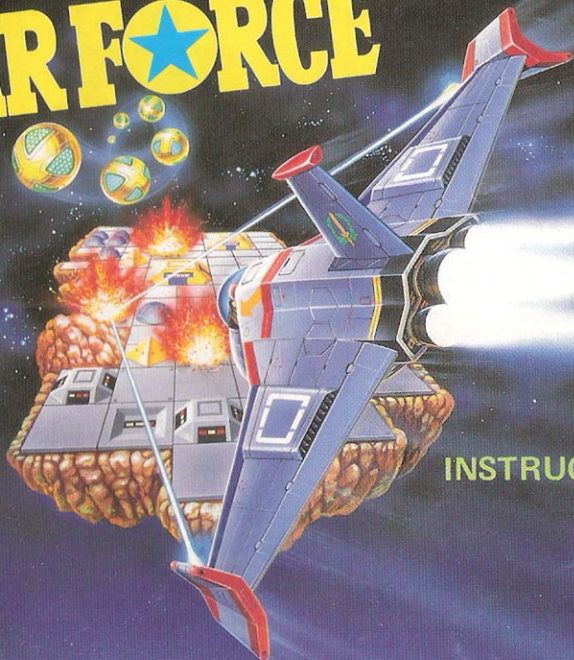


TECMO™

STAR FORCE™

NES-FO-FRG ★



INSTRUCTIONS



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of NINTENDO

"Nintendo empfiehlt, keine Fernsehapparate mit Rückprojektion (Projektion von hinten) mit Ihrem NES-System zu verwenden, da Bildstörungen auftreten könnten."

"Nintendo recomienda no usar televisiones de pantalla de reflexion con la consola NES, pues se pueden producir retenciones de imagen."



TECMO™
STAR FORCE™

INSTRUCTIONS

☐ **DEUTSCH Seite 4**

☐ **ESPAÑOL Página 17**

1. VORGESCHICHTE



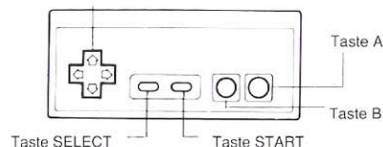
Im Jahre 2010 auf Dimension Almanac gab es einen mysteriösen Planeten namens GORDESS, der aus der Dunkelheit des Weltraums heraus, Terror und Gewalt auf die Welt ausübte. Alle mußten sich seiner unermeßlichen Gewalt beugen. Doch eines Tages zog ein tapferer Raumpilot aus, um den Planeten GORDESS herauszufordern. Die friedlichen Völker nannten ihn "FINAL STAR", in der Hoffnung, daß er Ihnen für immer Frieden bringen würde.
Machen Sie dem seit 2000 Jahren herrschenden Terror endlich ein Ende!

2. FUNKTIONSWEISE DER CONTROLLER

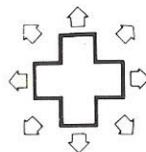
● BEZEICHNUNG DER CONTROLLER UND IHRE FUNKTIONEN

* **DIESES SPIEL IST NUR FÜR EINEN SPIELER KONZIPIERT!**

4-Wege-Taster — Zum Steuern



Bedienung von FINAL STAR



* 4-Wege-Taster

Steuert Final Star in 8 verschiedene Richtungen.

* TASTE (A) TASTE (B)

mit einem der beiden Tasten feuert man den Star-Laserbeam.

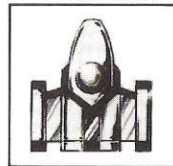
* TASTE START

Keine Funktion

* TASTE START

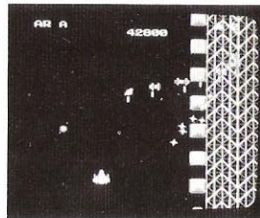
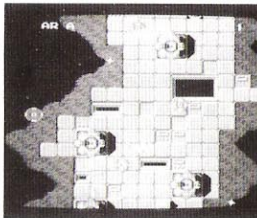
mit dieser Taste wird das Spiel gestartet. Pausenfunktion: Wird während des Spiels die Taste Start gedrückt, wird das Spiel solange unterbrochen, bis die Taste erneut gedrückt wird.

