sanno che i mitragliatori si surriscaldano quando il grilletto rimane premuto per troppo tempo. Quando si surriscalda, è inutilizzabile e sarai praticamente vulnerabile. È meglio sparare a raffiche e cerca il pick-up Liquido refrigerante fucile per ritardare il surriscaldamento. Utilizzando questo pick-up la barra surriscaldamento fucile si raffredderà.

GRANATE Le granate possono essere utilizzate in molti modi, a seconda delle circostanze e del tipo di nemico od ostacolo. Ecco una breve descrizione di come O'Neil potrà utilizzare le granate:(IMPORTANTE: O'Neil potrà utilizzare le granate solo da fermo.)

QUANDO SEI IN PIEDI:Lancia le granate premendo il PULSANTE XPer lanciare le granate a parabola alta, premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU + PULSANTE X

QUANDO SEI ABBASSATO:Fai rotolare le granate premendo il PULSANTE DIREZIONALE in GIÙ + PULSANTE X

QUANDO SEI APPESO:Sgancia le granate premendo il PULSANTE DIREZIONALE in GIÙ + PULSANTE X

QUANDO STAI SCALANDO:Sgancia le granate premendo il PULSANTE X. Premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per tirarle a sinistra o a destra.

PICK UP GRANATE



Granate Normali

Nel corso del gioco troverai pick up di granate normali. Possono essere utilizzate contro tutti i nemici.



Granate Aliene

Questo pick up ti consente di utilizzare le armi dei nemici contro i nemici stessi. Sono molto più potenti delle granate normali, quindi raccoglile tutte le volte che ti capitano sotto mano.

ALIANTE In alcuni punti di STARGATE™ il Colonnello Jack O'Neil potrà pilotare uno dei sofisticati alianti d'attacco di Ra. O'Neil potrà raccogliere i pick up sotto di lui mentre sta pilotando un aliante.



PICK UPS ALIANTE

Pick Up Scudo

Per aumentare la resistenza del tuo aliante al fuoco nemico, raccogli i pick up Scudo distruggendo i bunker nel deserto.



Missile Termico

Raccogli quest'icona distruggendo i bunker nel deserto. Il missile termico è un'arma micidiale per abbattere gli alianti di Ra.



Carburante

Mantieni il tuo aliante in volo raccogliendo molto carburante. I Pick up sono nascosti nei bunker nel deserto.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO



BARRA ENERGIA La tua salute viene mostrata in alto a destra della videata sotto forma di una barra di energia. All'inizio è rossa e diventa ad ogni colpo sempre più nera, fino a quando non sarà completamente annerito, punto in cui tu perderai un tentativo. Quando perderai un tentativo perderai anche tutti i pick-up raccolti.

INFORMAZIONI LCD Il gioco riprenderà dall'ultimo punto continua. I pannello informazioni LCD si trova nell'angolo in alto a sinistra della videata e contiene informazioni di vitale importanza per la missione. Quando raccoglierai un pick up, la sua icona apparirà su questo pannello.

RADIO La radio è la tua vita. È sempre disponibile premendo il pulsante SELECT, che fermerà l'azione di gioco e ti porterà sulla videata della radio dove riceverai le ultime informazioni sulla missione e deciderai le prossime mosse. Riceverai le informazioni da Daniel Jackson e dagli altri via radio che ti comunicheranno i cambiamenti nelle circostanze e negli obiettivi di missione. Potrai anche vedere il numero di Vite, Continua, i pezzi della bomba e tessere StarGate possedute, comprese le Parole d'ordine. Potrai anche vedere il numero di Vite, i Continua, i pezzi della bomba e i geroglifici StarGate posseduti, comprese le Parole d'ordine.



PICK UPS



VITA EXTRA

Raccogliendo questo pick up il giocatore vincerà una vita extra, avendo così una possibilità in più per portare a termine la missione.



ENERGIA

Raccogliendo questo pick up la salute di O'Neil verrà parzialmente ripristinata.



GEROGLIFICI

Per poter ritornare sulla terra, O'Neil dovrà raccogliere sette geroglifici nascosti su Abydos. Il suo scopo è completare l'indirizzo della StarGate per permettere all'equipaggio della missione di fuggire attraverso la Stargate.



PEZZI DELLA BOMBA

Le guardie di Ra hanno rubato la bomba atomica che O'Neil aveva portato per chiudere la StarGate. La bomba è stata smontata nel tentativo di scoprire che cos'era. O'Neil deve setacciare le catacombe e trovare tutti pezzi prima che Ra se ne impossessi e utilizzi la bomba per distruggere la terra. Quando O'Neil troverà un pezzo di bomba, questo apparirà nella videata della radio. Per completare la missione deve raccogliere tutti pezzi, quindi tieni sempre gli occhi bene aperti.

PAROLA D'ORDINE

In Stargate* c'è una funzione Parola d'ordine che ti permette di riprendere il gioco in un secondo momento.Quando completerai certe missioni ti verrà fornita una parola d'ordine che verrà visualizzata nella videata della radio. Per poter riprendere dal punto in cui avevi smesso di giocare, prendi nota delle parole d'ordine.

IL DESERTO. . .



Dopo essere atterrato su Abydos, l'equipaggio della missione viene disperso da una tempesta di sabbia. Appena riprende i sensi, il Colonnello O'Neil scopre che la radio si è rotta e che si trova lontano dal campo base e...la bomba è sparita! Parte alla ricerca del suo gruppo disperso, cercando di evitare le creature del deserto e le guardie Horus, gli odiosi scagnozzi di Ra. Incontra Jackson e viene a sapere che Ra si è impadronito della base. Gli abitanti di Nagada hanno aiutato la squadra a scappare, ma i rifornimenti sono stati lasciati in una cava. O'Neil deve raccogliere i rifornimenti che troverà nelle cave, andare a Nagada e, con un po' di fortuna, trovare i suoi uomini. Il villaggio di Nagada è popolato da delle creature simili agli umani tenute in schiavitù per volontà di Ra da un esercito permanente di guardie imperiali. La popolazione locale è molto socievole, nonostante sia sotto l'opprimente dominio di Ra. O'Neil apprende che quattro anziani del villaggio possono aiutarlo a trovare la sua squadra e così parte alla ricerca dei saggi per tutta Nagada. O'Neil si rende conto che per completare la sua missione nel pianeta desertico avrà bisogno dell'aiuto dei Nagadan. Quale modo migliore per guadagnarsi la loro collaborazione liberandoli dalle guardie Horus che sorvegliano Nagada? Per far questo, O'Neil dovrà combattere contro un battaglione di soldati fino a quando non verranno completamente eliminati dalla scena, ma non sarà un'impresa facile.

CATACOMBE

Alcuni dei marine dispersi potrebbero essere nelle buie catacombe nelle vicinanze, mentre gli uomini di Ra sono scappati con i pezzi della bomba scomparsa. Nel cuore delle catacombe sono nascoste le chiavi della piramide di Ra. Le catacombe sono buie e simili ad un labirinto. È facile perdersi, ma dovrai trovare i tuoi uomini e portargli i rifornimenti...se saranno ancora vivi!

SALVA SHA'URI

O'Neil trova Kawalsky, il capo della squadra, che lo aiuta a trovare il resto degli uomini e Jackson. Quest'ultimo gli dice che Anubis, il generale di Ra, sta cercando Sha'uri, il capo dei ribelli nagadan. Se non riuscirai a trovare Anubis e a ucciderlo prima che questo possa trovare Sha'uri, la ribellione fallirà e l'equipaggio non potrà salvare Abydos. O'Neil dovrà setacciare tutte le cantine e i tetti di Nagada prima di poter trovare quello sciacallo di Anubis, la cui forza e abilità di combattimento lo metteranno a dura prova.

CHE RAZZA DI MINIERA HORUS!



Ritornato a Nagada, O'Neil incontra Sha'uri e viene a sapere che Skaara, un ragazzo del villaggio, è indispensabile per il ritrovamento della bomba e per la ribellione. O'Neil parte con riluttanza alla ricerca del ragazzo e nel suo cammino dovrà affrontare feroci scarabei e guardie Horus. Dopo vari combattimenti troverà Skaara, che gli parlerà di cantine e miniere segrete in cui lavorano degli schiavi: una via sicura per ritornare a Nagada? Scendendo nelle viscere della miniera di quarzo, O'Neil dovrà passare da un gancio all'altro, sbandando e calciando i nemici e qualche volta rischierà la vita! Dovrà stare attento ai passaggi stretti e alle entrate che portano ad altre aree.

IL TRAVESTIMENTO DI SHA'URI

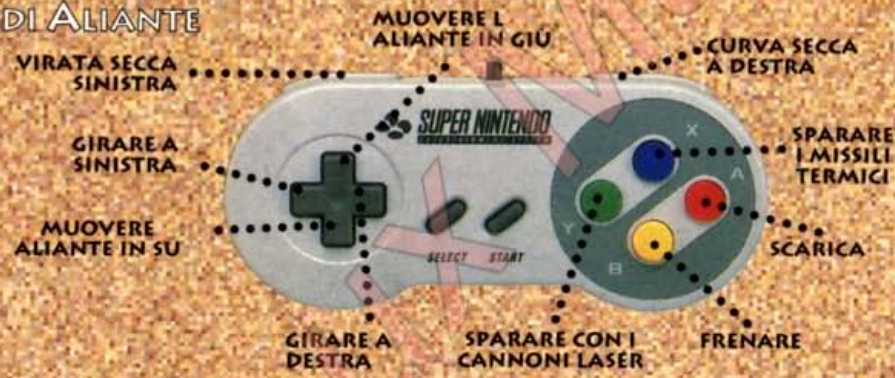
Ritornato a Nagada, il colonnello incontra Jackson e ricomincia a setacciare il villaggio, questa volta alla ricerca di Sha'uri, che si è travestita da vecchietta per evitare di essere catturata da Anubis. Ogni sorta di minaccia aerea tormenta O'Neil mentre si destreggia tra i passaggi che lo conducono al luogo in cui si trova Sha'uri. Quindi O'Neil riparte di nuovo per cercare Daniel e Skaara, che si trovano da qualche parte nel deserto che è sotto il controllo di Ra. Ma prima di tutto dovrà trovare la porta orientale che conduce al deserto.

TRADITORI! Quando O'Neil troverà Skaara, verrà a sapere che Daniel è stato fatto prigioniero da Ra. Skaara ha molte informazioni ed è in grado di dare un po' di aiuto a O'Neil. Poco dopo, O'Neil entra all'interno della navicella spaziale segreta di Ra, dove Daniel ha udito per caso delle notizie raccapriccianti: la ribellione è minacciata da dei traditori, i peggior nemici! O'Neil deve eliminare i traditori o la ribellione verrà domata ancora prima di cominciare.

IL CAPO SQUADRONE Prima di raggiungere Nagada e gli odiosi traditori, O'Neil trova un aliante ancora funzionante nel deserto e vi sale a bordo con l'intenzione di dare una lezione agli alianti predatori di Horus utilizzando i loro stessi mezzi.



COMANDI ALIANTE



Il carburante residuo dell'aliante viene visualizzato dall'indicatore del carburante in alto a sinistra della videata. Puoi ripristinare il carburante raccogliendo i pick up nascosti nei bunker. L'indicatore dello scudo in alto a destra della videata visualizza lo stato dello scudo dell'aliante. Quando diventerà completamente nero, indicherà che l'aliante avrà perso tutta la protezione e se riceverà un altro colpo si schianterà. Per evitare questo raccogli il maggior numero di pick up scudi possibile.

Raccogli i missili termici nascosti nei bunker nemici. Quando li avrai raccolti, sotto l'indicatore dello scudo in alto a destra della videata appariranno delle icone H. Per sparare un missile termico, premi il PULSANTE X. Il numero di alianti nemici residui apparirà in alto al centro della videata.

L'ARSENALE DI RA I traditori sono stati eliminati. Quando, in segno di riconoscenza, un anziano dice a O'Neil di portare delle erbe medicinali a Daniel, rimasto ferito mentre fuggiva da Ra, O'Neil parte immediatamente. Combattendo raggiunge il luogo dove si trova Daniel, per scoprire una vera tragedia: Anubis ha catturato Sha'uri! O'Neil è deciso a liberarla anche a costo di dover affrontare di nuovo il suo acerrimo nemico. Se in qualche modo riuscirà a sconfiggere il suo pericolo avversario, O'Neil avrà la possibilità di attaccare Ra, rubare il suo arsenale e raccogliere le armi indispensabili per la ribellione dei Nagadan. L'impresa è molto rischiosa, ma ne varrà sicuramente la pena!

ARMA I RIBELLI Mentre l'esercito di alianti di Ra attacca i ribelli Nagadan nel deserto, nella navicella spaziale di Ra Daniel sta cercando di danneggiare i sistemi di guida dell'esercito di alianti di Ra. O'Neil ritorna ancora una volta nel deserto per portare ai Nagadan le sofisticate armi raccolte. Quando troverà Skaara, apprenderà che i suoi uomini lo stanno aspettando nel deserto. Quando li raggiungerà, si renderà conto che l'esercito di Ra ha un vantaggio enorme. O'Neil trova dell'altro carburante per l'aliante ed ancora una volta si alza in volo nella speranza di abbattere alcuni degli alianti nemici.

Quindi dovrà setacciare le catacombe nella speranza di trovare l'anziano che conosce il passaggio segreto verso la piramide di Ra.

CERCA E DISTRUGGI O'Neil entra nella piramide di Ra, deciso a distruggere i computer che guidano lo squadrone di alianti. Anche Daniel, che si trova da qualche parte nella piramide, sta cercando di disattivare i computer. Se riusciranno a distruggerli, i micidiali alianti di Ra diventeranno vulnerabili all'attacco delle forze ribelli nagadan. Quando O'Neil troverà Jackson, potranno architettare un'altro piano: Jackson cercherà di disattivare le porte degli alianti, rendendogli impossibile l'atterraggio o il decollo. Nel frattempo O'Neil raggrupperà le forze nagadan per un assalto alla piramide di Ra.



DISTRUGGI RA Per il successo della missione O'Neil dovrà raccogliere tutti i pezzi della bomba e tutti i geroglifici necessari per ricostruire l'indirizzo della StarGate che permetterà all'equipaggio di ritornare sulla terra. Mentre l'atmosfera si fa sempre più tesa, O'Neil scopre che Daniel e Sha'uri sono ospiti involontari di Ra. Se per liberarli O'Neil dovrà affrontare Ra in persona, lo farà, anche se sarà in gioco il futuro della terra stessa!

PERSONAGGI



COLONNELLO JACK O' NEIL Capo intraprendente della missione su Abydos. O'Neil ha notevole conoscenza tecnica e abilità di combattimento per portare a termine con successo la missione altrimenti...la terra sarà spacciata!



DANIEL JACKSON Esperto di lingue antiche. Daniel Jackson sa leggere i geroglifici e questa sua abilità è la chiave per la soluzione della Stargate e quindi del successo della missione. La sua conoscenza dell'Egiziano antico lo aiuterà a capire e comunicare con i Nagadan ed eventualmente si innamorerà di una di loro..



MARINE Una squadra composta dai più forti marinai degli Stati Uniti. Questa unità da combattimento può fare di più con pochi uomini che un esercito con un'intera divisione.

ABITANTI DEL LUOGO/NAGADAN La gente di Nagada è stranamente simile a quella dell'antico Egitto. Ci sono degli schiavi che stanno aspettando una buona occasione per scappare, un'occasione che O'Neil, Jackson e il resto dell'equipaggio della missione cercheranno disperatamente di offrirgli.



RA Governatore assoluto di Abydos e forse di altri regni, Ra governa la gente di Nagada dalla sua piramide-navicella nel deserto. Tiranno immortale e brutale, forse Ra è vecchio come la sabbia. Il suo potere è immenso e nessuno ha mai osato metterlo in discussione. Fino ad ora...



HORUS Sembra che Ra abbia un gran numero di soldati leali e spietati. Altamente specializzati nell'arte del combattimento, queste creature sono dei nemici pericolosissimi.



ANUBIS Questo essere con la faccia da sciacallo è il generale di Ra. È l'essere più odiato ad Abydos e il mortale più micidiale. Aver paura di lui è umano. Affrontarlo è andare contro il destino.



SHA'URI Una donna bellissima che viene offerta in sposa a Jackson dagli anziani del villaggio, che lo credono un dio. Sha'uri si innamora di lui e lo capisce più di qualunque altro. La sua bellezza è superata soltanto dal suo coraggio.



SKAARA Un giovane Nagada che aiuterà un riluttante O'Neil. L'amicizia di Skaara si dimostrerà vitale per il successo della missione e per il duro Colonnello O'Neil.

BETREED DE STARGATE™...

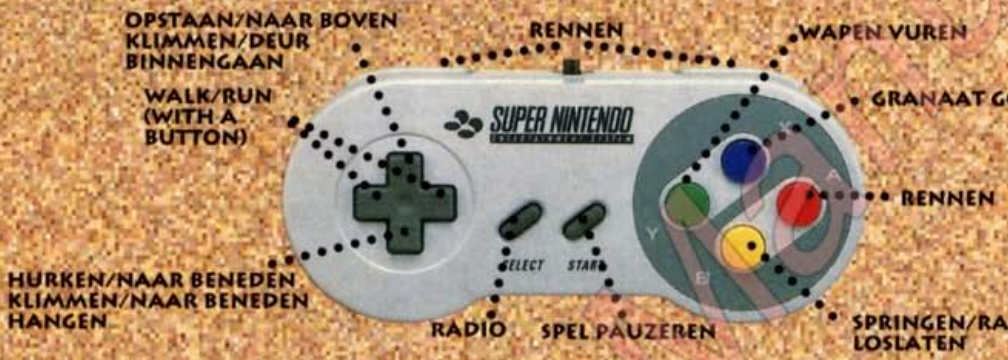
LADEN:



1. Zorg ervoor dat de spelcomputer UIT staat.
2. Plaats het STARGATE™ Game Pak in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ zoalsdat beschreven staat in de handleiding.
3. Zet de spelcomputer AAN.

Wanneer het STARGATE™ titelscherm verschijnt, druk dan op de STARTKNOP. Dan kun je kiezen uit drie opties: START GAME, DIFFICULTY, PASSWORD en een taalkeuze optie. De taalkeuze optie maakt het mogelijk om te kiezen in welke taal de tekst op het scherm verschijnt. De standaard instelling is ENGLISH. Druk LINKS of RECHTS op de CONTROLEPAD om naar FRANÇAIS of DEUTCH te rollen.

STARGATE BEWEGINGEN



Om STARGATE™ te beginnen, druk op de START KNOP.

Voor het instellen van de moeilijkheidsgraad (difficulty), gebruik je de besturingspad om Difficulty op te laten lichten. Gebruik LINKS of RECHTS op je BESTURINGSPAD om naar de juiste instelling te gaan. Je kunt kiezen tussen Easy, Medium en Hard moeilijkheidsgraden.

Als je het een prettig idee vindt dat je opnieuw kunt beginnen in het spel op het punt waar je de vorige keer bent opgehouden, kun je dat met een wachtwoord voor elkaar krijgen. Gebruik de BESTURINGSPAD om een Wachtwoord te selecteren en daarna druk je op de START KNOP om je keuze te bevestigen. Gebruik de BESTURINGSPAD om over de hiërogliefen te gaan die je wilt gebruiken en druk op de SELECT KNOP om te kiezen.

Jij bent Jack O'Neil, de leider van deze StarGate expeditie, en het is jouw taak om er voor te zorgen dat de atoombom die je hebt meegenomen niet in de wraakzuchtige handen van Ra valt. Als hij er achter komt wat het precies is, is Ra van plan om de bom door de StarGate terug te sturen verpakt in krachtverhogend kwarts om zo de Aarde te vernietigen.

Het spel begint in de woestijn op de planeet Abydos. Het Aarde Team is er nog niet zo lang wanneer de heersende zwaargewichten hun in de gaten krijgen. De reizigers ontmoeten plaatselijke dorpelingen die erg vriendelijk blijken te zijn. Eén van de dorpelingen, een aantrekkelijke jonge vrouw die Sha'uri heet, krijgt een romantische verhouding met Jackson, en een moedige jongeling, Skaara, zal later bewijzen dat hij een erg goede vriend van de Aardbewoners is.

Vanuit de buitenaardse woestijn wordt de actie steeds heftiger. O'Neil moet vreemde vijanden overmeesteren in het dorp Nagada en krijgt te maken met aanvallen van buitenaardse zweefvliegtuig eskaders, mysterieuze catacomben, gevaarlijke open mijnen en nog veel meer in opwindende actie levels. Hij moet vechten tegen meedogenloze Horus bewakers en de ogenschijnlijk onverslaanbare Anubis totdat hij uiteindelijk gedwongen wordt om tegen Ra zelf te vechten voor de toekomst van het gehele menselijk ras!

WAPENS:

MACHINEGEWEER Het voornaamste wapen is een krachtig machinegeweer. Het heeft onbeperkte ammunitie, dus trakteer je vijanden gerust op een dodelijk rondje pijlsnelle ventilatie. Er zijn verschillende schietmogelijkheden die je in de vorm van pick-ups verspreid over STARGATE™ kunt oppakken om er de effecten van het machinegeweer mee te veranderen of verbeteren.

MACHINEGEWEER/WAPEN PICK-UPS



SNELVUUR Precies zoals het klinkt, maatje! Verdubbel de snelheid van je schoten met dit handige hebbedingetje, en bekijk hoe je belagers hun Laatste Dans maken.

Breed Vuur



Kun je raden wat dit doet? Een wijdere verspreiding van je kogels zorgt voor een meer effectieve manier van vechten, en de waaier van kogels uit je machinegeweer die deze pick-up je bezorgt zal Anubis laten huilen naar de maan!

Geweer Koeler



Het is geen geheim dat een machinegeweer oververhit raakt wanneer de trekker te lang wordt ingedrukt. In geval van oververhitting is het onbruikbaar, wat jou kwetsbaar maakt. Vuur daarom in salvo's, en zoek naar Gun Coolant pick-ups om oververhitting tegen te gaan. Wanneer deze wordt gebruikt, zorgt deze pickup ervoor dat de Geweer Hitte Balk er koeler uitziet.

Munitiesoort



Munitie komt in drie smaken, Goed, Beter en Best, en kan op verschillende plaatsen in het spel gevonden worden. Goed is de standaardinstelling, en veroorzaakt de minste schade. De Beter- en Best pick-ups veroorzaken respectievelijk meer schade bij de vijanden.

GRANATEN Granaten kunnen op heel veel verschillende manieren worden gebruikt, afhankelijk van de vijand of het obstakel en de omstandigheden. Hieronder vind je een korte beschrijving van de manieren waarop O' Neil zijn granaten zou kunnen gebruiken:(LET OP: Granaten kunnen alleen worden gebruikt wanneer O'Neil zich niet beweegt.)

STAAND: Om granaten te gooien, druk je KNOP X in Als je de granaten met een hoge boog wilt gooien, druk je OP op je BESTURINGSPAD + KNOP X.

HURKEND: Om granaten te rollen, druk je NEER op de BESTURINGSPAD + KNOP X

HANGEND: Om granaten te laten vallen, druk je NEER op de BESTURINGSPAD + KNOP X

KLIMMEND:Om granaten te laten vallen, druk je op KNOP X. Gebruik LINKS of RECHTS op de BESTURINGSPAD om links of rechts te gooien.

GRANAAT PICKUPS



Standaard Granaten

Standaard verstrekking granaten pickups vind je verspreid over het spel. Ze kunnen tegen alle vijanden worden ingezet.



Alien Granaten

Deze pick-up geeft je de kans om de vijand met z'n eigen wapens te bestrijden. Ze zijn veel krachtiger dan gewone granaten, dus verzamel ze zoveel mogelijk.

ZWEEFVLIEGTUIG Op bepaalde punten in STARGATE kan kolonel Jack O'Neil één van de geavanceerde aanvalszweefvliegtuigen van Ra gaan besturen. De pick ups die hieronder staan beschreven kunnen door O'Neil worden verzameld terwijl hij een zweefvliegtuig bestuurt.

ZWEEFVLIEGTUIG PICKUPS



Schild Pickup

Voor het verhogen van de bescherming van je zweefvliegtuig tegen vijandelijk vuur, moet je Schild pickups verzamelen door bunkers in de woestijn uit te schakelen.



Hitte-Zoekende Projectiel

Verzamel deze iconen door bunkers in de woestijn te vernietigen. Het Hitte-Zoekende projectiel is een absoluut dodelijk wapen en erg handig voor het neerhalen van de zweefvliegtuigen van Ra.



Brandstof

Hou je zweefvliegtuig in de lucht door genoeg brandstof te verzamelen. Pickups zijn verborgen in de bunkers in de woestijn.

SPEL KENMERKEN



ENERGIE BALK Je gezondheid verschijnt rechts boven op het scherm als een energiemeter. Het begint rood en wordt bij ieder treffen een beetje zwarter, totdat het helemaal zwart is. Dan verlies je een poging. Als dat gebeurt verlies je ook alle gespaarde pick-ups.

LCD INFORMATIE PANEEL Het LCD Informatie paneel verschijnt links bovenaan op het scherm en bevat informatie die van levensbelang is voor je opdracht. Wanneer je een pickup in je bezit krijgt, zal hier het icoontje verschijnen.

RADIO De radio is je reddingslijn. Hij is altijd beschikbaar door op de SELECTKNOP te drukken. Als je dit doet bevriest de actie en ga je naar het radio-scherm, waar je het laatste nieuws over je missie krijgt en kunt besluiten wat je gaat doen. Via de radio krijg je informatie van Daniel Jackson en de anderen zodat je op de hoogte blijft over veranderde omstandigheden en missiedoelen. je kunt ook het aantal Levens, Continues, Bomstukken en StarGate hiërogliefen zien die je hebt, en bovendien kun je wachtwoorden krijgen.



PICK UPS



EXTRA LEVEN

Door deze pick-up te verzamelen krijg je een extra leven, zodat je meer kans krijgt om je missie te voltooien.



ENERGIE

Als O'Neil deze vijandelijke pick up te pakken kan krijgen, wordt zijn gezondheid gedeeltelijk hersteld.



HIËROGLIEFEN

Het team kan alleen naar de aarde terugkeren wanneer O'Neil zeven hiërogliefen verzamelt die op verschillende plaatsen op Abydos zijn verborgen. Zijn doel is het voltooien van de terugkeer StarGate addressering zodat het team kan ontsnappen door de StarGate.



BOMSTUKKEN

De bewakers van Ra stelen de atoombom die O'Neil heeft meegenomen om de StarGate af te sluiten. De verbijsterde Horus bewakers hebben de bom uit elkaar gehaald om er zo achter te komen wat het precies is. O'Neil moet in de catacomben de stukken vinden voordat Ra de bom in zijn handen kan krijgen en deze kan gebruiken om de Aarde te vernietigen. Wanneer O'Neil een bomstuk vindt, zal het op zijn radioscherm verschijnen. De missie kan alleen slagen wanneer alle bomstukken zijn verzameld, dus moet je voortdurend opletten.

WACHTWOORDEN Een wachtwoord wordt gegeven na het voltooien van bepaalde opdrachten. Wachtwoorden worden op het radioscherm getoond. Het is een goed idee om wachtwoorden op te schrijven zodat je later opnieuw kunt beginnen op de plek waar je bent opgehouden.

DE WOESTIJN. . . Na hun landing op Abydos, raken de teamleden elkaar kwijt in een zandstorm. Als O'Neil wakker wordt, ontdekt hij dat zijn radio kapot is en dat hij niet in de buurt van het basiskamp is. Bovendien is de bom verdwenen!. Hij gaat op zoek naar de andere teamleden waarbij hij woestijnwezens en patrouilles van Horus bewakers, de gehate handlangers van Ra moet zien te ontwijken. Hij vindt Jackson en hoort van hem dat het basiskamp door Ra veroverd is. De mensen uit Nagada hebben de teamleden geholpen bij hun ontsnapping, maar de voorraden van het team moesten ze achterlaten in een grot. O'Neil moet de voorraden die hij in de grotten kan vinden verzamelen en daarna naar Nagada gaan om zijn teamleden te vinden. Het dorp Nagada wordt bewoond door wezens die op mensen lijken. Een leger van de keizerlijke garde zorgt ervoor dat de bewoners zich onderwerpen aan de grillen van Ra. O'Neil is erg blij wanneer hij Jackson veilig terugvindt in het dorp. Bovendien is Jackson een soort cult figuur geworden. De dorpelingen zijn erg vriendelijk, ondanks het feit dat ze verschrikkelijk onderdrukt worden door Ra. Jack komt er achter dat er vier dorpsoudsten zijn die hem kunnen helpen bij het terugvinden van zijn teamleden. Hij gaat op zoek naar de wijze mannen, een zoektocht die hem door heel Nagada leidt. O'Neil realiseert zich dat hij de hulp van de bewoners van Nagada nodig heeft voor het voltooien van zijn opdracht op de woestijnplaneet. Hij weet zeker dat hij die hulp zal krijgen als hij de Nagadans kan verlossen van de pesterijen van de patrouillerende Horus bewakers. Om dit voor elkaar te krijgen, moet O'Neil het opnemen tegen een behoorlijk aantal woeste kerels en ervoor zorgen dat hun namen in de geschiedenisboeken bijgeschreven kunnen worden. Het zal niet gemakkelijk zijn.



CATACOMBEN In het hart van de catacomben liggen sleutels van Ra's pyramides verstopt, en misschien zelfs het Teleport Medaillon waarover de Nagadans het hadden. De catacomben zijn duister en bochtig. Het is gemakkelyk om hier te verdwalen. Het is niet moeilijk om hier de weg kwijt te raken, maar je moet je mensen zien te vinden en ervoor zorgen dat ze voorraden krijgen, als ze tenminste nog in leven zijn!

SHA'URI REDDEN O'Neil vindt Kowalsky, zijn teamleider, die hem helpt bij het terugvinden van de andere leden van het team en het verplaatsen van Jackson. Jackson vertelt hem dat Anubis, de generaal van Ra, achter een rebellen leider uit Nagada aanzit die Sha'uri heet. Als O'Neil er niet in slaagt om Anubis op tijd te vinden en hem uit te schakelen voordat Anubis Sha'uri te pakken krijgt, zal de opstand mislukken. Dit zou ook betekenen dat er geen hoop meer is dat het team levend Abydos zou kunnen verlaten! O'Neil zoekt in de kelders en op de daken van Nagada voordat hij uiteindelijk de sterke Anubis met zijn jakhalshoofd vindt. Anubis is zo sterk en kan zo goed vechten dat het nog erg moeilijk voor O'Neil zal zijn om hem te verslaan.

WAT VAN MIJ IS, IS VAN HORUS



Terug in Nagada ziet Jack Sha'uri terug. O'Neil komt er snel achter dat de jongen die Skaara heet van cruciaal belang is, niet alleen voor het vinden van de bom maar ook voor de opstand. Met tegenzin gaat Jack op stap om de jongen te vinden. Dit keer krijgt hij te maken met woeste scarabeeën en Horus bewakers. Hij vecht door en slaagt er tenslotte in om Skaara te vinden die hem vertelt dat er geheime kelders en slavenmijnen zijn. Zou dit een veilige weg terug naar Nagada zijn? O'Neil daalt af in de diepten van de buitenaardse kwartsmijn en moet van haak naar haak springen terwijl hij naar beneden dendert. Hij trapt naar zijn vijanden en houdt zich stevig vast: zijn leven hangt er vanaf! Hij is op zoek naar nauwe doorgangen en deuren die toegang bieden tot andere gebieden.

SHA URI VERMOMD Als hij terug komt in Nagada ontmoet de Kolonel Jackson. O'Neil is al gauw weer bezig met het doorzoeken van het dorp. Dit keer is hij op zoek naar Sha'uri die zichzelf als een dorpsoudste heeft vermomd om te proberen aan Anubis te ontkomen. Allerlei soorten vliegende lastige figuren kwellen O'Neil terwijl hij zich een weg zoekt door de gangen die hem naar Sha'uri moeten brengen. Daarna gaat Jack opnieuw op weg, dit keer om Daniel en

Skaara te vinden die ergens in de woestijn moeten zitten. Ra beheerst de woestijn. Maar eerst moet O'Neil zich een weg banen naar de Oost Poort waarachter de woestijn ligt.

Verraders! Wanneer O'Neil Skaara vindt, komt hij er achter dat Daniel gevangen genomen is door Ra. Maar Skaara heeft veel informatie verzameld en kan O'Neil een beetje helpen. Al gauw zit Jack binnenin het verborgen ruimteschip. Daniel heeft niet bepaald goed nieuws: de opstand wordt nu bedreigd door verraders en die zijn de ergste vijanden! O'Neil moet de verraders vernietigen want anders is de opstand al voorbij voordat deze zelfs begonnen is.

Vlucht Leider

Voordat O'Neil Nagada en de gehate verraders bereikt, ziet hij in de woestijn een zweefvliegtuig op de grond liggen. Er is niks mis met het zweefvliegtuig en O'Neil klimt aan boord om de plunderende Horus vliegers een koekje van eigen deeg te geven.



Zweefvliegtuig Besturing



Links bovenaan op je scherm kun je zien hoeveel brandstof er nog over is in een Brandstof Meter. Je kunt de brandstofhoeveelheid aanvullen door pickups die verborgen in bunkers liggen op te pikken. De Schildmeter rechts bovenaan in het scherm geeft aan hoe het zit met de bescherming van je zweefvliegtuig. Wanneer de meter helemaal donker wordt, heeft het zweefvliegtuig al zijn bescherming verloren en zal neerstorten. Om dit te voorkomen, moet je zoveel mogelijk Schild pickups verzamelen.
Verzamel de Hitte-zoekende projectielen die in de bunkers van de vijanden zijn verborgen. Als je ze hebt opgepikt, verschijnen de projectielen als H-icoontjes onder de Schildmeter links bovenaan in het scherm. Als je een Hitte-zoekend projectiel wilt gebruiken, druk je op Knop X. Het aantal vijandelijke zweefvliegtuigen dat er nog over is, verschijnt bovenaan in het midden van je scherm.

Ra's Wapenkamer De verraders zijn vernietigd. Wanneer een dankbare dorspoudste Jack vraagt om kruiden naar Daniel te brengen die gewond is geraakt tijdens zijn ontsnapping, gaat O'Neil er snel op af. Hij vecht zich een weg naar Daniel maar komt er dan achter dat het ergste is gebeurd: Anubis heeft Sha'uri! O'Neil is vastbesloten om haar terug te krijgen, zelfs als dit betekent dat hij opnieuw tegenover zijn dodelijke wreker zal komen te staan. Als hij op de één of andere manier zijn kwaadaardige tegenstander kan overmeesteren, heeft O'Neil een kansje om Ra een slag toe te brengen door zijn wapenkamer te plunderen en zo de nodige wapens te verzamelen voor de opstand in Nagada. Het vergaande risico is zijn prijs wel waard!

Bewapen De Opstandelingen Terwijl de zweefvliegtuigtroepen van Ra de Nagadanse rebellen aanvallen in de woestijn werkt Daniel binnenin het ruimteschip van Ra aan het verlammen van het geleidingssysteem van de zweefvliegtuigtroepen van Ra. O'Neil gaat weer terug naar de woestijn met de geavanceerde wapens die hij heeft verzameld voor de Nagadans. Wanneer hij Skaara vindt, komt hij er achter dat zijn mensen op hem wachten in de woestijn. Als hij ze teruggevonden heeft, wordt het duidelijk dat de troepen van Ra sterk in het voordeel zijn. O'Neil moet meer zweefvliegtuig

brandstof vinden en hij gaat opnieuw de lucht in om nog meer vijandelijke zweefvliegtuigen uit te schakelen. Daarna moet hij in de catacomben zoeken naar de dorpsoudste die hem een geheime route naar de pyramide van Ra kan tonen.

ZOEKEN EN VERNIETIGEN O'Neil gaat de pyramide van Ra binnen. Hij wil de computers vernietigen die van essentieel belang zijn voor de besturing van de zweefvliegtuigtroepen. Daniel zit ook ergens in de pyramide en hij probeert ook om de computers uit te schakelen. Als ze de computers kunnen vernietigen zullen de dodelijke zweefvliegtuigen van Ra kwetsbaarder zijn voor de aanvallen van de Nagadanse opstandelingen. Als O'Neil Jackson vindt, smeden ze snel nog een ander plannetje: Op de een of andere manier zal Jackson proberen om de deuren van de zweefvliegtuigruimte onklaar te maken zodat er geen zweefvliegtuigen meer kunnen landen of opstijgen.

Ondertussen zal O'Neil de Nagadanse troepen verzamelen voor een aanval op de pyramide van Ra!



VERNIETIG RA De opdracht kan alleen slagen wanneer O'Neil alle bomstukken verzamelt en alle hiërogliefen die nodig zijn om de StarGate addressering in elkaar te kunnen zetten zodat de bemanning de weg terug naar de aarde kunnen vinden.

Daniel en Sha'uri zijn de onwillige gasten van Ra.

HOOFDROLSPELERS



KOLONEL JACK O' NEIL Als de vindingrijke leider van de missie naar Abydos heeft O'Neil de technische kennis en het vechtvermogen om deze missie naar een succesvol einde te brengen - of onheil naar de Aarde te brengen!



DANIEL JACKSON Een deskundige op het gebied van antieke talen. Daniel Jackson's vermogen om hiëroglyfen te lezen is de sleutel naar de StarGate, en daarom onontbeerlijk voor de missie. Doordat hij vlociend oud-Egyptisch spreekt kan hij de Nagadans begrijpen en met hen communiceren - en op een van hen verliefd worden, de aantrekkelijke Sha'uri.



MARINIERS Een met de hand geselecteerde ploeg van de hardste gasten in de Verenigde Staten. Deze vecht-eenheid doet meer met een paar man dan sommige legers kunnen met een hele divisie.

INBOORLINGEN / NAGADANS De bevolking van Nagada lijkt opmerkelijk veel op die van het oude Egypte. Het is een onderworpen volk dat klaar staat voor een kans om vrij te worden - een kans waarvoor O'Neil, Jackson en de rest van het team zullen vechten om die te geven.



RA De absolute heerser van Abydos en misschien ook daarbuiten. Ra regeert over de mensen van Nagada vanuit zijn pyramide / ruimteschip in de woestijn. Een leeftijdsloze en gewetenloze tiran die misschien zo oud is als het zand. Zijn kracht is immens en hij is nooit uitgedaagd. Tot dit moment...



HORUS Ra heeft blijkbaar geen gebrek aan loyale en nietsontziende soldaten. Hooggeschoold in de kunst van het vechten, en gebruik makend van hoogontwikkelde wapens die op Aarde onbekend zijn, vormen deze wezens formidabele tegenstanders.



ANUBIS Dit wezen met het voorkomen van een jakhals is Ra's generaal. Hij is het meest gehate wezen op Abydos, en de dodelijkste sterveling. Van nature wordt hij door jeder een gevreesd. Hem tegemoet treden is het lot tarten.



SHA'URI Een mooie jonge vrouw die als bruid aan Jackson wordt aangeboden door de dorpelingen, die geloven dat hij een god is. Sha'uri leert Jackson kennen en liefhebben als geen ander. Haar schoonheid wordt alleen overtroffen door haar moed.



SKAARA Een jonge Nagadaanse jongen die bevriend raakt met O'Neil. Skaara's vriendschap zal vitaal blijken voor het succes van de missie - en voor het grommende hart van kolonel O'Neil.



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House. 112-120 Brompton Rd. Knightsbridge. London SW3 1JJ. England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT. GmbH. Mohlstraße 10. 81675 Munchen. Deutschland

DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA. 12/14 Rond Point des Champs Elysees. 75008 Paris. France

Distribuido Por Arcadia Software S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046 Madrid, Spain

DISTRIBUTED BY Metro Games. P.O. Box 255. North Melbourne. VIC 3051. Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON