

STARFOX 2



Die Geschichte

Charaktere

Controller-Funktionen

So wird gespielt

Kampf

Items

Minikarte und Radar

Der Kampf um die Galaxie war vorüber. Die Verteidigungskräfte Cornerias hatten die Pläne des grausamen Imperators Andross zur Übernahme des einst so mächtigen Lylatianischen Sonnensystems vereitelt. Ein Sieg, der ohne die Heldentaten des Elite-Teams Star Fox unter Führung von Fox McCloud nicht möglich gewesen wäre! Gefeiert und bewundert von den Bewohnern Cornerias, verloren sich die Fliegerasse nach ihrer erfolgreichen Mission erneut in den Weiten des Weltalls...

Jedoch...

Andross war am Leben und plante, besessen von seinem Wunsch nach Rache, eine erneute und weitaus schrecklichere Invasion! Die Lylatianer indessen ahnten nicht, dass der hart erkämpfte Frieden nur von kurzer Dauer sein würde. Dann, an einem schicksalhaften Tag, begannen die Streitkräfte von Andross ihre Offensive...

Völlig überrascht fiel ein Planet des Lylatianischen Sonnensystems nach dem anderen in die Hände von Andross' vorrückender Armee. Corneria, das Juwel der Galaxie, sah sich beinahe schutzlos den gierigen Fängen des wahnsinnigen Imperators ausgesetzt!



„Alle Außenposten sind gefallen. Nicht mehr lange, und die Verteidigung Cornerias ist gescheitert...“

Angesichts dieser aussichtslosen Lage sah General Pepper, kommandierender Offizier der Verteidigungskräfte Cornerias, nur noch einen Ausweg.

„Wir brauchen das Star Fox Team! Ohne seine Hilfe ist die Galaxie verloren!“

Star Fox ist zurück! Dank der weiterentwickelten Arwing-Technologie und mit zwei neuen Mitgliedern aus den Rängen der Armee Cornerias ist das Team schlagkräftiger und gefährlicher als je zuvor. Diesmal werden sie Andross das Handwerk legen... Ein für alle Mal!



Charaktere

Fox McCloud

Kompetenter Anführer, der sich der bedingungslosen Loyalität des Star Fox-Teams gewiss sein kann.



Falco Lombardi

Elite-Pilot, den eine freundschaftliche Rivalität mit Fox verbindet.



Peppy Hare

Erfahrener Veteran, der mit kühlem Kopf und jeder Menge Weisheit das Team zusammenhält.



Slippy Toad

Zappeliger Typ, den man trotz seiner Schusseligkeit einfach nur lieb haben muss.



Miyu

Verfechterin der alten Maxime: „Angriff ist die beste Verteidigung.“



Fay

Tochter aus aristokratischem Hause, die ihrer Herkunft abgeschworen und sich ganz der Verteidigung ihrer Heimat verschrieben hat.



Mysteriöse Söldnerstaffel: Star Wolf

Über die skrupellosen Söldner des zwielichtigen Geschwaders Star Wolf ist nicht viel bekannt. Dank der Finanzierung durch Andross konnte sich das Vierergespann zu einer gefürchteten Gefahr für die Galaxie entwickeln, das vor nichts zurückschreckt.



Wolf O'Donnell

Verachtenswerter Krimineller, der jeden hintergeht, solange nur der Preis stimmt.



Leon Powalski

Unheimliches Alien, das niemand durchschauen kann.



Pigma Dengar

Arroganter Fiesling, der über unmenschliche Kräfte verfügt.



Algy

Angeblich das bösartigste Geschöpf der Galaxie, das die Schwächen seiner Opfer gnadenlos ausnutzt.

Hinter den Kulissen ①

Brandneue Illustrationen!

Das vorliegende Spiel wurde als Nachfolger des Spiels „Starwing“ entwickelt und auch fertiggestellt, jedoch nie veröffentlicht. Aus diesem Grund gibt es keine zugehörige Spielanleitung oder Verpackung.

Zum Anlass der Veröffentlichung des Spiels auf dem Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System erklärte sich ein Mitglied des ursprünglichen Entwicklungsteams, der Designer seit dem ersten Teil der Serie, bereit, die Illustrationen anzufertigen. Während das Artwork des ersten Star Fox-Spiels mit Fotografien von Puppen gestaltet wurde, hat man für die Wiederbelebung des vergessenen geglaubten zweiten Teils einen ganz anderen Stil gewählt.

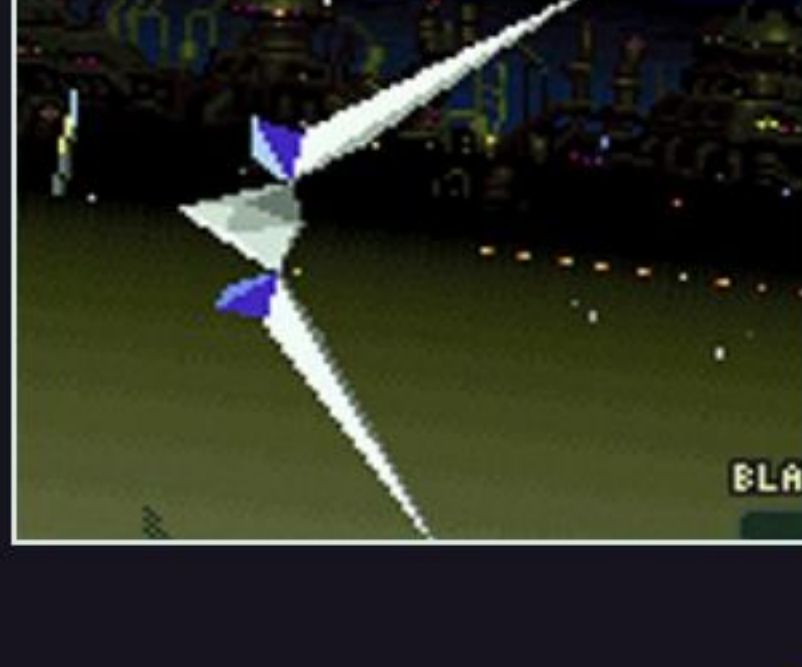
Du kannst dir die Bilder des Star Fox-Teams (inkl. der neuen Mitglieder Miyu und Fay) jetzt auf dein Smart-Gerät herunterladen. Kann man sich einen schöneren Sperrbildschirm vorstellen?

Download



1. Steuerung des Arwings im Kampf

Flugmodus



Walker-Modus

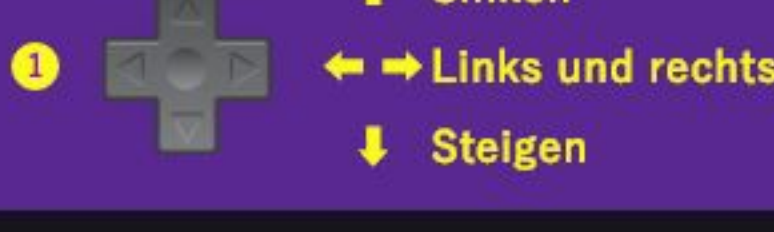


Flugmodus

Die folgenden vier verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten stehen dir zur Verfügung: A, B, C oder D. Die Auswahl erfolgt auf dem gleichen Bildschirm, auf dem du auch deinen Piloten wählst.



>> Typ A



↑ Sinken
← → Links und rechts
↓ Steigen

2 **B** Blaster

3 **A** Rückschub

4 **Y** Schub (kurzzeitige Beschleunigung)

5 **X** Spezial-Item

6 **L** Dreht den Fighter nach links

7 **R** Dreht den Fighter nach rechts

8 **SELECT** Formwechsel

9 **START** Pause/Sternenkarte

>> Typen B und D



↑ Steigen
↓ Sinken

>> Typen C und D

2 **B** Rückschub

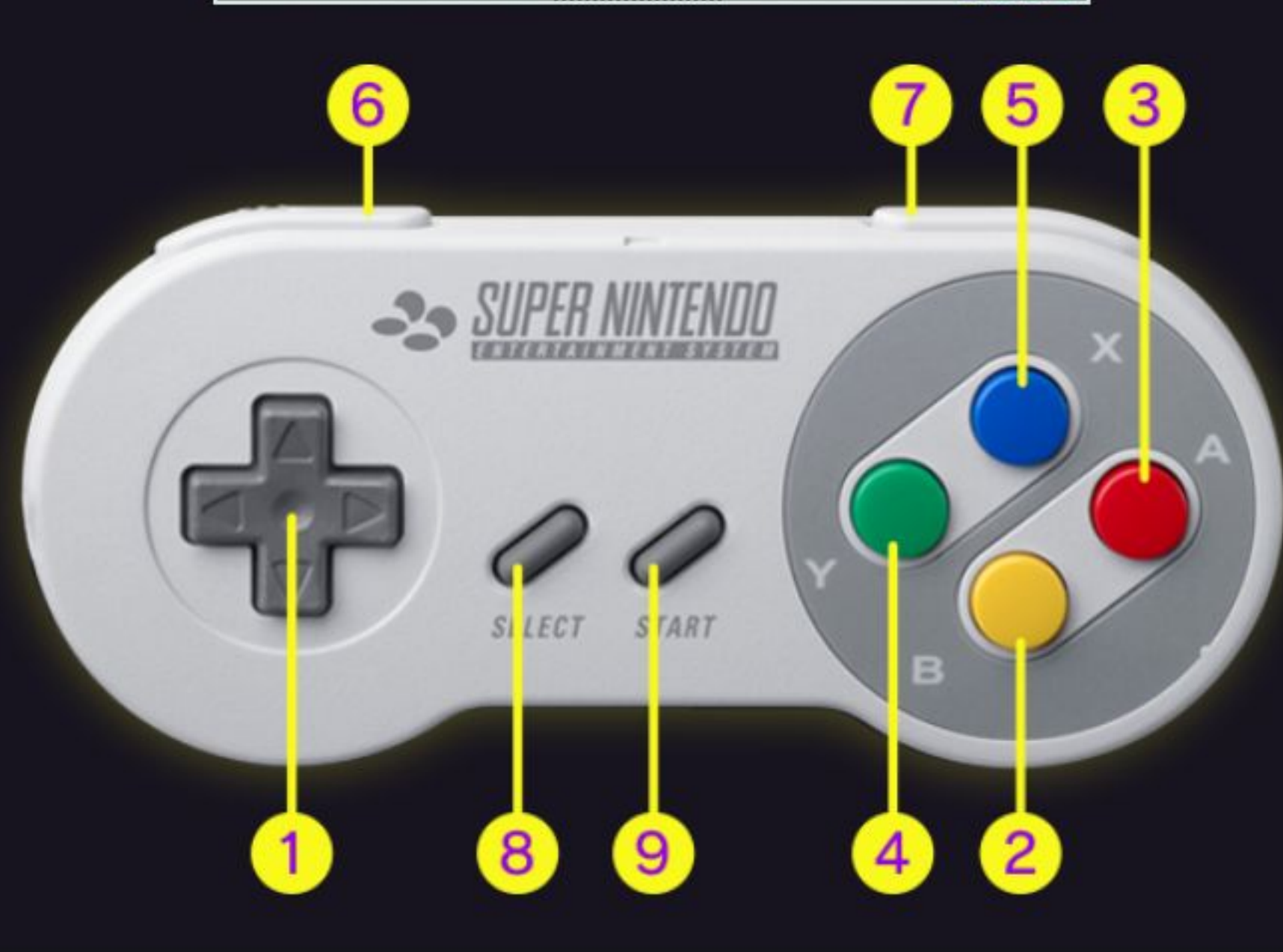
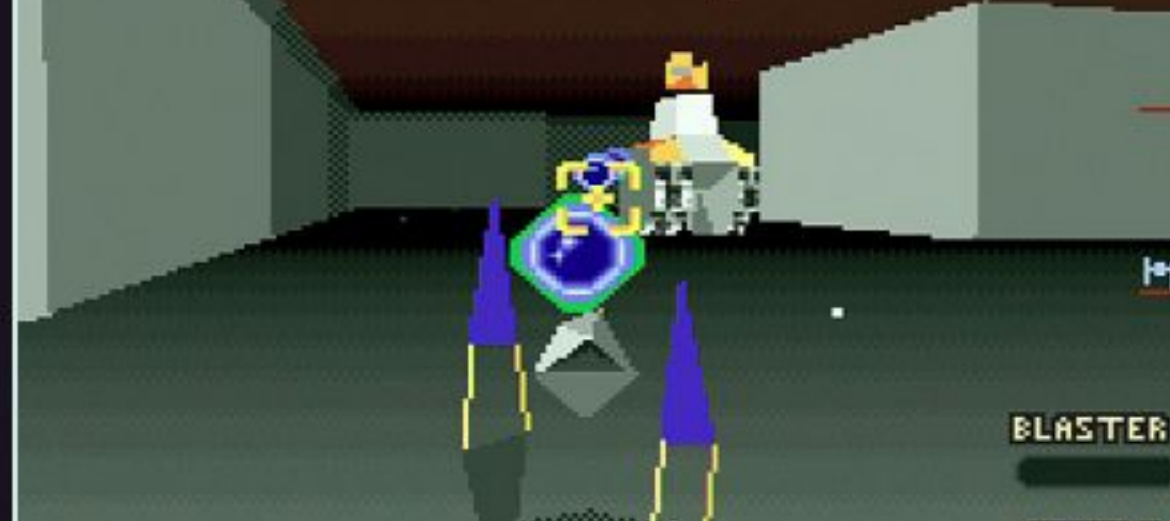
3 **A** Spezial-Item

4 **Y** Blaster

5 **X** Schub

· Die Funktionen der Knöpfe L, R, SELECT und START bleiben ungeachtet des gewählten Steuerungstyps und des jeweils aktiven Modus gleich.

Walker-Modus



↑ Vorwärts
← → Seitenschritt
↓ Zurückweichen

2 **B** Blaster

3 **A** Springen/Schwimmen

4 **Y** Beschleunigung nach Sprung

5 **X** Spezial-Item

6 **L** Dreht den Walker nach links

7 **R** Dreht den Walker nach rechts

8 **SELECT** Formwechsel

9 **START** Pause/Sternenkarte

· Im Walker-Modus verfügst du über einen stärkeren Blaster als im normalen Flugmodus. Außerdem wird die Höhe deiner Schüsse in gewissem Umfang automatisch reguliert, um Ziele besser treffen zu können.

· Bestimmte Elemente, darunter Schildfelder und Schalter in feindlichem Gebiet, können nur im Walker-Modus genutzt werden.

2. Strategische Planung auf der Sternenkarte



Auf der Sternenkarte kannst du auswählen, welchen Feind du angreifen möchtest. Wähle dein Ziel mit dem Steuerkreuz und drücke dann den B-Knopf, damit sich dein Arwing in die gewünschte Richtung bewegt.



1 **+** Ziel wählen (Cursor bewegen)

2 **B** Ziel bestätigen

3 **Y** Unterbrechen (Zeit wird pausiert.)

4 **X** Unterbrechen (Zeit wird pausiert.)

· Sobald du den B-Knopf drückst, wird der Feind aktiv. Die Unterbrechen-Funktion bietet also eine gute Möglichkeit, kurz innezuhalten und deine Strategie zu überdenken.

· Drücke den SELECT-Knopf, um zu deinem Partner zu wechseln.



Wähle auf dem Titelschirm mithilfe des Steuerkreuzes eine Option und bestätige deine Auswahl mit dem START- oder B-Knopf. Mit dem X- oder Y-Knopf kannst du die Auswahl aufheben.

» MISSION

Stelle dich im Story-Modus des Spiels Andross' Streitkräften entgegen.

» RECORD (Rekorde)

Sieh dir die fünf besten Punktzahlen an. Außerdem kannst du sie löschen.

» STEREO

Lege fest, ob die Audio-Ausgabe in Stereo oder Mono erfolgen soll.

MISSION

Wähle zuerst den Schwierigkeitsgrad (Der „EXPERT“-Modus wird erst freigeschaltet, wenn du den „HARD“-Modus unter bestimmten Bedingungen abgeschlossen hast). Das Ziel des Spiels besteht darin, Corneria vor feindlichen Angriffen zu verteidigen und von Andross' Truppen besetzte Gebiete zurückzuerobern.



- Die von Andross eroberten Planeten unterscheiden sich von Spiel zu Spiel. Falls du jedoch ein Spiel verlierst und erneut versuchst, bleiben sie gleich.
- Die Filmsequenz zu Beginn des Spiels kannst du durch Drücken des START-Knopfes überspringen. General Peppers Nachrichten während des Spiels kannst du mit dem B-Knopf vorspulen.

Pilotenauswahl

Du kannst zwischen sechs verschiedenen Piloten wählen. Die Hauptgeschichte dreht sich jeweils um den zu Beginn eines Spiels gewählten Hauptcharakter und dessen Partner. Es gibt drei Arwing-Typen und jeder Charakter fliegt immer den gleichen Fighter.



Wähle in der Pilotenauswahl mithilfe des Steuerkreuzes eine Option und bestätige deine Auswahl mit dem B-Knopf (Abbruch mit dem X- oder Y-Knopf). Mit dem Symbol ganz rechts kannst du zwischen den vier Steuerungsmöglichkeiten wechseln. Dein Partner wird automatisch ausgewählt, du kannst ihn jedoch mithilfe des Steuerkreuzes nach Belieben austauschen.



Arwing-Prototyp

Ein Fighter mit ausgewogenen Werten und einer verlässlichen Steuerung.



Spezial-Item

Smart Bombs

Piloten

Fox und Falco



Panzer-Arwing

Die verbesserten Defensiv-Fähigkeiten dieses Fighters haben eine geringere Fluggeschwindigkeit sowie eine langsamere Aufladung des Power Blasters zur Folge.



Spezial-Item

Space Relief

Piloten

Peppy und Slippy



Leichter Arwing

Die erhöhte Ladegeschwindigkeit des Power Blasters in diesem flinken Fighter geht mit dessen geringerer Strapazierfähigkeit einher.



Spezial-Item

Super Shield

Piloten

Miyu und Fay



- Im Walker-Modus und auf der Sternenkarte bewegen sich alle Arwings mit der gleichen Geschwindigkeit fort.

Im Flugmodus kannst du dich durch gleichzeitiges Drücken des L- oder R-Knopfes und der entsprechenden Richtung auf dem Steuerkreuz schneller in die jeweilige Richtung bewegen. Außerdem vollführt dein Arwing durch zweimaliges schnelles Drücken des L- oder R-Knopfes eine Drehung um die eigene Achse, mit der du feindlichen Angriffen ausweichen kannst.

Hinter den Kulissen 2

Ursprung der offenen Formation!



Wie im ersten Teil der Star Fox-Serie bewegt man sich in bestimmten Bereichen dieses Spiels auf einer festgelegten Linie durch eine 3D-Umgebung. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger jedoch gibt es hier außerdem Sektoren, in denen man sich in alle Richtungen bewegen kann!

Diese bahnbrechende Mechanik entspricht der so genannten „Offenen Formation“, die auch bei den Nintendo 64-Nachfolgern der Serie zum Einsatz kam. Jetzt kannst du endlich selbst erleben, wo diese Technologie ihren Anfang nahm!

In diesem Spiel gilt es, Ziele auf der Sternkarte zu identifizieren und sie dann im Kampf zu eliminieren.

Sternenkarte

Hier findest du einen Überblick über das Lylatianische Sonnensystem. Bewege den Cursor mithilfe des Steuerkreuzes und drücke dann den B-Knopf, um deine Arwings an einen bestimmten Ort zu dirigieren. Du kannst den Kurs der Arwings ändern, indem du ein anderes Ziel wählst und erneut den B-Knopf drückst. Deine Fighter und die deines Feindes bewegen sich gleichzeitig. Treffen sie aufeinander, verlässt du die Sternenkarte und wechselst zur Kampfperspektive.



1 Besetzter Planet

2 Feindlicher Battle Carrier mit Kurs auf Corneria

3 Feindliches Geschwader mit Kurs auf Corneria

4 Feindliche Rakete mit Kurs auf Corneria

5 Arwing

6 Mutterschiff (Reparatur beschädigter Fighter)

7 Satellitensystem (Corneria-Verteidigungseinrichtung mit Laserkanone)

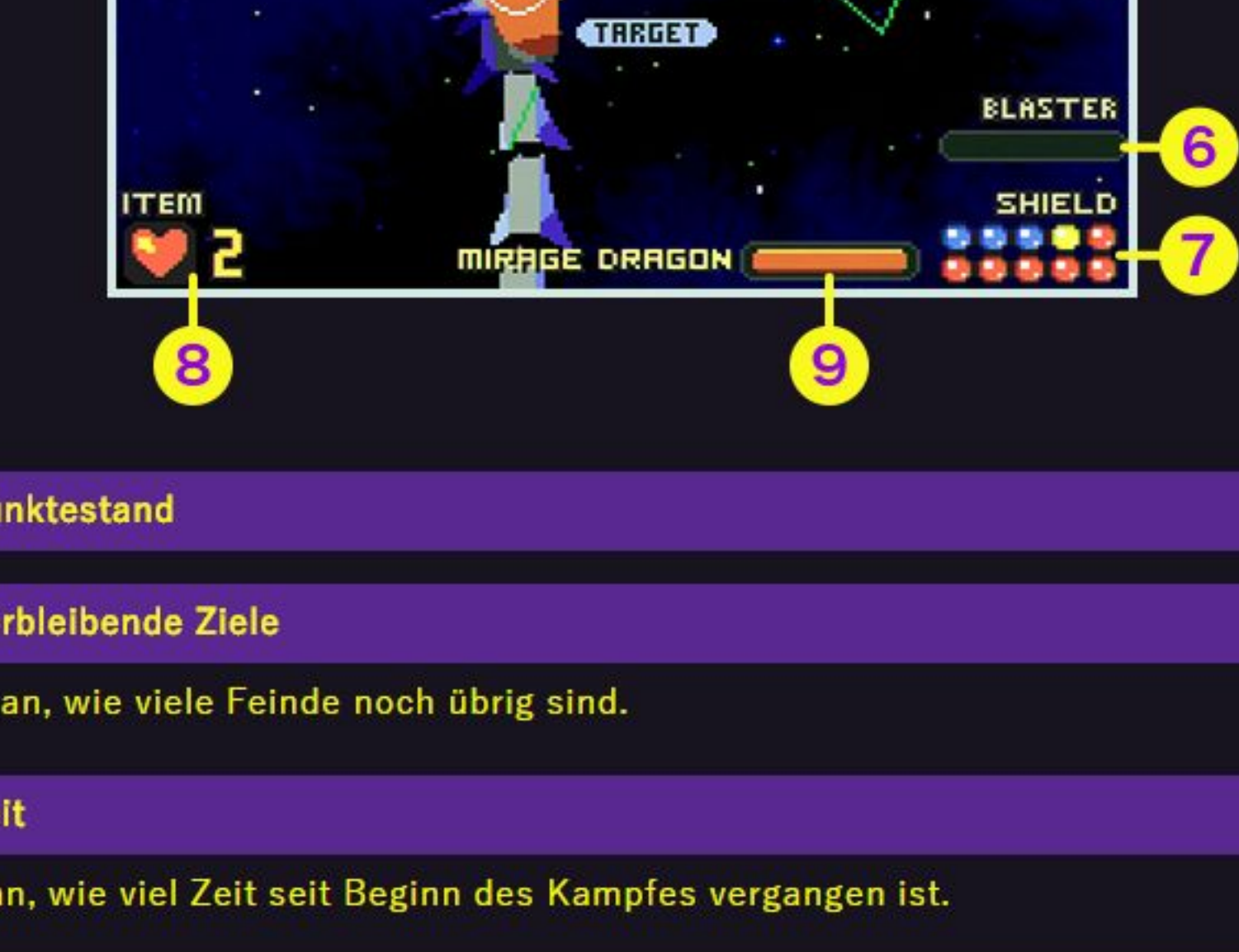
· Markiere ein Geschwader mit dem Cursor, um mehr über Typ und Anzahl der darin enthaltenen Fighter zu erfahren.

· Sowohl dein Arwing als auch feindliche Fighter bewegen sich erst, wenn du den B-Knopf gedrückt hast.

Mach dich mit den Bewegungsmustern der Feinde auf der Sternenkarte vertraut, um die jeweils größte Gefahr für Corneria rechtzeitig eliminieren zu können.

Kampfperspektive

In der Kampfperspektive siehst du unter der Anzeige „TARGET“, wie viele feindliche Ziele es noch zu besiegen gilt. Auf Planeten umfasst diese Zahl auch Festungen mit Reaktoren, Schalter, die diese Festungen enttarnen, sowie weitere Elemente.



1 Punktestand

2 Verbleibende Ziele

Zeigt an, wie viele Feinde noch übrig sind.

3 Zeit

Gibt an, wie viel Zeit seit Beginn des Kampfes vergangen ist.

4 Radar

Zeigt Objekte in unmittelbarer Nähe deines Fighters.

5 Höhenmesser

6 Anzeige der Blaster-Aufladung

Halte den B-Knopf gedrückt, um diese Anzeige aufzuladen. Sobald die Anzeige gefüllt ist, kannst du einen Power-Blaster-Schuss abfeuern. Erleidest du jedoch während der Aufladung Schaden, leert sich die Anzeige. Die Geschwindigkeit der Aufladung hängt von deinem gewählten Arwing-Typ ab.

7 Schildanzeige

Erleidest du Schaden, verfärbt sich diese Anzeige von blau zu gelb und schließlich zu rot. Sobald alle Punkte rot sind, reicht ein weiterer Treffer, um deinen Fighter explodieren zu lassen. Die Kapazität deines Schildes hängt von deinem gewählten Arwing-Typ ab.

8 Spezial-Item

Hier siehst du, welches Spezial-Item du hast und wie oft du es noch einsetzen kannst.

9 Zustand des feindlichen Ziels

Zeigt an, wie viel Schaden du einem feindlichen Endboss zugefügt hast.

10 Zustand Cornerias

Gibt an, wie viel Schaden Corneria bereits erleiden musste.

Triumph über Andross' Streitkräfte

Auf Planeten ist es deine Aufgabe, die Reaktoren im Inneren feindlicher Festungen zu zerstören. Möglicherweise musst du aber zuerst einen Schalter aktivieren, um in eine Festung zu gelangen. Schalter können zum Beispiel durch Krafteinwirkung, den Beschuss mit deinem Blaster oder durch Betreten im Walker-Modus aktiviert werden.



Auch beim Kampf mit einem Battle Carrier musst du ihn erst entern, bevor du seinen Reaktor finden kannst. Sowohl auf Planeten als auch auf einem Battle Carrier wirst du Horden von Gegnern besiegen müssen, ehe du zum jeweiligen Reaktor gelangst.

· Während du in der Kampfperspektive bist, setzen deine Feinde ihren Vormarsch auf Corneria fort, allerdings langsamer als in der Sternkartenansicht.

Missionsbeispiel

1 Du wählst ein Ziel auf der Sternkarte, zum Beispiel die Meteoritenbasis.



2 General Pepper weist dich in die Mission ein.



3 Du hast zwei Ziele. Erledige sie nacheinander und finde die Festung!



4 Ziel erfasst – Angriff! Aktiviere dafür zuerst den Schalter, indem du im Walker-Modus über ihn läufst.



5 Sobald der Schalter aktiviert wurde, verwandeln sich die X-Symbole in O-Symbole.



6 Endlich offenbart sich das wahre Äußere der Festung. Infiltriere sie, finde den Reaktor und zerstöre ihn!

Items

In der Kampfperspektive wirst du spezielle Kapseln finden, die entweder im Weltraum schweben oder auf Planeten durch die Aktivierung von Schaltern enthüllt werden. Sammle sie auf, um Verbesserungen, zum Beispiel Verstärker für deinen Blaster oder neue Spezial-Items, zu erhalten. Bestimmte Feinde verlieren ebenfalls Kapseln, wenn sie besiegt werden.

» Blaster

Standardversion des Arwing-Lasers, die durch Drücken des B-Knopfes abgefeuert wird.

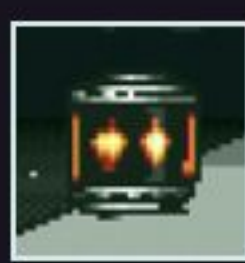
» Power Blaster

Halte den B-Knopf gedrückt, um diesen Blaster aufzuladen. Sobald die Ladeanzeige voll ist, kannst du einen Power-Blaster-Schuss abfeuern.



» Twin Blaster

Nachdem du die rechts abgebildete Kapsel aufgenommen hast, kannst du zwei Schüsse gleichzeitig abfeuern. Gelingt es dir, eine weitere dieser Kapseln aufzunehmen, so werden deine Twin Blaster zu den leistungsfähigeren Laserkanonen vom Typ B aufgewertet.



Im Walker-Modus ist der einfache Blaster stärker als im Flugmodus.

Spezial-Items

Drücke den X-Knopf, um dein Spezial-Item einzusetzen. Alle Fighter-Typen sind von vornherein mit einem Spezial-Item ausgestattet, das dreimal eingesetzt werden kann. Wenn du Kapseln mit Spezial-Items aufnimmst, kannst du diese Zahl bis auf neun erhöhen. Das von dir ausgerüstete Spezial-Item ändert sich je nach Typ der aufgesammelten Kapsel.

» Smart Bombs

Standardausrüstung des Arwing-Prototyps, die erheblichen Schaden anrichtet.



» Space Relief

Standardausrüstung des Panzer-Arwings, mit der die Schilde des Fighters wieder aufgeladen werden können.



» Super Shield

Standardausrüstung des Leichten Arwings, die den Fighter mit einer mächtigen Hülle umgibt und eine begrenzte Zeit vor jeglichem Schaden schützt.



Andere Items

» Reparatur

Stellt zwei Segmente der Schildanzeige eines Arwings wieder her. Wird dieses Item von einem Feind fallen gelassen, so verschwindet es nach einer bestimmten Zeit.



» Schildfeld (nur auf Planeten)

Wenn du in Walker-Form ein Schildfeld betrittst, wird es die Schilde deines Fighters langsam wieder aufladen.



» Mutterschiff (nur auf der Sternenkarte)

Dein Mutterschiff dient der Aufladung deiner Schilde. Zusammen mit deinen Arwings kann es zu Planeten geschickt werden, die nicht von feindlichen Truppen besetzt sind. Wähle dafür auf Nachfrage „Yes“ (Ja), bewege dich mit dem Steuerkreuz zu deinem Ziel und bestätige die Auswahl mit dem B-Knopf.



» Geheimnisvolle Orden

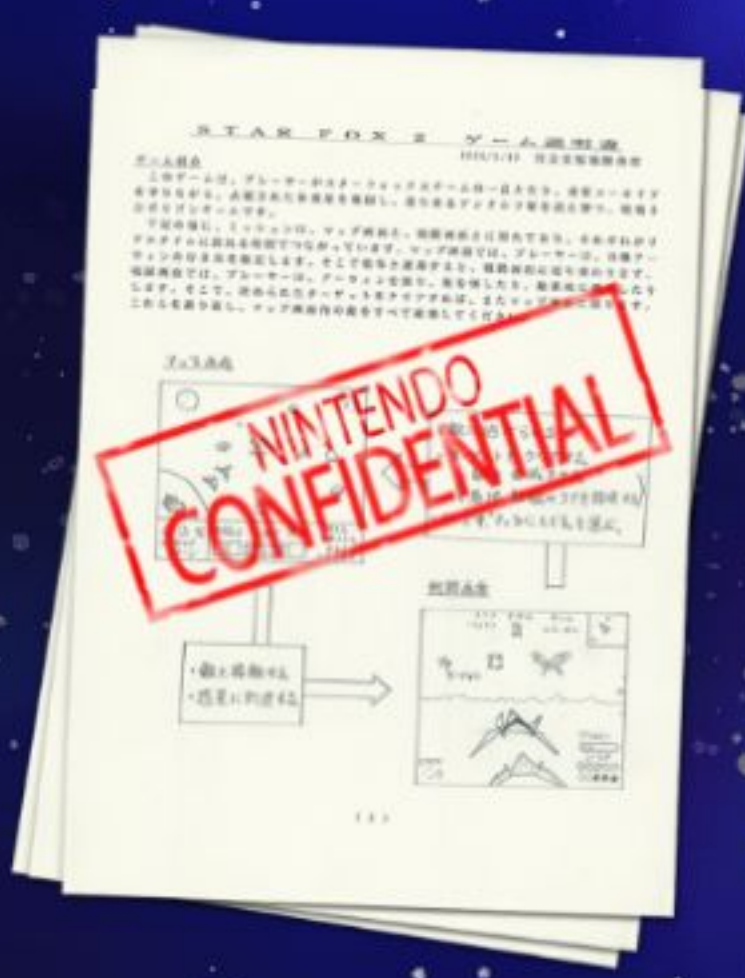
In Kämpfen können goldgelb glänzende Orden gefunden werden. Anschließend werden sie rechts oben auf dem Ergebnisbildschirm angezeigt.



Hinter den Kulissen ③

Entwicklerdokumente aus der guten alten Zeit!

Wie durch ein Wunder und dank vorbildlicher Archivierung durch den Entwickler haben Originalpläne für dieses Spiel die vergangenen Jahrzehnte unbeschadet überstanden. Und was wäre passender, als sie in dieser Spielanleitung den Augen der Öffentlichkeit preiszugeben? Schließlich haben Star Fox-Fans schon viel zu lang darauf gewartet, Einsicht in diese unverfälschten Zeugnisse genialer Entwicklungsarbeit zu nehmen! Da diese Dokumente im Laufe des Entwicklungsprozess entstanden, weichen einige Aspekte im Vergleich zum fertigen Spiel ab. Bitte denkt daran, wenn ihr auf vermeintliche Ungereimtheiten stoßt! Spieler mit Japanisch-Kenntnissen finden vielleicht sogar alle Unterschiede, für alle anderen werden zumindest die Diagramme hochinteressanten Lesestoff bieten!



» Dokumente ansehen

Minikarte

Wenn Corneria angegriffen wird, während du dich in der Kampfperspektive befindest, erscheint eine Einblendung des verursachten Schadens sowie eine Meldung von General Pepper. Du kannst Corneria zu Hilfe eilen, nachdem du mit dem START-Knopf das Pause-Menü geöffnet hast.

Im Pause-Menü siehst du eine Minikarte des Lylatianischen Sonnensystems. In diesem Menü läuft die Zeit nicht weiter, überdenke also in aller Ruhe die aktuelle Situation.



↓ START-Knopf



Wenn du dich entscheidest, Corneria zu helfen, wähle „RETURN TO MAP“, um zur Sternenkarte zurückzukehren.

· Im Fall deiner Rückkehr zur Sternenkarte geht dein Fortschritt aus dem vorherigen Kampf verloren. Im Pause-Menü hast du außerdem die Möglichkeit, deine Perspektive zu ändern (nur im Weltraum möglich).

Radar lesen

» Dein Arwing
Die Spitze des Pfeils zeigt in die Richtung, in die du gerade blickst.

» Roter Punkt
Zeigt einen Feind an, zum Beispiel ein Geschoss oder Ähnliches.

» Roter „T“-Punkt
Eine feindliche Basis auf einem Planeten.

» Gelber Punkt
Zeigt ein Raumschiff oder Ähnliches mit Bezug zu einem Missionsziel.

» Grüner Punkt
Position eines Items.

» Blauer Punkt
Zeigt an, wo sich ein Schildfeld befindet.



Rote, gelbe und grüne Punkte verändern ihr Aussehen, je nachdem wie hoch dein Arwing im Verhältnis zu ihnen fliegt.



Unter deinem Arwing



Gleiche Höhe



Über deinem Arwing

Der Maßstab deines Radars passt sich automatisch der Entfernung zwischen deinem Fighter und dem Ziel an. Allerdings zeigt der Radar nicht nur, wo sich Objekte befinden.

Er signalisiert dir auch Routen durch feindliche Basen und andere Gebiete, in denen der Weg nicht offensichtlich sein sollte.



Hohe Entfernung



Mittlere Entfernung



Kurze Entfernung

„TARGET“-Anzeige (Ziel)

Im Weltraum wird der Feind als Ziel markiert, der deinem Fighter am nächsten ist. Auf Planeten hingegen werden zum Beispiel auch Schalter und sie bewachende Feinde angezeigt.

Game Over

Erreicht der von Corneria erlittene Schaden 100 Prozent, so endet das Spiel. Wenn dein Arwing zerstört wird, kannst du noch als dein Partner weiterspielen. Nach dessen Zerstörung jedoch heißt es ebenfalls „Game Over“.

Folgende Faktoren fügen Corneria Schaden zu:

- Schüsse von einem Battle Carrier in Reichweite
- Feindliche Einheiten oder Geschosse
- Satellitensystem (bei Besetzung durch den Feind)

Bevor du dich in entlegene Gegenden vorwagst, solltest du sicherstellen, dass du rechtzeitig zur Verteidigung Cornerias zurückkehren kannst.

Deine Punkte

Wenn das Spiel endet, werden die von dir erzielten Ergebnisse angezeigt.



» Rank (Rang)

Dein Rang wird von verschiedenen Faktoren, darunter die Zahl besiegtter Feinde und die benötigte Zeit, beeinflusst. Je länger du brauchst, umso niedriger wird dein Rang vermutlich ausfallen.

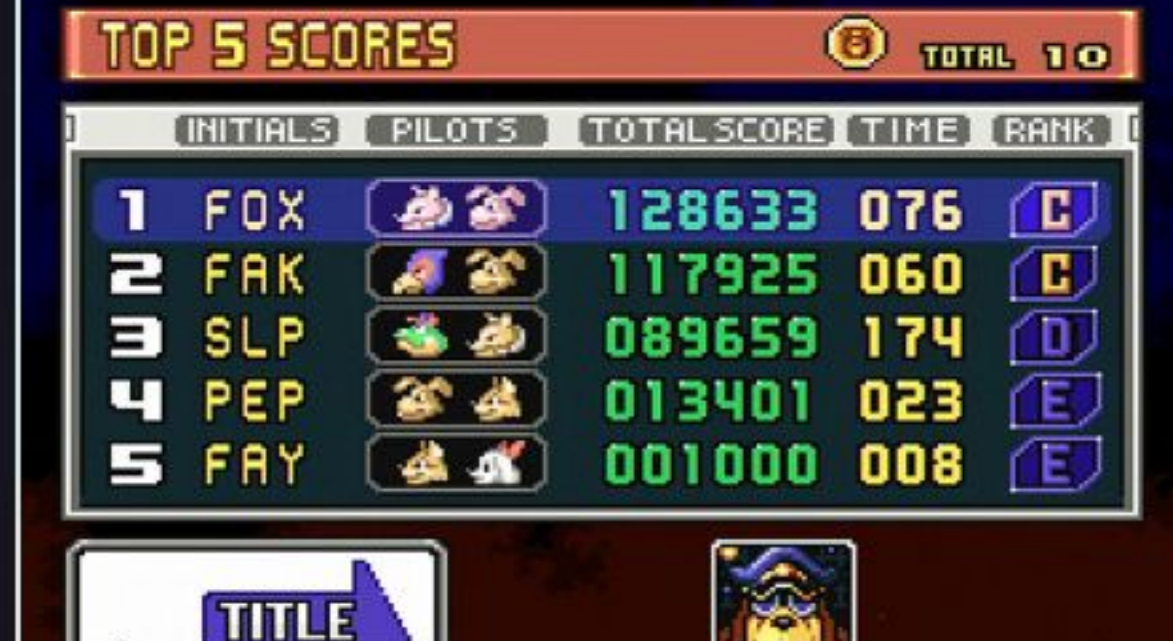
Gehört dein Punktestand zu den besten fünf, kannst du ihn als Rekord speichern.

Verwende das Steuerkreuz und den B-Knopf, um deine Initialen (bis zu drei Zeichen) einzugeben und bestätige die Eingabe mit „OK“.



Wähle auf dem Titelschirm „RECORD“, um die fünf besten Punktzahlen einzusehen.

Außerdem kannst du den Ergebnisbildschirm eines Rekords aufrufen, indem du zuerst den Rekord und dann „DETAIL“ auswählst.



· Du kannst alle Rekorde löschen, indem du „ERASE“ (Löschen) und dann „YES“ (Ja) auswählst.

Bonus

Eine frühe Konzeptzeichnung von Team Star Wolf



Einige Arwing-Designs



Noch mehr von Hand gezeichnete Zeitzeugen aus der Entwicklungszeit des Spiels! Du kannst sie als Hintergrund auf dein Smart-Gerät laden oder in Postergröße ausdrucken und anschließend ausmalen!