FINAL STAR



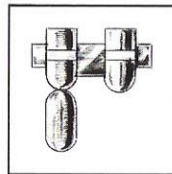
3. MISSION

Ihre Aufgabe besteht darin, GORDESS mit FINAL STAR anzugreifen. GORDESS besteht aus 24 Gebieten und in jedem Gebiet wird FINAL STAR von feindlichen Objekten angegriffen. FINAL STAR ist mit einem Star-Laserbeam ausgerüstet, eine hochmoderne und äußerst wirkungsvolle Waffe im Kampf gegen GORDESS.



4. DIE GEGNER

Es gibt eine große Anzahl Gegner. Die folgende Beschreibung gibt Ihnen eine Übersicht über ihre Bewaffnung und Punktwertung.



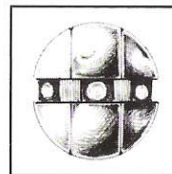
• **GALLI 100 Punkte**

Diese Abfangjäger erscheinen direkt gegenüber von FINAL STAR. Sie fliegen im Zick-Zack-Kurs in Formation auf Sie zu. Weichen Sie nach rechts und links aus und feuern Sie unaufhörlich.



• **TITTA 200 Punkte**

Hochgeschwindigkeits-Dronen die direkt vorrücken und die nachdem sie Ihr Schiff passiert haben, ihre Flugrichtung wechseln, um FINAL STAR frontal mit hoher Geschwindigkeit anzugreifen. Schießen Sie sofort, sobald diese Dronen auf dem Bildschirm auftauchen.



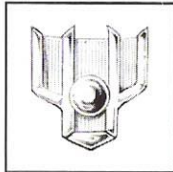
• **ETTORI 100 Punkte**

Unbemannter und ferngelenkter Raumgleiter der rechtwinklig seine Flugrichtung wechselt. Da es ein ziemlich altes Modell ist, stoppt er einen Moment, bevor er die Richtung wechselt. Zerstören Sie ihn in diesem Augenblick.

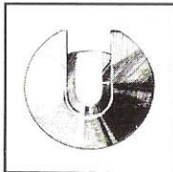


• **ZOFF 100 Punkte**

Bomber der überall erscheinen kann und im Zick-Zack-Kurs über den Bildschirm fliegt.



• **FAILLAR 100 Punkte**
Großbomber der auf Sie feuert, während er schnell vorrückt.



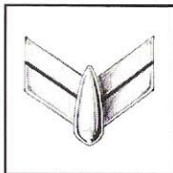
• **MEEUWS 300 Punkte**
Ultramagnetisches Torpedoboot das versucht, mit FINAL STAR auf eine Höhe zu kommen, um ihn dann von der Seite anzugreifen.



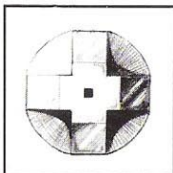
• **OBSESS 500 Punkte**
Automatisch gelenkte Raummine. Je weiter Sie fliegen ohne sie anzugreifen, desto beharrlicher werden Sie verfolgt. Zerstören Sie sie so früh wie möglich.



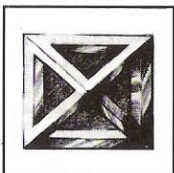
• **LOPE 100 Punkte**
Neu konstruiertes unbemanntes Flugobjekt, welches in der gleichen Art wie GALLI erscheint und langsam kleine und große Kreise an Ihrer rechten oder linken Seite zieht.



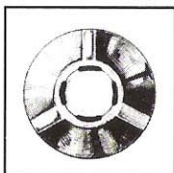
• **QUIRI 100 Punkte**
Überarbeitete Version des Superbombers FAILLAR die plötzliche Frontalangriffe auf FINAL STAR fliegt. Mit Dauerfeuer während einer langsameren Flugphase abschießen.



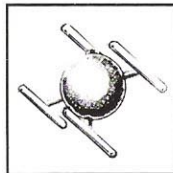
• **RIVA 200 Punkte**
Kampfflugzeug welches genau wie GALLI auftaucht. Doch es fliegt nicht an Ihnen vorbei, sondern wendet kurz vor Ihrem Schiff und fliegt zurück.



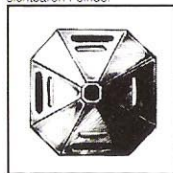
• **SPLITTA 500 Punkte**
Gut gepanzerte Raummine. Nach jedem Treffer reißt die Schutzhülle etwas auf und nach dem vierten Treffer explodiert sie schließlich. Nehmen Sie sie rechtzeitig auf's Korn!



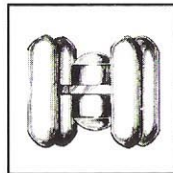
• **GADOHA 500 Punkte**
Unbemanntes Erkundungsflugzeug das wellenartige, nicht vorher bestimmbare Kurse fliegt. Es stoppt in der Mitte des Bildschirms, wartet einen Moment und fliegt dann, das Feuer auf Sie eröffnend, davon. Schießen Sie es ab, bevor Sie abgeschossen werden.



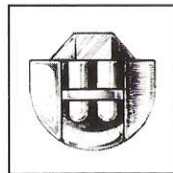
• **GIRARD 1.000 Punkte**
Flugmine die in Zick-Zack-Bewegungen willkürlich von links nach rechts fliegt. Mit mindestens 8 Treffern läßt sich diese Mine zerstören. Die Belohnung ist die Vernichtung aller auf dem Schirm sichtbaren Feinde.



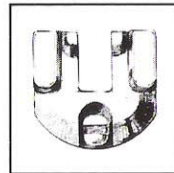
• **TOPPER 100 Punkte**
Gepanzertes Kampfflugzeug. Wegen der dreifachen Schutzschicht braucht man vier Treffer, um es zu zerstören. Jeder Treffer zwingt es zu einer horizontaleren Flugbahn.



• **AMARA 100 Punkte**
Jetbomber der versucht, sich hinter FINAL STAR zu setzen, um dann steil nach oben zu fliegen. Lenken Sie FINAL STAR nach links oder rechts und schießen Sie schnell und gut.



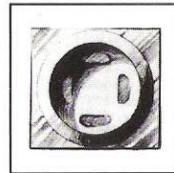
• **SULTAN 100 Punkte**
Magnetisierte Angriffsflugzeuge, welche auf der gegenüberliegenden Seite von FINAL STAR erscheinen. Sie fliegen einen schrägen Kurs und stoppen einen kurzen Moment, um die Richtung zu wechseln.



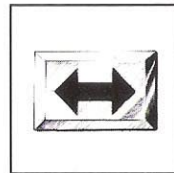
• **PATARTA200 o. 500 P.**
Superbomber mit nuklearen Atombomben an Bord. Sobald PATARTA erscheint, wirft er seine Bomben auf FINAL STAR. Sie können die höhere Punktzahl erreichen, wenn Sie ihn nach dem Werfen der Bombe abschießen.



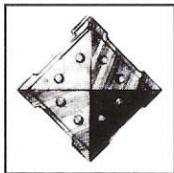
• **SUPER SONIC 300 P.**
Kleine Magnetwaffe, die mit hoher Geschwindigkeit fliegt.



• **NEIRA 500 Punkte**
Neu konzipiertes Kampfflugzeug, das immer an einem symmetrischen Angriffspunkt in Bezug zu FINAL STAR erscheint. Wenn FINAL STAR unten rechts fliegt, erscheint Neira oben links.

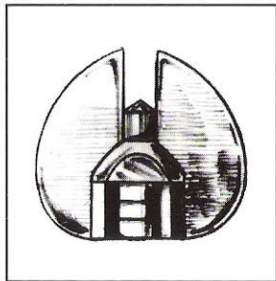


• **ZMUDA 1.000 Punkte**
Ein Objekt auf der Planetenoberfläche. Dient der Energieversorgung. Vier Schüsse sind nötig, um es zu zerstören.



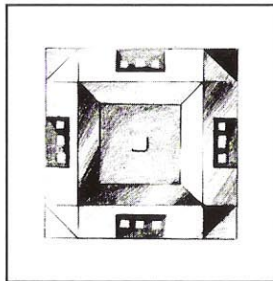
• **BIGO 100 Punkte**

Ein Objekt auf der Planeten-Oberfläche. Dient der Energie-Versorgung und als Ein- und Ausgang zu den Unterirdischen Startbahnen.



• **GUILER 1.000 Punkte**

Riesiger Flugzeugträger, der von der unteren Seite des Schirms auftaucht und Magnetwellen aussendet.



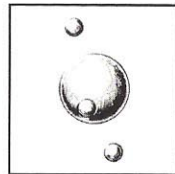
• **BIGORRA 300 Punkte**

Festung auf der Planetenoberfläche. Dort sind Flugzeughallen, Kontrollsysteme, Kraftwerke, Waffen und auch Munition. Im inneren sind Götzenbilder und mystische Bauten aufgestellt.

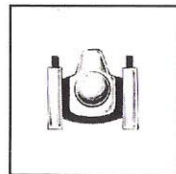
5. ULTRA-TECHNIKEN

- Retten Sie PURSER und integrieren Sie ihn in Ihr Schiff!

Nachdem Sie die fliegende Festung namens LALIOS vernichtet haben, erscheint der Gefängnis-Konvoi "CALDERON". PURSER, Ihr Verbündeter wird hier gefangen gehalten. FINAL STAR kann mit PURSER zu einem extrem leistungsfähigen Raumschiff kombiniert werden, wenn Sie "CALDERON" zerstören und PURSER retten. Die Leistungskraft Ihrer Maschine und Ihres Lasers steigt dadurch auf 150%.



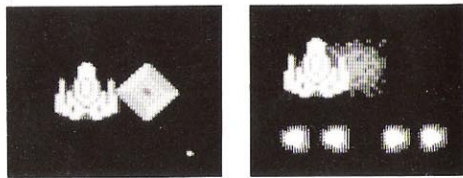
CALDERON



PURSER

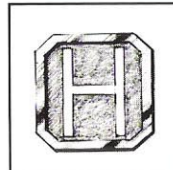
- Angriff des FINAL STAR bei von seitwärts angreifenden Feinden!

FINAL STAR ist erst durch Einsatz von Lasern zerstörbar. So kann er sich einem Feind seitwärts nähern, und kurz bevor der Gegner die eigenen Laser berührt, diesen leicht abschießen. Allerdings ist diese Technik auch ziemlich gefährlich. Am effektivsten wirkt sie gegen OBSESS.



6. SIEBEN GEHEIMNISSE

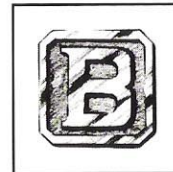
1. HIDDEN



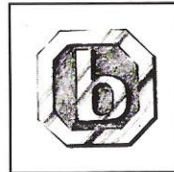
2.000 Punkte

Im Untergrund versteckt und unsichtbar für das menschliche Auge. Ein Treffer macht HIDDEN sichtbar und nach weiteren vier Treffern ist es zerstört.

2. BONUS ZIEL



500 Punkte



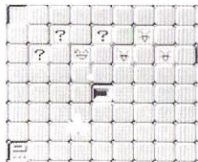
500 Punkte

In bestimmten Gebieten gibt es Bonusziele. Sie können 10.000 Punkte Bonus erreichen, wenn Sie alle Ziele in jedem Gebiet abschießen.

3. MAGIKKA

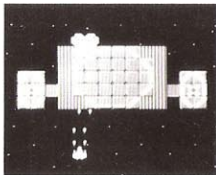


KERA



"?" sind auf dem Untergrund markiert. Nach vier Treffern wird es aufgedeckt und zeigt zwei Bilder. Wenn eines davon "KERA" ist, gibt es zusätzliche FINAL STARS. KERA kann zu jeder Zeit an jedem Ort erscheinen.

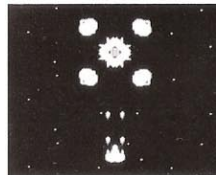
4. ALPHA ZIEL



1.000 Punkte

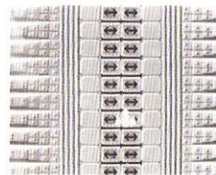
Computergesteuerte Kommandoschiffe erscheinen am Ende jedes Abschnittes, um FINAL STAR aufzuhalten. Sie müssen dieses Schiff zerstören um weiterzukommen. Mit acht Treffern ist das ALPHA ZIEL zerstört. Es bewegt sich nach rechts und links.

5. LARIOS



Super-elektromagnetisch schwebende Raum-Festung. Zuerst erscheint ein blinkender roter Kern der dann acht Einzel-Festungen zu einer Super-Festung zusammen fügt. Mit acht Treffern läßt sich LARIOS nach Bildung dieser Formation zerstören. Auf diese Art können Sie jedoch nie mehr als 1.000 Punkte bekommen. Doch wenn Sie es schaffen, LARIOS acht mal zu treffen bevor die Formation gebildet ist, bekommen Sie 50.000 Bonuspunkte. Jedoch wird jeder Schuß den Sie abgeben bevor der Kern erleuchtet ist, auf die Zerstörung notwendiger Treffer zugezählt.

6. ZMUDA STEGUI



ZMUDAs stehen in Zweierreihen. Man nennt sie ZMUDA STEGUI. Schaffen Sie es alle ZMUDAs abzuschießen, bekommen Sie eine hohe Punktzahl. Andererseits bekommen Sie 80.000 Punkte, wenn Sie es schaffen 10 ZMUDAs hintereinander auf einer Seite abzuschießen. Gelingt dies nicht oder schießt man aus Versehen die andere Reihe ab, muß man neu beginnen.

7. LÖSEN SIE DAS GEHEIMNIS DES IRDISCHEN BILDES UM GORDES ZU DEMASKIEREN

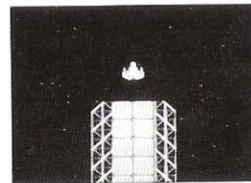


CLEOPATRA
1.000.000 Punkte

Ein merkwürdiges Bild ist tief in einem Gebiet versteckt. Man sagt, es birgt Hinweise über die Identität von GORDESS. Ihre letzte Aufgabe ist es, dieses Bild zu finden und GORDESS zu stellen. Sie können die Stelle finden, an der CLEOPATRA versteckt ist, wenn Sie das Rätsel des Bildes klären. Wenn Sie CLEOPATRA finden und zerstören erwartet Sie ein Bonus von 1.000.000 Punkte

☐ Español

1. HISTORIA



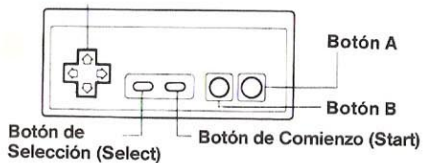
En el año 2010 de la dimensión Almanac, había un misterioso planeta llamado GORDESS, que se movía en la oscuridad del cosmos contra GORDESS porque su poder era mortífero. Pero un día, un bravo soldado que pilotaba una patrullera espacial retó a GORDESS. La gente llamó a esta nave "FINAL STAR", y deseó que su piloto regresara con vida. Tu misión consiste en poner fin a los crímenes que han sido cometidos desde hace 2 000 años.

2. COMO USAR EL MANDO DE CONTROL

• PARTES DEL MANDO DE CONTROL E INSTRUCCIONES DE MANEJO

¡ESTE JUEGO ES SOLO PARA UN JUGADOR!

Bloque de control – Usaro para mover



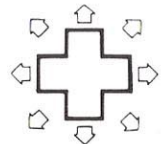
• BOTÓN DE SELECCIÓN (SELECT)

No se usa.

• BOTÓN DE COMIENZO (START)

Pulsando este botón comienza el juego. [Función de pausa] Pulsando el botón de comienzo durante el juego éste se detiene temporalmente. Pulsándolo otra vez comienza de nuevo.

MANEJO DEL "FINAL STAR"



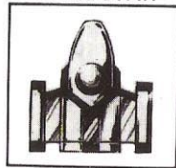
• BLOQUE DE CONTROL

Mueve la nave en ocho direcciones.

• BOTÓN A, BOTÓN B

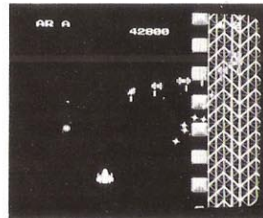
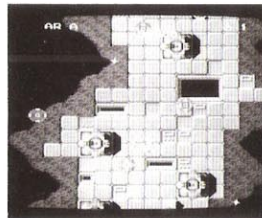
Pulsando uno de estos dos botones se dispara el Cañón del Rayo Estelar.

FINAL STAR



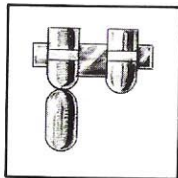
3. MISIÓN

Tu misión consiste en atacar GORDESS con la nave FINAL STAR. GORDESS está dividido en 24 áreas, todas ellas llenas de enemigos. Tu nave está armada con el poderoso Cañón de Rayo Estelar, capaz de causar estragos en las instalaciones enemigas de GORDESS.



4. ENEMIGOS

Existen numerosos enemigos. A continuación damos una descripción detallada de sus pautas de comportamiento y de su valor en puntos.



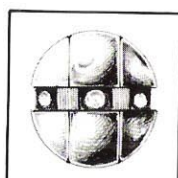
• GALLI 100 PTS.

Cazas de intercepción que aparecen en la parte opuesta de la pantalla y se abalanzan sobre FINAL STAR en la línea central de la pantalla. Vuelan en zig-zag y en formación. Moviendo la nave a derecha e izquierda, dispara contra ellos repetidamente.



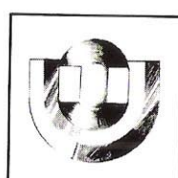
• TITTA 200 PTS.

Nave de combate de alta velocidad. Se mueve en línea recta y después, una vez rebasada tu nave, cambia su dirección a gran velocidad para hacer un ataque frontal. Dispara a la primera oportunidad.



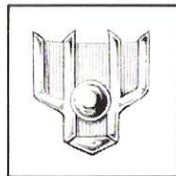
• ETTORI 100 PTS.

Nave de combate capaz de cambiar su trayectoria en ángulo recto. Como se trata de un modelo anticuado, debe parar durante un corto espacio de tiempo antes de maniobrar. Dispara mientras está parada.



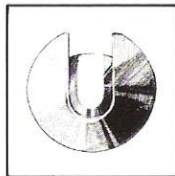
• ZOFF 100 PTS.

Caza-bombardero que aparece en cualquier lugar de la parte superior de la pantalla, y vuela en zig-zag.



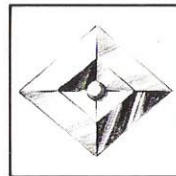
• FAILLAR 100 PTS.

Bombardero pesado que dispara un proyectil mientras realiza un avance en línea recta.



• MEEUWS 300 PTS.

Torpedo naval ultra-magnético que sube hacia la FINAL STAR y después gira en ángulo recto para atacar. Procura dispararle antes de que se acerque a tu nave.



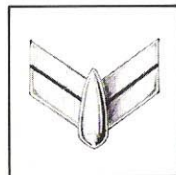
• OBSESS 500 PTS.

Mina espacial auto-guiada. Mientras avances sin haberla destruido, te seguirá indefinidamente. Dispara ahora.



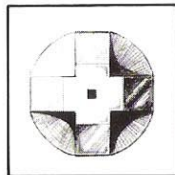
• LOPE 100 PTS.

Nuevo tipo de nave de combate no tripulada, que aparece de la misma forma que GALLI y vuela lentamente en círculos grandes o pequeños a la izquierda y a la derecha alternativamente.



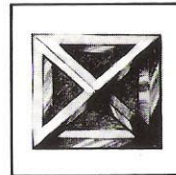
• QUIRI 100 PTS.

Bombardero pesado que mejora las prestaciones de FAILLAR, y que realiza un avance en línea recta antes de iniciar el ataque contra FINAL STAR. Destrúyelo disparándole sucesivamente en la zona inferior de la pantalla.



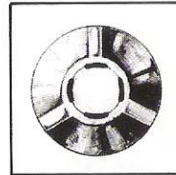
• RIVA 200 PTS.

Nave de combate que aparece de la misma forma que GALLI. No se desplaza hacia abajo, pero gira inversamente y en círculo.



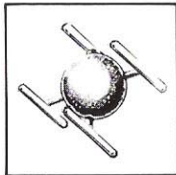
• SPLITTA 500 PTS.

Mina de alto poder. Cada vez que se dispara un proyectil, SPLITTA queda sujeta a un proceso de fisión. Después de tres fisiones, un disparo más produce su explosión. Si no consigues destruirla, impactará irremediablemente a FINAL STAR.



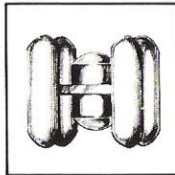
• GADOHA 500 PTS.

Nave de reconocimiento no tripulada que vuela en oleadas de manera imprevisible, y que se para en el centro de la pantalla. Después de parar unos momentos, vuelve a volar disparando proyectiles. Dispara antes de que te dispare a ti.



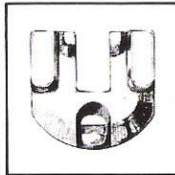
• GIRARD 1,000 PTS.

Mina flotante que se mueve en zig-zag a derecha e izquierda. Al menos ocho impactos son necesarios para destruirla. Cuando explota, esto provoca la destrucción de todos los enemigos que se encuentren en la pantalla.



• AMARA 100 PTS.

Bombardero de alta velocidad que vuela hacia abajo para colocarse debajo de la FINAL STAR y después subir rápidamente. Mueve tu nave rápidamente a derecha e izquierda y no dejes de disparar.



• PATARTA 200 ó 500 PTS.

Bombardero pesado cargado con bombas de energía nuclear condensada. Cuando aparece lanzas sus bombas sobre FINAL STAR. Puedes conseguir una puntuación mayor atacándolo inmediatamente después de que aparezca.



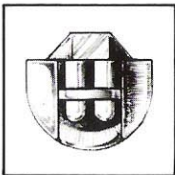
• NEIRA 500 PTS.

Nuevo tipo de caza de combate que aparece en una posición simétrica con respecto a FINAL STAR. (Por ejemplo, si FINAL STAR está en el ángulo inferior derecho, NEIRA aparece en el ángulo superior izquierdo y comienza a atacar.)



• TOPPER 1,000 PTS.

Nave de combate tipo barrera. Debes dispararla cuatro veces para conseguir destruirla. Cada impacto hace que se mueva de forma horizontal.



• SULTAN 100 PTS.

Naves magnéticas de combate que aparecen en el lado opuesto a FINAL STAR sobre el centro de la pantalla. Vuelan en dirección oblicua y se detienen durante un corto periodo de tiempo para cambiar de dirección.



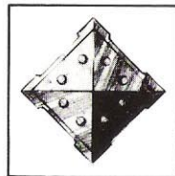
• SUPER SONIC 300 PTS.

Pequeña arma magnética que avanza en línea recta a grandes velocidades.



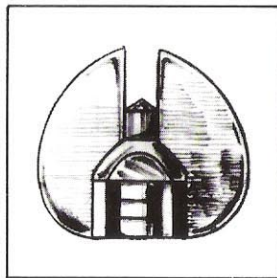
• ZMUDA 1,000 PTS.

Un objeto de superficie que se usa como estación para almacenamiento de energía. Disparándole 4 veces lo destruyes.



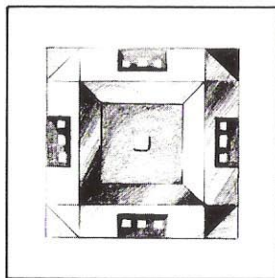
• BIGO 100 PTS.

Objeto de superficie que sirve como estación de energía y entrada/salida que conduce al mundo subterráneo.



• GUILER 1,000 PTS.

Gran porta-aeronaves que vuela desde la parte inferior de la pantalla, haciendo ondulaciones.



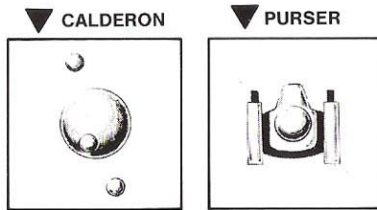
• BIGORRA 300 PTS.

Fortalezas de superficie. En ellas hay plataformas de lanzamiento de naves, sistemas de control, fuentes de energía y armas. En su interior también hay ídolos de dioses malvados y demonios. Un objetivo sin duda muy desagradable.

5. URTRA-TECNICAS

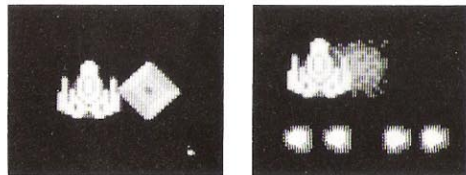
- ¡Salvando a PURSER podrás unir dos naves en una!

Después de haber destruido la fortaleza llamada LARIOS, aparece el transporte-prisión llamado CALDERON. PURSER, tu aliado, está preso en él. FINAL STAR puede combinarse con PURSER después de liberarlo. Esto hace que FINAL STAR tenga 1 vez y media más velocidad y alcance de disparo.



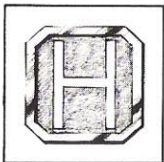
- ¡Ataque lateral para destruir a un enemigo al lado de FINAL STAR!

FINAL STAR no puede ser destruida a través de la barrera de luz de las alas. Así pues, es mejor para ti acercarte de flanco al enemigo, entrar en contacto y disparar. La destrucción de un enemigo a un lado de FINAL STAR es infalible. Esta técnica es muy efectiva para atacar a OBSESS.



6. SIETE MISTERIOS

1. HIDDEN



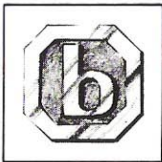
Hidden está oculto en el subsuelo y es invisible al ojo humano. Disparándole una vez aparece, y entonces son necesarios cuatro impactos para destruirlo.

▲ 2,000 PTS.

2. OBJETIVOS DE BONIFICACIÓN



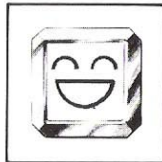
▲ 500 PTS.



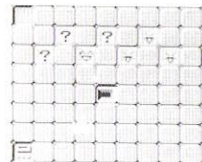
▲ 500 PTS.

En ciertas áreas, hay objetivos de bonificación. Puedes obtener una bonificación de 10000 puntos destruyendo todos los objetivos de bonificación **B** **b** en cada área.

3. MAGIKKA

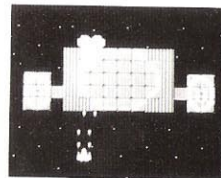


KERA



Disparando cuatro veces a las marcas de interrogación (?) de la superficie, estas se convierten en dos objetos. Si uno de esos objetos es KERA, consigues una vida más. KERA puede aparecer cada vez en cualquier lugar.

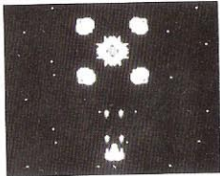
4. OBJETIVO ALPHA (ALPHA TARGET)



▲ 1,000 PTS.

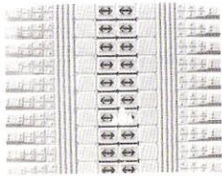
La Nave Comandante aparece al final de cada área para destruir a FINAL STAR. No puedes despejar toda un área sin acabar con ella. Se necesitan ocho proyectiles para destruirla. Se mueve de derecha a izquierda.

5. LARIOS



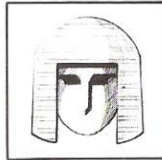
Fortaleza magnética flotante. Primero, aparece un núcleo rojo que permite a ocho fortalezas combinarse en una fortaleza gigante. Disparando ocho proyectiles puedes destruir LARIOS después de la formación de la fortaleza. En este caso, no puedes conseguir más de 1000 puntos. Pero antes de la formación de la fortaleza, la destrucción de LARIOS te permite conseguir una bonificación de 50000 puntos. En este caso, debes disparar ocho proyectiles después de que el centro del núcleo se ha iluminado. Si disparas antes de que se ilumine, el número de proyectiles que dispares se suma a ocho, y tendrás que disparar ese mismo número de veces a LARIOS para destruirlo.

6. ZMUDA STEGUI



Los ZMUDA están situados en una doble línea. Este lugar se llama ZMUDA STEGUI. Disparando a los ZMUDAs aleatoriamente y destruyéndolos a todos, recibirás una alta puntuación. Por otra parte, puedes conseguir una bonificación de 80000 puntos disparando a 10 ZMUDAs que estén en un lado sucesivamente. Pero si fallas una de los disparos o disparas a la otra línea, tendrás que empezar de nuevo.

7. RESOLVIENDO EL MISTERIO DE LA IMAGEN HUMANA PARA DESENMASCARAR A GORDESS



▲ CLEOPATRA
1,000,000 PTS.

Una imagen misteriosa está profundamente oculta en un área. Se dice que ésta es capaz de dar pistas para desenmascarar a GORDESS. Tu misión final consiste en localizar esa imagen para derrotar a GORDESS. Puedes encontrar el lugar donde está escondida CLEOPATRA resolviendo el misterio de la imagen. Si consigues hacer aparecer a CLEOPATRA y la destruyes, ganarás una bonificación especial de un millón de puntos.



TECMO™

©TECMO, LTD. 1990

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan