

INSTRUCTION MANUAL

# RISE<sup>TM</sup> OF THE ROBOTS

**AKkaim**<sup>®</sup>

**MIRAGE**<sup>TM</sup>

**SEGA**

This game is Endorsed by  
SegaEnterprises Ltd.  
for play on the  
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

**MEGA DRIVE**

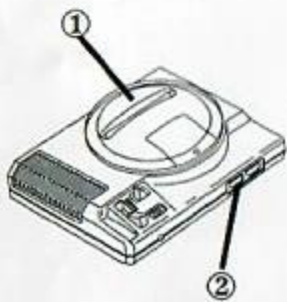
## Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

**Important:** Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

**Note:** This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



## Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

**Wichtig:** Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1



## Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1

## Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

**Importante:** Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

**Nota:** Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1

## Preparativi

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarasi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

**Importante:** Assicurarasi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

**Nota:** Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Control Pad 1

## Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsollen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

**Viktigt:** Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Sega-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1

## Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

**Let op:** Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1

## Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke ohjauslaippa 1.
2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virta laitteeseen. Otsikkoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke sen jälkeen virta uudelleen laitteeseen.

**Tärkeää:** Pidä aina huolta, että katkaiset virran laitteesta, ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

**Huomaa:** Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Ohjauslaippa 1

### Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega MegaDrive System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!

7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

**WARNING:** For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



### Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschlieÙlich zur Verwendung mit dem Sega MegaDrive System bestimmt.

Vorsichtsmanshmen

1. Vor nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdunner, Benzol usw. in Berührung bringen!

• Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.

• Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seilerwasser getauchten Tuch abreiben.

• Nach Gebrauch in die Hülle legen.

• Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**WARNUNG:** Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zu Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb weiderholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



### Manipulation de la Cartouche

La cartouche MegaDrive est concue exclusivement pour le Sega MegaDrive System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abimer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

• Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.

• Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.

• Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

• N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

**AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux video sur les téléviseurs à projection à grand écran.



### Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado unicamente para el sistema Sega MegaDrive System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

• Cuando esté humedo, sequelo por completo antes de usarlo.

• Cuando este sucio, limpieo con cuidado co un paño suave humedecido en agua con jabon.

• Despues de usarlo, colóquelo en su funda.

• Durante un juego prolongado, tome algun tiempo de descanso.

**AVISO:** Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.



## Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia é destinata esclusivamente al sistema Sega MegaDrive.

Per un uso appropriato

1. Non bagnaria!
2. Non plegaria!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnaria con benzina o altro!

• Quando si bagna, asciugaria bene prima dell'uso.

• Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.

• Dopo l'uso rimetteria nella sua custodia.

• Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

**ATTENZIONE:** Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



## Kassettskotsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega MegaDrive System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Fär ej vikas!
3. Far ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för start solljus!
5. Oppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära vaarmekatta!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

• Om fukt eller liknande hammar på kassetten så torka bort det innan användning.

• Om kassetten blir smutsig - torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvaivatten.

• Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.

• Gör då och då ett uppehåll under en langvarig spejsession.

**WARNING:** Gäller projektionsmottagare och storbidstv: stillbilder, som visas i en längre stund at gangen, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstralebildskarmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar at gangen, nar bilden visas pa detta slags tv-bildskärmar.



## Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega MegaDrive System.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stelhem niet bloot aan hoge temperaturen!
5. Beschadig of verbulg hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.

• Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.

• Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden. Bewaar hem in zijn doos.

• Neem voldoende pauzas als je langere tijden achter ell aar speelt.

**WAARSCHUWING:** Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.



## Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System-järjeslemaa varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä kostuta veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä iske kesettia kovalla viomalla!
4. Älä aseta altiksi suoralle auringon paisteele!
5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
6. Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
7. Älä aseta ailtiksi tinnerille, bensinille.ym.

• Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.

• Jos se tulee likaiseksi, pyyth se varovast pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaala.

• Aseta se takaisin koteloonsa käytön jaikeen

• Pida huolta siita, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

**VAROITUS:** Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysaytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisadeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkanaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.



## EPILEPSY WARNING

**PLEASE READ BEFORE USING THIS VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT.**

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

### PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

## EPILEPSIE-WARNUNG

**BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DIESES VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER I HRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.**

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

### VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhren Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

**À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

**LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.**

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa IMMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

### PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACION

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

**PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI  
UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI  
UTILIZZARE QUESTO SISTEMA PER VIDEO GIOCHI.**

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

### PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE DOORLEZEN VOORDAT U DIT VIDEOGAME- SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

### VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

## EPILEPSIVARNING

**LÄS IGENOM NEDANSTÄENDE VARNING INNAN  
DU BÖRJAR ANVÄNDA DETTA TV-SPELSYSTEM  
ELLER INNAN DU LÄTER DINA BARN BÖRJA SPELA.**

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela. Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

### FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

## VAROITUS KAATUMATAUDISTA

**VAROITUS EPILEPSIASTA LUE ENNEN KUIN  
KÄYTÄT TÄTÄ VIDEOPELJÄRJESTELMÄÄ  
ITSE TAI ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ SITÄ.**

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsia-kohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

Suosittellemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

### KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROTOIMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten\*niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

# MUTINY AT METROPOLIS 4

The decision to move ahead with the Leader Project was one of necessity. The demands placed on Electrocorp as the world's leading manufacturer and developer of advanced robotics had outstripped the company's ability to run its massive Metropolis 4 plant efficiently. As a result, the Leader Project - working to perfect a multi-task, ultra-intelligent, self-aware robot capable of managing every aspect of the plant's day-to-day operations - was given top priority.

## GETTING STARTED

### LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the RISE OF THE ROBOTS™ Game Cartridge as described in your Sega™ Mega Drive™ instruction manual.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the RISE OF THE ROBOTS™ title screen will appear.
4. If the title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.



[IMPORTANT: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the cartridge.]

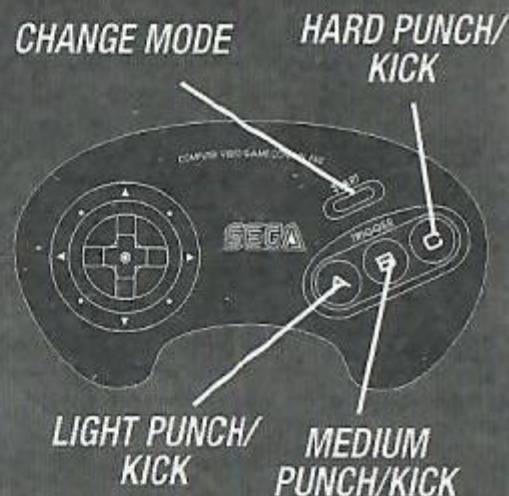
## GAME CONTROLS

These apply to both the Cyborg and the other robots in the 2-player game. In the Control Pad Instructions, "Toward" and "Away" refer to your robot's position in relation to its opponent.

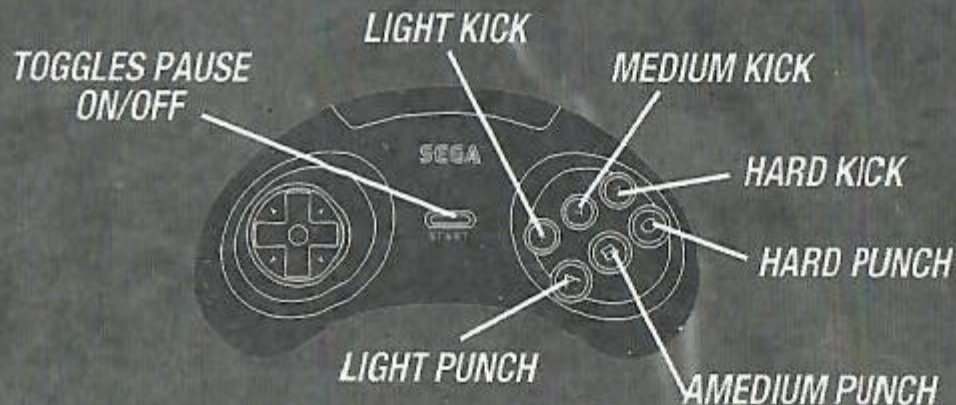
### CONTROL PAD

TOWARD . . . . .Walk Forward  
AWAY . . . . .Walk Back/Block  
UP . . . . .Jump  
UP TOWARD . . . . .Jump Forward  
UP AWAY . . . . .Jump Back  
DOWN . . . . .Crouch  
DOWN TOWARD . . . . .Crouch  
DOWN AWAY . . . . .Crouch/Block

### 3 BUTTON CONTROLLER



### 6 BUTTON CONTROLLER





# GAME MODES

Players can choose either the 1 or 2-player modes, and use Options to customize their game. Select a game mode by highlighting the desired mode, and pressing START.

## 1 PLAYER MISSION

Allows a single player to control the ECO35-2 Cyborg against the forces of the Supervisor Droid.

## 1 PLAYER TRAINING

Allows single player to control the cyborg against a selected robot.

## 2 PLAYER VS.

Pits two players against one another in head-to-head competition. One player will control the ECO35-2 Cyborg, while the other controls one of Metropolis 4's mutinous robots.

## OPTIONS

Allows players to customize the parameters of their game.

# OPTIONS

Players use Options to choose exactly what type of game that they wish to play. These adjustments apply to both the 1 and 2 player modes.

**DIFFICULTY LEVELS** - The game's level of difficulty can be adjusted to one of three levels: Easy, Medium, and Hard.

**TIMER** - Adjusts the time limit for combat rounds. Sixty seconds is the default setting.

**CINEMATICS** - The introductory cinematics to each confrontation can be turned On (default) or Off.

**SUPER MOVES** - Turns robots' best attacks ON (default) or OFF.

**BOUTS** - Adjusts the number of combat bouts in each battle. Three bouts is the default setting.

**MUSIC TEST** - Allows you to sample the game's music.

**SFX TEST** - Allows you to sample the game's sound effects.

# THE ECO35-2 CYBORG

The most closely guarded of Electrocorp's research and development designs, the ECO Project was rivaled in secrecy and funding only by the Leader Project (which resulted in the manufacture and installation of the Supervisor Droid.

The complexities inherent in producing a cybernetic organism-half human half machine-caused a great deal of difficulty in the early stages of the project. The body of the human subject often rejected the mechanical elements of the android, considerably draining the projects funding and wasting a good number of human subjects. (Although no accurate records are available, it has been rumored that several hundred humans have already been "used" in the development of the ECO Project).

Now, however, these setbacks have been overcome, and the ECO 35-2 is a fully functioning bipedal android that mirrors the human form. This combination of man and machine houses a human brain inside a sturdy cross-fiber multimaterial alloy skull, attached to a structural skeleton made from a wide range of materials.



## **SPECIAL MOVES:**

*TURBO HEAD BUTT.....DOWN, UP + Any Button*

*SHOULDER BARGE.....AWAY, TOWARD + Any Button*

# **THE ROBOTS OF METROPOLIS 4**

*The Electrocorp plant at Metropolis 4 is alive with all manner of robotics, many of which were mere worker drones with simplistic CPUs until the Supervisor reprogrammed them with self awareness and infected them with the EGO virus. Now, even the most basic robots pose a serious threat to the EC035-2 and its mission. Each droid has its own strengths and weaknesses which will put the Cyborg to the ultimate test of its robotic strength, and its human will.*

## **THE LOADER DROID**

*Durable and versatile, the Loader Droid was, at the time of its introduction, the cutting edge in all-purpose utility robotics, and it brought Electrocorp its first commercial success. Though primitive compared to BHF03 Builder Droid that superseded it some years ago, the number of Loaders still at work in Electrocorp's main plant is a testament to the quality of their design.*

*The low-slung Loader is agile in spite of its heavy chassis. Its real weakness in combat is its lack of intelligence; programmed*



*only for simple tasks, its simplistic CPU is devoid of any self-defense software. As a result, the Loader must rely on its slow-moving task modification and hazard avoidance programs, which are ill-suited for combat-especially against today's technology. This limits the Loader's ability to effectively wield its massive pallet forks, and impressive strength.*

## **SPECIAL MOVES:**

*FORK SLASH.....TOWARD, TOWARD + Any Button*

## **THE BHF03 BUILDER DROID**

*The next generation in Electrocorp's industrial utility droids, the BHF03 Builder combines a humanoid form with a primitive neural network CPU. This gives it the ability to mimic more complex heavy assembly tasks, oversee the production line, and assist in the manufacturing process. It was designed with powerful arms and a low center of gravity for balance, making it extremely adaptable to a combat role. Its huge arms can swing in a tremendous arc and land blows with a force of several tons.*

*The top-heavy Builder has an ape-like appearance, and leans forward to present the bulk of its upper chassis while protecting its comparatively delicate legs. Its low intelligence forces it into this defensive posture, which can be difficult to penetrate.*



### **SPECIAL MOVES:**

*PILE DRIVER.....DOWN, AWAY, UP*  
*BOMBER JUMP.....DOWN, TOWARD, UP*  
*(These controls do NOT require a button press.)*

### **THE CRUSHER DROID**

*The Crusher was developed specifically for use as a safety droid within the Electrocorp plant and was never intended for commercial distribution. Though it spends the majority of its time disposing of heavy and toxic industrial waste materials, its primary function is to immobilize and destroy dangerously malfunctioning production droids. It is, simply put, a droid killer, and was designed to outmaneuver and overpower any robot. There is little doubt that the Supervisor has employed these huge insectoid monstrosities as a kind of bodyguard against any enemies, robot or otherwise.*



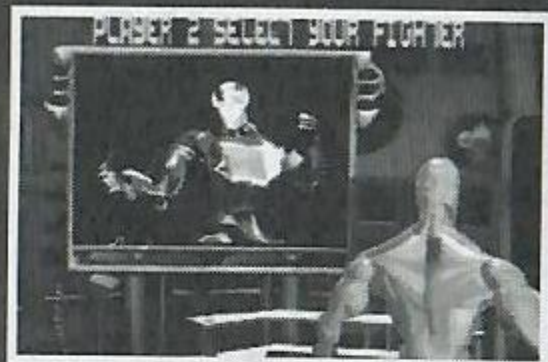
*The Crusher's hi-resolution sensors are linked to a CPU that is not dissimilar from the EC035-2. Its CPU downloads this information into a robotics design database, thereby quickly identifying its opponent's weak points, allowing the Crusher to waste no time in going for the mechanical jugular of its opponent. Its fragile, bug-like appearance is deceptive, it can readily shrug off jarring physical attacks and counter by pinning a foe with its pincers and then demolishing it with powerful mandibles.*

### **SPECIAL MOVES:**

*PINCER-MINCER.....DOWN, TOWARD +Any Button*

### **MILITARY DROID**

*From its inception, Electrocorp's Extensive contract work on government military projects have been the bread and butter of the company's profits. Included in these contracts is the top-secret military droid, code name, "The Exterminator." A number of working prototypes of this dangerous machine were in testing at the time of the Supervisor's takeover, and now it feared that these sophisticated weapons of destruction have been corrupted by the EGO virus, and may even be in mass production.*



*These droids have been designed for the sole purpose of fulfilling a combat role, and are equipped with an advanced CPU learning processor, and specialized software for unarmed combat. They have incredible artificial intelligence and a heavily armored humanoid form; these make them adaptable to nearly any combat situation. Their arms, legs, hands, and feet are crafted of solid, hyper-dense steel, and are wielded and flailed like maces to deliver crushing forceful blows.*

### **SPECIAL MOVES:**

*CATAPULT SPIN.....DOWN, UP + Any Button*  
*CYBER SLASH.....AWAY, TOWARD +Any Button*

### **THE SENTRY**

*Another combat-specific droid, the bulky Sentry stands an intimidating 3.5 meters tall and represents the next generation of military robotics. Despite their power and awesome weapons carrying ability large combat droids have*

*historically been at a disadvantage against smaller droids and human opponents. But the Sentry's high-output central power supply, super-rapid CPU, and all-mode threat sensor hardware have overcome these problems.*

*Despite the Sentry's incredible girth, its case-hardened fiberglass outer shell is sturdy but light, and its dorsal-mounted jet pack enhances the droid's already considerable leaping ability. Quick-thinking threat sensors allow the Sentry to introduce counter sequences to any attack almost instantaneously. Gigantic, alien-countenanced, and blood-red color (for easy recognition in battlefield testing) the Sentry is threatening and dangerous in more than just appearance.*

### **SPECIAL MOVES:**

*FLYING JET KICK.....DOWN, DOWN +Any Button*

## **THE SUPERVISOR DROID**

*A complete departure from conventional robotics, the Supervisor represents the dawn of a new era in metallurgy, artificial intelligence, and robotic engineering. The Supervisor was the first droid designed to replace humans in management rather than production positions. It was made self aware, and given a neural-*

*learning CPU, giving it the ability to adapt and think on its own. The Supervisor relies on electrical flux physics and the liquid properties of polymetamorphic titanium alloy. By adjusting the flow of the electrical charge, this alloy can reshape and mold itself (or "morph") into any form.*



### **LIMITED WARRANTY**

ACCLAIM™ warrants to the original purchaser of this ACCLAIM™ product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This ACCLAIM™ software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and ACCLAIM™ is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. ACCLAIM™ agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ACCLAIM™ software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre.

Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability, please mail to

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

Please allow 28 days from despatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void of the defect in the ACCLAIM™ software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATED, ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD, ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ACCLAIM™ BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ACCLAIM™ PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of ACCLAIM™.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

A3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. 'The Dark' composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Published by Queen Music Ltd/Les Editions Marouani in France. "Brian May is an exclusive EMI Records Recording Artist."

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. ACCLAIM™, Distributed by Acclaim Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

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.

# MEUTEREI IN METROPOLIS 4

Die Entscheidung, das Leader-Projekt in die Tat umzusetzen, war von grosser Notwendigkeit. Die Erwartungen, die an Electrocorp als führenden Hersteller und Entwickler der fortschrittlichsten Roboter gestellt wurden, hinderten die Firma daran, ihr riesiges Werk "Metropolis 4" effizient zu führen. Das Ergebnis war, daß dem Leader-Projekt - zur Perfektionierung eines ultra-intelligenten Mehrzweckroboters, der sich seiner Existenz bewußt wäre und alle Aspekte der Führung des Werks übernehmen könnte - höchste Priorität zukam.

## VOR DEM START

### SPIELSTART:

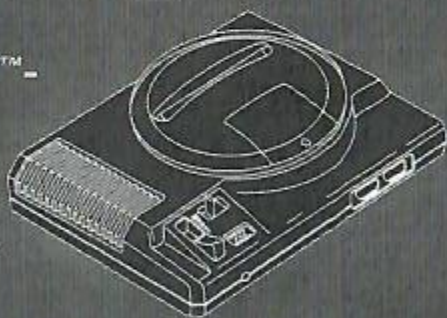
1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Gerät **AUSGESCHALTET** ist.

2. Legen Sie das **RISE OF THE ROBOTS™** - Spielmodul ein, wie in Ihrem **Sega™ Mega Drive™** -Handbuch beschrieben.

3. Schalten Sie Ihr Gerät **EIN**. Nach einigen Augenblicken erscheint der **RISE OF THE ROBOTS™** -Titelbildschirm.

4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie Ihr Gerät wieder **AUS**. Stellen Sie fest, ob Ihr System korrekt eingestellt und das Modul richtig eingelegt ist. Danach schalten Sie wieder **EIN**.

[**WICHTIG:** Vergewissern Sie sich immer, daß das Gerät **AUSGESCHALTET** ist, bevor Sie das Modul einlegen oder herausnehmen.]



# SPIELSTEUERUNGEN

Die Anleitung gilt sowohl für den Cyborg als auch für die anderen Roboter im 2-Spieler-Modus. Bei den Erklärungen zum R-Knopf bedeuten "Vorwärts" und "Rückwärts" die Bewegung Ihres Roboters im Verhältnis zu seinem Gegner.

## R-KNOPF (RICHTUNGSKNOPF)

VORWÄRTS .....Nach vorn gehen

RÜCKWÄRTS .....Zurück gehen/  
Abblocken

OBEN .....Springen

OBEN VORWÄRTS .....Sprung  
nach vorn

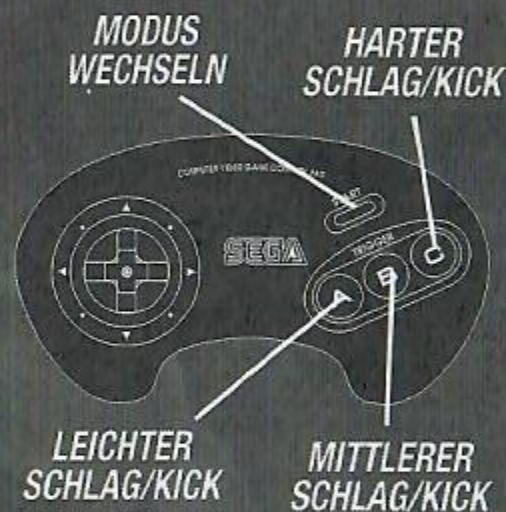
OBEN RÜCKWÄRTS ..Sprung zurück

UNTEN .....Ducken

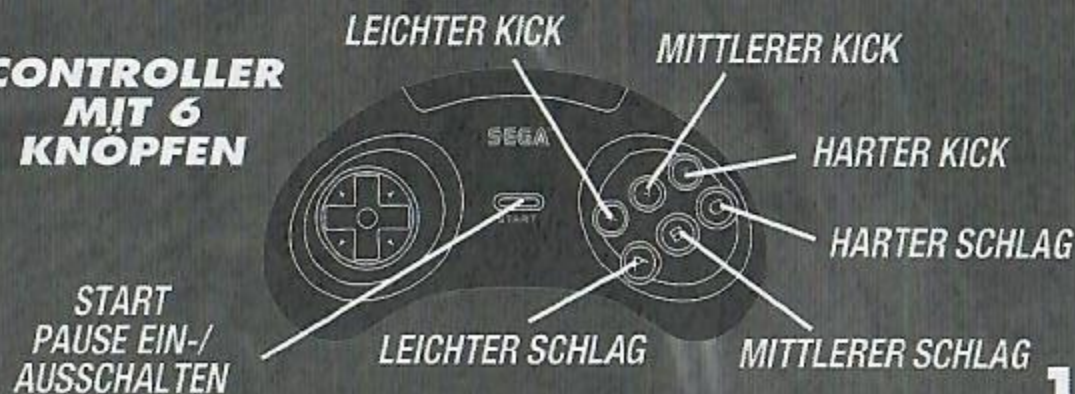
UNTEN VORWÄRTS .....Ducken

UNTEN RÜCKWÄRTS .....Ducken/  
Abblocken

## CONTROLLER MIT 3 KNÖPFEN



## CONTROLLER MIT 6 KNÖPFEN



# SPIELMODI

Die Spieler können entweder den 1- oder den 2-Spieler-Modus wählen und mit "Options" das Spiel individuell einstellen. Wählen Sie durch Markieren den gewünschten Modus, und drücken Sie START.

## 1 SPIELER-EINSATZ

Dabei tritt ein einzelner Spieler in der Rolle des Cyborg ECO35-2 gegen die Schergen des Supervisor-Droiden an.

## 1 SPIELERÜBUNG

Läßt einen Einzelspieler den Cyborg im Kampf gegen einen selbstgewählten Roboter üben.

## 2-SPIELER GEGENEINANDER

Läßt zwei Spieler im Zweikampf gegeneinander antreten. Der erste Spieler steuert dabei den Cyborg ECO35-2, während der zweite Spieler die Rolle eines der meuternden Roboter von Metropolis 4 übernimmt.

### Optionen

Hier kann der Spieler die Parameter des Spiels nach eigenen Wünschen festlegen.

## OPTIONEN

Mit den Optionen (OPTIONS) kann der Spieler genau die Art von Spiel festlegen, die er möchte. Diese Veränderungen gelten sowohl für den 1-Spieler- als auch für den 2-Spieler-Modus.

**SCHWIERIGKEITSGRAD** - Der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann auf drei verschiedene Stufen eingestellt werden: Easy (Leicht), Medium (Mittel) und Hard (Schwer).

**13 UHR** - Legt die Zeitbegrenzung für die Kampfrunden fest. Vorgegeben sind 60 Sekunden.

**FILMEINFÜHRUNG** - Die einführenden Filmsequenzen vor jeder Konfrontation können Sie ein- (ON) oder ausschalten (OFF). Die Standardeinstellung ist "ein".

**SUPERBEWEGUNGEN** - Schaltet die besten Angriffstechniken der Roboter ein (ON - Standardeinstellung) oder aus (OFF).

**KAMPFRUNDEN** - Legt die Anzahl der Runden in jedem Kampf fest. Die Standardvorgabe ist drei Runden.

**MUSIKPROBEN** - Läßt Sie in die Musik des Spiels hineinhören.  
**Soundeffektproben** - Damit können Sie sich die Geräuscheffekte des Spiels anhören.

## DER CYBORG ECO35-2

Der von Electrocorp am strengsten geheimgehaltene Forschungs- und Entwicklungsentwurf, das ECO-Projekt, wurde im Hinblick auf Geheimhaltung und Höhe der Geldmittel nur noch durch das Leader-Projekt übertroffen (aus dem die Herstellung und Installation des Supervisor-Droiden hervorging).

Inzwischen hat man diese Rückschläge jedoch hinter sich gelassen, und der ECO35-2 ist ein voll funktionsfähiger Androide, halb Mensch, halb Maschine. Diese Kombination aus Mensch und Maschine ist mit einem menschlichen Gehirn in einem stabilen Kreuzfasergemisch-Schädel ausgestattet, der an einem Strukturskelett aus den verschiedensten Materialien angebracht ist.



### **BESTE KAMPFTECHNIK:**

*Turbo-Kopfstoß: UNTEN, OBEN + Beliebiger Knopf*

*Schulterstoß: RÜCKWÄRTS, VORWÄRTS + Beliebiger Knopf*

## **DIE ROBOTER VON METROPOLIS 4**

Das Electrocorp-Werk Metropolis 4 wimmelt nur so von den verschiedensten Robotern, von denen die meisten einfache Arbeiter mit simplen CPUs (Zentraleinheiten) waren, bis der Supervisor ihnen Selbstbewußtsein einprogrammierte und sie mit dem EGO-Virus infizierte. Jetzt stellen selbst die einfachsten Roboter eine ernsthafte Gefahr für den EC035-2 und seine Aufgabe dar. Jeder Droide hat seine eigenen Stärken und Schwächen, die dem Cyborg alles an Roboterstärke und menschlicher Willenskraft abverlangen.

### **LADEDROIDE**

Der niedrig gebaute Loader ist trotz seines schweren Gestells sehr beweglich. Für einen entscheidenden Nachteil im Kampf sorgt jedoch seine geringe Intelligenz. Da er nur für einfache Aufgaben programmiert wurde, fehlt seiner simplen CPU jegliche Selbstverteidigungs-Software.

Aus diesem Grund muß sich der Loader auf seine langsamen Aufgabenmodifizierungs- und Gefahrenvermeidungsprogramme verlassen, die für den Kampf, vor allem gegen die heutige



Technologie, kaum geeignet sind. Dadurch wird die Fähigkeit des Loaders, seine gewaltigen Palettengabeln und seine eindrucksvolle Kraft einzusetzen, stark eingeschränkt.

### **BESTE KAMPFTECHNIK:**

*Gabelhieb: VORWÄRTS, VORWÄRTS + Beliebiger Knopf*

### **BUILDER BHFO3 (BAUDROIDE)**

Der oberlastige Builder ist von affenähnlicher Gestalt und geht nach vorn gebeugt, um mit der Masse seines oberen Gestells die relativ schwachen Beine zu schützen. Diese defensive Pose, die er aufgrund seiner geringen Intelligenz einnimmt, kann schwer zu durchdringen sein.

### **BESTE KAMPFTECHNIK:**

*Pile Driver: UNTEN, RÜCKWÄRTS, OBEN*

*Bomber-Sprung: UNTEN, VORWÄRTS, OBEN*

*(Für diese Angriffe braucht KEIN Knopf gedrückt zu werden.)*



## ELIMINIERUNGSDROIDE

Die hochsensiblen Sensoren des Crushers sind mit einer CPU verbunden, die der des ECO35-2 nicht unähnlich ist. Die CPU zieht diese Informationen in eine Roboter-Datenbank ab und erkennt dadurch rasch die Schwachstellen des Gegners, woraufhin er keine Zeit mehr mit den mechanischen Waffen seines Opfers zu vergeuden braucht. Seine zerbrechliche, käferähnliche Gestalt täuscht: Er kann körperliche Angriffe problemlos abwehren und reagiert darauf mit dem Einsatz seiner Krallen, woraufhin er den Gegner mit seinen kräftigen Kiefern zerlegt.

### BESTE KAMPFTECHNIK:

Krallen-Kracher: UNTEN, VORWÄRTS + Beliebiger Knopf



## KAMPFDROIDE

Diese Droiden wurden einzig für den Kampfeinsatz entworfen und zu diesem Zweck mit einem weiterentwickelten, denkfähigen CPU-Prozessor und Spezialsoftware für den unbewaffneten Kampf ausgestattet. Sie besitzen eine fast unglaubliche künstliche Intelligenz und einen stark gepanzerten

humanoiden Körper. Damit können sie sich fast jeder Kampfsituation anpassen. Ihre Arme, Beine, Hände und Füße bestehen aus massivem, hyperverdichtetem Stahl und werden von ihnen wie Keulen geschwungen, um vernichtende, krachende Schläge auszuteilen.

### BESTE KAMPFTECHNIK:

Katapultwirbel: UNTEN, OBEN + Beliebiger Knopf

Cyber Slash: RÜCKWÄRTS, VORWÄRTS + Beliebiger Knopf.

## WACHDROIDE

Trotz seines gewaltigen Umfangs ist der Sentry durch seine stabile, gehärtete Fiberglas-Außenhaut sehr leicht, und sein am Rücken angebrachtes Jetpack verstärkt die ohnehin äußerst beeindruckende Sprungkraft des Droiden. Schnelldenkende Gefahrensensoren lassen ihn fast unverzüglich jeden Angriff mit einer geeigneten Gegenwehr beantworten. Der Sentry sieht aus wie ein gigantischer Außerirdischer und ist blutrot (um ihn in den Kampf tests leicht ausmachen zu können). Das drohende, gefährlich wirkende Äußere spiegelt durchaus seine inneren Werte wider.





## **BESTE KAMPFTECHNIK:**

*Jetkick aus der Luft: UNTEN, UNTEN + Beliebiger Knopf*

## **ÜBERWACHUNGSDROIDE (SUPERVISOR DROID)**

*Der Supervisor stellt eine völlige Abkehr von der herkömmlichen Robotertechnologie dar und läutet eine neue Ära in der Metallurgie, der künstlichen Intelligenz und der Robotertechnik ein. Der Supervisor war der erste Droide, der als Ersatz für Menschen im Management, nicht mehr nur in der Produktion, konzipiert wurde. Er erhielt ein Selbstbewußtsein und eine lernfähige Neural-CPU, die ihm die Fähigkeit zur Anpassung und zum eigenständigen Denken verliehen. Der Supervisor basiert auf der Stromflußphysik und den Flüssigkeitseigenschaften einer polymetamorphen Titanlegierung. Durch Regulierung der elektrischen Ladung kann diese Legierung sich umformen und jegliche Gestalt annehmen (diese Verwandlung wird als "Morph" bezeichnet).*



## **GEWÄHRLEISTUNG**

Acclaim™ Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die 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, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen. Die Gewährleistung 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 den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben. Vertrieb durch:

**ACCLAIM™. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH.**  
Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. BINDEND. FÜR ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GILT DIE OBENGENANNTEN FRIST VON sechs Monaten. ACCLAIM™ ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE. Dieses Computerprogramm, die begleitende Dokumentation und anderes Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von ACCLAIM™ strengstens untersagt.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

A3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. "The Dark" composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Published by Queen Music Ltd/Les Editions Marouani in France. "Brian May is an exclusive EMI Records Recording Artist."

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM™, Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,

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

# MUTINERIE À MÉTROPOLIS 4

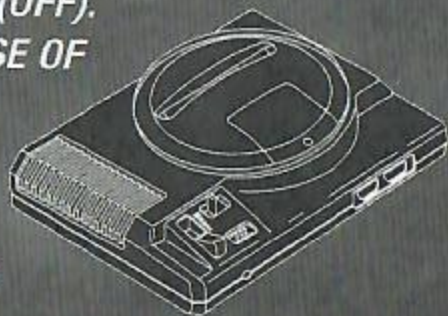
Il était vital de poursuivre le "Projet Leader". Électrocorp, premier fabricant mondial de systèmes robotisés sophistiqués ne pouvait plus faire face à la demande et son énorme usine de Métropolis 4 ne fonctionnait plus de manière efficace. Par conséquent, le projet Leader concernant la conception d'un robot hyper-intelligent capable de gérer le fonctionnement courant de l'usine, devint la priorité.

## AVANT DE COMMENCER A COGNER

### CHARGEMENT:

1. Vérifiez que la console est éteinte (OFF).
2. Introduisez la cartouche de jeu RISE OF THE ROBOTS™ comme décrit dans le livret d'instructions Sega™ Mega Drive™
3. Allumez la console (ON). Dans quelques instants, l'écran-titre RISE OF THE ROBOTS™ va apparaître.
4. Si l'écran-titre n'apparaît pas, éteignez la console (OFF). Vérifiez que le système est correctement installé et que la cartouche est bien placée. Allumez à nouveau la console (ON).

[IMPORTANT: vérifiez toujours que la console est éteinte (OFF) avant d'introduire ou de retirer la cartouche.]



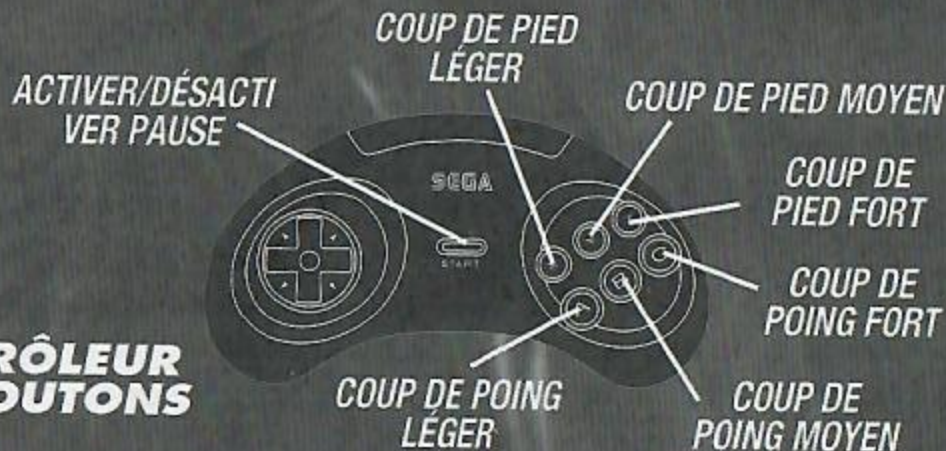
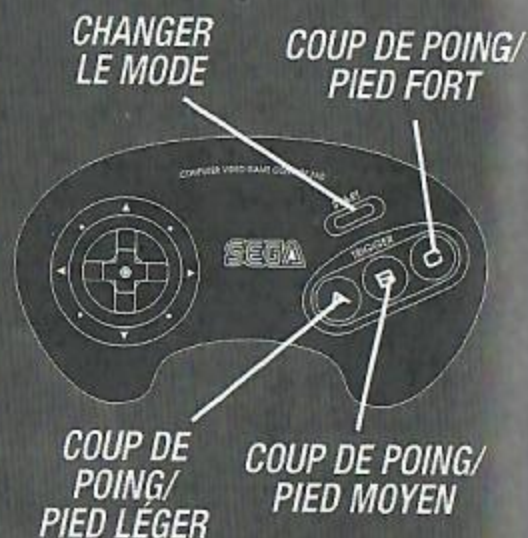
# CONTRÔLES DU JEU

Ceci s'applique au robot Cyborg et aux autres robots dans un jeu à deux joueurs. Pour les instructions du Control Pad, "Avant" et "Arrière" font référence à la position de votre robot par rapport à son adversaire.

### CONTROL PAD

- AVANT .....Marcher vers l'avant  
ARRIÈRE .....Reculer/bloquer  
HAUT .....Sauter  
HAUT AVANT ...Sauter vers l'avant  
HAUT ARRIÈRE .....Sauter vers l'arrière  
BAS .....S'accroupir  
BAS AVANT .....S'accroupir  
BAS ARRIÈRE .S'accroupir/Bloquer

### CONTRÔLEUR À 3 BOUTONS



### CONTRÔLEUR À 6 BOUTONS

## MODES DE JEU

Les joueurs peuvent choisir entre les modes 1 ou 2 joueurs (1 - 2 player mode), et utiliser les options pour personnaliser leur jeu. Sélectionnez un mode de jeu en mettant le mode désiré en surbrillance et en appuyant sur START.

### MISSION À UN JOUEUR

Permet à un seul joueur de contrôler le Cyborg ECO35-2 contre les forces du Supervisor.

### ENTRAÎNEMENT À UN JOUEUR

Permet à un seul joueur de contrôler le cyborg contre un robot sélectionné.

### DEUX JOUEURS EN MODE CONTRE.

Ce mode permet à deux joueurs de s'affronter dans une compétition en face à face. Un joueur contrôle l'ECO35-2 Cyborg, alors que l'autre contrôle l'un des robots renégats de Métropolis 4.

### OPTIONS

Ceci permet aux joueurs de personnaliser les paramètres du jeu.

## OPTIONS

Les joueurs utilisent les options pour choisir exactement le type de jeu auquel ils désirent jouer. Ces modifications s'appliquent aux modes 1 et 2 joueurs.

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ** - Le jeu dispose de trois niveaux de difficulté: Easy (Facile), Medium (Moyen) et Hard (Difficile).

**CHRONO** - Ajustez la limite du temps de combat pour chaque round. 60 secondes est le réglage par défaut.

**SÉQUENCES CINÉ** - La séquence ciné d'introduction qui précède chaque affrontement peut être activée (défaut) ou désactivée (OFF).

**SUPER COUPS** - Active (par défaut) ou désactive les meilleures attaques des robots.

**PÉRIODES** - Ajuste le nombre de périodes de combat dans chaque bataille. La configuration par défaut est de trois périodes.

**TEST DE LA MUSIQUE** - Vous permet d'écouter des extraits de la musique du jeu.

**TEST DES EFFETS SONORES** - Vous permet d'écouter des extraits des effets sonores du jeu.

## L'ECO35-2 CYBORG

C'est le produit de la recherche et des efforts d'Électrocorp le mieux gardé.

Le projet ECO a été gardé secret et financé uniquement par le Projet Leader (qui a en outre débouché sur la fabrication et la mise en activité du Supervisor).

Cependant, ces inconvénients ont été surmontés donnant naissance à l'ECO35-2, un androïde bipède fonctionnant normalement et ressemblant à un être humain. Cette association de l'homme et de la machine comprend un cerveau humain placé à l'intérieur d'un crâne en alliage de plusieurs matériaux multi-fibres et un squelette structural composé d'une grande variété de matériaux.



## COUPS SPÉCIAUX:

*COUP DE TÊTE TURBO: BAS, HAUT + n'importe quel bouton*

*COUP D'ÉPAULE: ARRIÈRE, AVANT + n'importe quel bouton*

# LES ROBOTS DE METROPOLIS 4

*L'usine Electrocorp de Métropolis 4 fabrique toutes sortes de robots et les utilise pour des tâches variées. La plupart d'entre eux n'étaient que des drones contenant un processeur très simple, jusqu'à ce que le Supervisor les reprogramme, les rende conscients de leur existence et leurs injecte l'EGO virus.*

*Désormais, même les robots plus simples peuvent poser des problèmes à l'EC035-2 dans sa mission. Chaque droïde a ses points forts et ses points faibles, mais tous vont mettre la force robotique et la volonté humaine du Cyborg à rude épreuve.*

## LE DROÏDE CHARGEUR

*Le Loader est assez bas mais agile en dépit de son lourd châssis. Son vrai point faible dans les combats est son manque d'intelligence. Programmé pour effectuer de simples tâches, son processeur très primitif ne possède pas de logiciel de défense. Le Loader est dirigé par des programmes assez lents qui*



*lui permettent de modifier ses tâches et d'éviter les obstacles mais qui sont mal adaptés aux combats, en particulier contre des adversaires plus évolués technologiquement. Ceci limite les capacités du Loader qui ne peut en fait que déplacer sa fourche et impressionner par sa force.*

## COUP SPÉCIAL:

*COUP DE FOURCHE: AVANT, AVANT + n'importe quel bouton*

## BUILDER BHFO3 (LE DROÏDE CONSTRUCTEUR)

*Le Builder, très lourd, a l'apparence d'un singe. Il se déplace penché vers l'avant en présentant la partie supérieure de son corps, moins vulnérable, tout en protégeant ses jambes plutôt fragiles, par comparaison. Sa faible intelligence le force à adopter une attitude défensive qui le rend difficile à vaincre.*

## COUPS SPÉCIAUX:

*COUP DE BÉLIER: BAS, ARRIÈRE, HAUT*

*BOMBARDEMENT: BAS, AVANT, HAUT*

*(Vous n'avez pas besoin d'appuyer sur un bouton).*



## LE DROIDE ÉCRASEUR

Les détecteurs haute résolution du Crusher sont liés à un processeur très semblable à celui de l'EC035-2. Ce processeur transfère les informations à une base de données robotisée qui identifie rapidement les points faibles de l'adversaire permettant ainsi au Crusher de frapper vite et juste à l'endroit le plus faible. Son apparence fragile d'insecte est trompeuse. Il peut riposter à n'importe quelle attaque, plaquer son adversaire au sol grâce à ses pinces et le détruire avec ses puissantes mandibules.

### COUP SPÉCIAL

**PASSAGE À LA MOULINETTE:** BAS, AVANT + n'importe quel bouton



## LE DROIDE GUERRIER

Ces androïdes ont été conçus pour être des combattants. Ils sont équipés de processeurs sophistiqués qui leur permettent d'apprendre facilement, ainsi que de logiciels spécialisés dans les combats non-armés. Ils ont une incroyable intelligence artificielle et une apparence humaine malgré leur blindage.

Ils peuvent ainsi s'adapter facilement à toutes les situations de combat. Leur bras, leurs jambes, leurs mains et leurs pieds sont faits d'acier très solide et hyperdense qu'ils les utilisent comme des massues sur leur adversaires.

### COUPS SPÉCIAUX:

**CATAPULTE:** BAS, HAUT + n'importe quel bouton

**COUP CYBER:** ARRIÈRE, AVANT + n'importe quel bouton



## LE DROIDE GARDIEN

Sa carcasse extérieure en fibres de verre est solide mais légère, et le jet-pack monté sur son dos améliore considérablement les capacités de saut du Guardian. Les détecteurs de danger rapides permettent au Guardian de riposter aux attaques presque instantanément. Immense, ressemblant à un alien de couleur rouge (pour être facilement reconnu lors de tests sur les champs de bataille), le Guardian est dangereux et menaçant.

## COUP SPÉCIAL:

*COUP DE PIED VOLANT: BAS,  
BAS + n'importe quel bouton*



## LE DROIDE SUPERVISEUR

*Totalement différent des robots conventionnels, le Supervisor représente le début d'une nouvelle ère dans le domaine de la métallurgie, l'intelligence artificielle et la robotique. Le Supervisor fut le premier droïde conçu pour remplacer les humains dans le domaine de la gestion plutôt que de la production. Il est conscient de sa personne et est doté d'un processeur neural d'apprentissage qui lui permet de s'adapter et de penser. Le Supervisor est basé sur le flux électrique et les propriétés liquides de l'alliage polymétamorphique de titane. En fonction de la quantité de la charge électrique, cet alliage peut prendre des formes différentes.*



### GARANTIE LIMITEE

ACCLAIM™ garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM™ que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM™ est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM™ n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM™, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

**ACCLAIM™, DISTRIBUTED BY GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO Division Acclaim™**  
31, rue Louis Pasteur, 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

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel ACCLAIM™ résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM™. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM™ NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM™. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM™.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

A3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. 'The Dark' composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Published by Queen Music Ltd/Les Editions Marouani in France. "Brian May is an exclusive EMI Records Recording Artist."

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM™, Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,  
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

# REBELION EN METROPOLIS 4

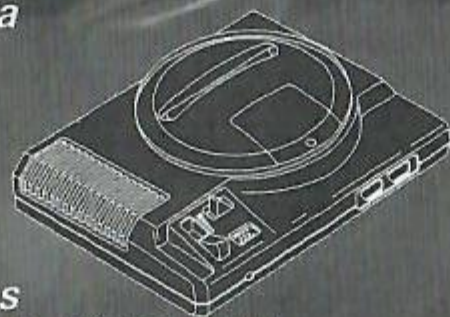
No quedaba otra salida: Electrocorp tenía que llevar adelante el Proyecto Líder, ya que las exigencias que se le planteaban a este número uno mundial en diseño y fabricación de robótica habían menoscabado el buen funcionamiento de las inmensas instalaciones en Metrópolis 4. Por esta razón se dio prioridad al Proyecto Líder, que consistía en perfeccionar un robot multiuso, ultra-inteligente y autónomo, capaz de encargarse de todas y cada una de las operaciones cotidianas de la planta.

## PUESTA EN MARCHA

### COMO CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor de la corriente está apagado (OFF).

2. Inserta el cartucho de RISE OF THE ROBOTS™ según se describe en el manual de instrucciones de tu Mega Drive™ de Sega™.



3. Enciende el interruptor (ON). En unos instantes, aparecerá la pantalla del título de RISE OF THE ROBOTS™.

4. Si no aparece la pantalla del título, apaga el interruptor, asegúrate de que el sistema está correctamente instalado y el cartucho bien insertado. Luego vuelve a encender el interruptor de la corriente.

**IMPORTANTE:** asegúrate siempre de que el interruptor está apagado antes de insertar o retirar un cartucho.

# CONTROLES DEL JUEGO

Sirven tanto para el Cyborg como para los demás robots, en modo de 2 jugadores. En las instrucciones del Mando de Control, "Acercarse" y "Alejarse" hacen referencia a la posición de vuestro robot respecto a la del enemigo.

## MANDO DE CONTROL

Acercarse .....Avance  
Alejarse ....Retroseso/Bloqueo  
Arriba .....Salto  
Arriba Acercándose .....Salto adelante  
Arriba Alejándose ...Salto atrás  
Abajo .....Agacharse  
Abajo Acercándose ..Agacharse  
Abajo Alejándose ...Agacharse/  
Bloqueo

## CONTROLADOR DE 6 BOTONES



## CONTROLADOR DE 3 BOTONES



## MODOS DE JUEGO

Se puede elegir entre dos modos, de 1 o de 2 jugadores, y realizar los ajustes de juego deseados utilizando Opciones. Para seleccionar un modo de juego hay que destacarlo y pulsar Start.

### MISIÓN PARA 1 JUGADOR

Un solo jugador controla el Cyborg ECO35-2 contra las fuerzas de la droide Supervisora.

### ENTRENAMIENTO PARA 1 JUGADOR

Un solo jugador controla al cyborg contra el robot que se seleccione.

### DUELO PARA 2 JUGADORES.

Este modo permite un mano a mano entre dos jugadores. Uno de ellos controla al Cyborg ECO35-2, el otro se hace cargo de los sublevados de Metrópolis 4.

### OPCIONES

Sirven para que los jugadores adapten los parámetros del juego a su gusto.

## OPCIONES

Los jugadores emplean Options (Opciones) para diseñar el tipo de juego que desean. Los ajustes posibles sirven para ambos modos, de 1 y 2 jugadores.

**NIVELES DE DIFICULTAD** - El nivel de dificultad del juego se puede ajustar como: Easy (Fácil), Medium (Medio, el prefijado), o Hard (Difícil).

**CRONOMETRO** - Ajusta la duración de los asaltos. La prefijada es de 60 segundos.

**CINEMATICA** - La cinemática introductoria de cada enfrentamiento puede estar activada (ajuste prefijado), o desactivada.

**SUPER MOVIMIENTOS** - Activar los mejores ataques de los robots (ON), que es lo preajustado, o desactivarlos (OFF).

**ASALTOS** - Establece el número de asaltos en cada combate. Lo ajustado por defecto es tres.

**PROBAR LA MUSICA** - Sirve para que escuches la música del juego.

**PROBAR LOS EFECTOS DE SONIDO** - Sirve para que escuches los efectos de sonido del juego.

## EL CYBORG ECO35-2

El más encubierto de los diseños desarrollados por Electrocorp, sólo equiparable al secreto guardado con el Proyecto Líder (cuyo producto fue el Androide Supervisor).

Pero esos contratiempos se solucionaron, y ahí está el ECO35-2, un androide bípedo de aspecto humano. La combinación hombre-máquina encierra un cerebro humano en un resistente cráneo de aleación polimaterial de fibras híbridas, sobre un esqueleto hecho de materiales diversos.



### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Turbocabezazo: Abajo, Arriba + Cualquier Botón

Arremetida: Alejarse, Acercarse + Cualquier Botón



# LOS ROBOTS DE METROPOLIS 4

Las instalaciones de Electrocorp en Metrópolis 4 albergan todo tipo de variantes de robótica, muchas de las cuales eran meros modelos teledirigidos dotados de Unidades Centrales de Proceso (UCP) de extremada simplicidad, hasta que el Supervisor los re-programó, dotándolos de autonomía, e introdujo en ellos el virus EGO. Ahora, hasta el más simple de los robots constituye una amenaza para el EC035-2 y su misión. Cada androide tiene puntos fuertes y débiles peculiares, todo un reto para la fuerza robótica del Cyborg y su determinación humana.

## ANDROIDE CARGADOR

El Cargador, de movimientos bajos, es ágil a pesar de su pesado chasis. Su debilidad a la hora de pelear radica en su inteligencia nula: programado sólo para realizar tareas sencillas, su simple UCP carece de software de autodefensa. Por eso tiene que aprovecharse de sus lentos programas de modificación de tareas y evasión de peligros, que no están a la altura de la tecnología actual. Esa es la razón por la que el Cargador no puede emplear al máximo sus enormes palas y su fuerza imponente.



## MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Tajazo : Acercarse, Acercarse + Cualquier Botón

## ANDROIDE CONSTRUCTOR BHFO3

El Constructor, de cuerpo pesado, tiene aspecto de simio y se inclina hacia adelante para proteger sus patas, delicadas en comparación con la mole de su chasis superior. Para compensar su escasa inteligencia adopta una posición defensiva, que puede ser difícil de penetrar.

## MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Martinete: Abajo, Alejarse, Arriba

Salto Bomba: Abajo, Acercarse, Arriba

(No es preciso pulsar ningún botón).



## ANDROIDE TRITURADOR

Los potentes sensores del Triturador están conectados a una UPC muy parecida a la de EC035-2: la UPC transmite información de los sensores a una base de datos robótica que identifica al momento los puntos débiles del oponente, y así el Triturador no tarda nada en atacar la yugular mecánica del contrario. No hay que dejarse engañar por su apariencia de bichejo, porque es muy capaz de resistir los combates enemigos y contraatacar con sus pinzas, inmovilizando al enemigo para luego hacerlo trizas con sus poderosas mandíbulas.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

La Tenaza: Abajo, Acercarse + Cualquier Botón



## ANDROIDE GUERRERO

Estos droides se idearon con una única finalidad, la lucha. Están equipados con una UPC avanzada y software especializado para el combate sin armas. Poseen una inteligencia artificial increíble y forma humanoide blindada. Con estas características pueden adaptarse a todo tipo de

25

situaciones de combate. Sus extremidades son de acero hiperdenso, utilizadas como mazas capaces de propinar golpes demoledores.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Catapulta: Abajo, Arriba + Cualquier Botón

Cybergolpe: Alejarse, Acercarse + Cualquier Botón

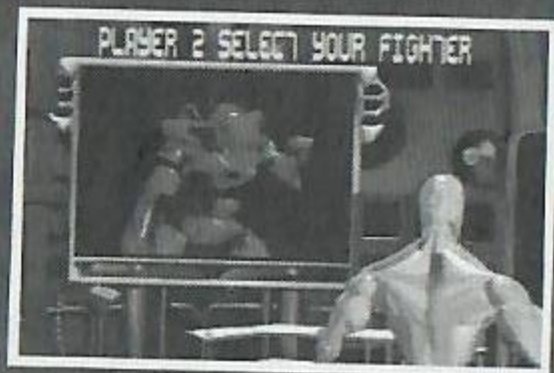


## ANDROIDE GUARDIAN

El armazón de fibra de vidrio endurecido, resistente pero ligero y el reactor adosado a la espalda hacen al Guardián tremendamente ágil de movimientos, por muy voluminoso que sea. Los sensores de amenaza le permiten programar instantáneamente secuencias de contraataque. Este gigante de aspecto alienígena y color rojo sangriento (que lo hace reconocible en las pruebas bélicas) es tan peligroso como aparenta.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Patada a Reacción ..... Abajo, Abajo + Cualquier Botón



## ANDROIDE SUPERVISOR

*Un capítulo aparte de la robótica convencional, el Supervisor representa el principio de una nueva era en la metalurgia, la inteligencia artificial y la robótica. Este fue el primer androide diseñado para sustituir a los humanos en tareas de dirección y no de producción. Se le otorgó autonomía y se le dotó de una UCP de aprendizaje neural, que le hacía adaptable y capaz de pensar por sí solo. El Supervisor se basa en la física de flujo eléctrico y en las propiedades líquidas de la aleación del titanio polimetamórfico. Ajustando el flujo de las cargas eléctricas, esta aleación puede remodelarse (o "morfearse") en cualquier forma.*



### GARANTIA LIMITADA

ACCLAIM™ garantiza al comprador original de este producto ACCLAIM™, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de computador ha sido grabado está libre de defectos de material y mano de obra. Este software de ACCLAIM™ se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y ACCLAIM™ no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños puedan derivarse de la utilización de este programa. ACCLAIM™ acepta durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir (según crea conveniente) de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de ACCLAIM™ con recibo de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario. La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo a

**ACCLAIM™, DISTRIBUIDO POR BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT SPAIN, S.A.**

Por favor permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto. Esta garantía no se aplica al uso o desgaste normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de ACCLAIM™ se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia. ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACION O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRA AFECTAR U OBLIGAR A ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DIAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA ACCLAIM™ SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESION, USO O UTILIZACION INDEBIDA DE ESTE PRODUCTO ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO LOS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LA LEY.

Este programa de computador, sus materiales y documentación relativa están protegidos por la legislación nacional e internacional con derechos de autor. Está prohibido su almacenaje en un sistema de extracción, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, difusión y demostraciones públicas sin una autorización expresa por escrito de ACCLAIM™.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados.

A3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. 'The Dark' composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Published by Queen Music Ltd/Les Editions Marouani in France. "Brian May is an exclusive EMI Records Recording Artist."

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM™, Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,

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

# ARIBELLIONE 4 METROPOLIS

Portare avanti il Progetto Leader era diventata una necessità. Le richieste effettuate alla Electrocorp in quanto principale produttore e sviluppatore di robotica avanzata impedivano all'industria di gestire in modo efficiente la centrale Metropolis 4. Per questo il Progetto Leader (perfezionare un robot multifunzionale, ultraintelligente, cosciente, in grado di gestire ogni singolo aspetto delle operazioni giornaliere della centrale) ricevette priorità assoluta.

## PRIMA DI COMINCIARE A TRINCIARE

### CARICAMENTO:

1. Accertati che l'interruttore sia su SPENTO.
  2. Inserisci la cartuccia di gioco RISE OF THE ROBOTS™ come descritto nel manuale istruzioni Sega™ Mega Drive™.
  3. ACCENDI l'interruttore. Dopo alcuni istanti, apparirà la videata titolo di RISE OF THE ROBOTS™.
  4. Se la videata di testa non appare, SPENGI l'interruttore. Accertati che il sistema sia stato allestito correttamente e che la cartuccia sia inserita bene. Poi ACCENDI di nuovo.
- [AVVERTENZA: Accertati sempre di SPEGNERE prima di inserire o togliere la cartuccia.]



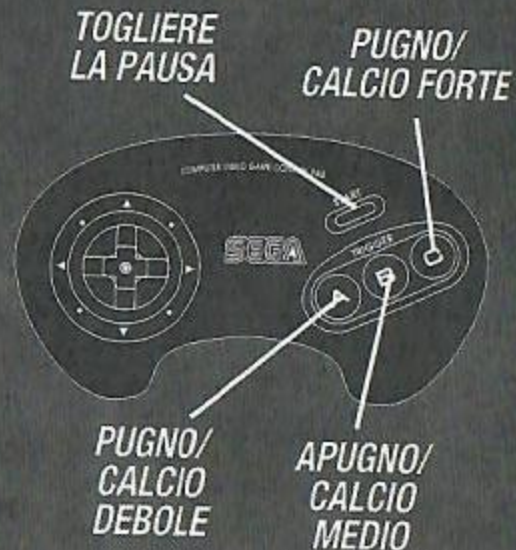
## COMANDI DEL GIOCO

I seguenti comandi si applicano al Cyborg e agli altri robot nelle partite a 2 giocatori. Nelle istruzioni relative alla pulsantiera direzionale "Avanti" e "Indietro" di riferiscono alla posizione del robot in relazione all'avversario.

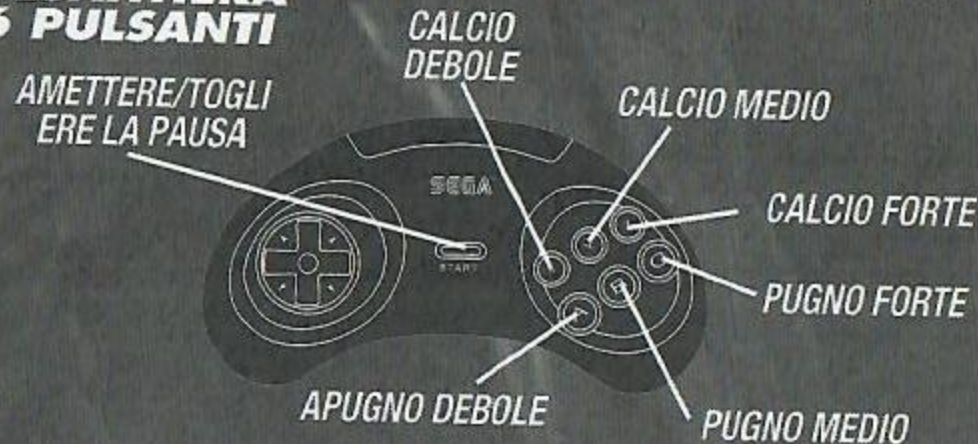
### PULSANTE DIREZIONALE

- AVANTI .....Camminare avanti  
INDIETRO .....Camminare indietro/Bloccarsi  
SU .....Saltare  
SU AVANTI .....Saltare in avanti  
SU INDIETRO .....Saltare indietro  
GIÙ .....Rannicchiarsi  
GIÙ AVANTI .....Rannicchiarsi  
GIÙ INDIETRO .....Rannicchiarsi/Bloccarsi

### PULSANTIERA A 3 PULSANTI



### APULSANTIERA A 6 PULSANTI



# MODALITÀ DI GIOCO

I giocatori possono scegliere la modalità a 1 o 2 giocatori e utilizzare le opzioni per personalizzare il gioco. Seleziona una modalità partita evidenziando la modalità desiderata e premendo START (AVVIO).

## MISSIONE A 1 GIOCATORE

Permette a un giocatore di controllare il Cyborg ECO35-2 contro gli eserciti del Droide Supervisore.

## ADDESTRAMENTO A 1 GIOCATORE

Permette a un giocatore di controllare il Cyborg contro un robot selezionato.

## 2 GIOCATORI UNO CONTRO L'ALTRO.

Fa giocare due giocatori uno contro l'altro in un incontro testa a testa. Un giocatore controllerà il Cyborg ECO35-2, mentre l'altro controllerà uno dei robot mutanti di Metropolis 4.

## OPZIONI

Permette ai giocatori di personalizzare le impostazioni del proprio gioco.

## OPZIONI

I giocatori utilizzano Options per scegliere esattamente il tipo di gioco che desiderano giocare. Le impostazioni si applicano alla modalità a 1 giocatore e alla modalità a 2 giocatori.

**LIVELLI DI DIFFICOLTÀ** - Il livello di difficoltà del gioco può essere regolato su uno di questi tre livelli: Easy (Facile), Medium (Medio) e Hard (Difficile).

**CONTATEMPO** - Stabilisce il tempo limite per i round di combattimento. L'allestimento predefinito è 60 secondi.

**ANIMAZIONE** - L'animazione introduttiva a ogni combattimento può essere accesa (On - il predefinito) o spenta (Off).

**MOSSE SPECIALI** - Accende (ON - il predefinito) o spegne (OFF) gli attacchi speciali.

**COMBATTIMENTI** - Determina il numero dei combattimenti in ogni battaglia. Il predefinito è tre combattimenti.

**COLLAUDO DELLA MUSICA** - Ti permette di avere un assaggio della musica del gioco.

**COLLAUDO EFFETTI SONORI** - Ti permette di avere un assaggio degli effetti sonori del gioco.

## IL ECO35-2 CYBORG

Il progetto di ricerca e di sviluppo più segreto della Electrocorp, il progetto ECO venne sviluppato in gran segreto e sovvenzionato solamente dal Progetto Leader (che risultò nella costruzione e nell'installazione del Droide Supervisore).

Adesso, comunque, questi problemi sono stati superati e l'ECO35-2 è un androide bipede completamente funzionante sul modello di un essere umano. Questa combinazione di uomo e macchina ospita una mente umana all'interno di un teschio di una robusta lega multimateriale di fibre incrociate attaccato a una struttura scheletro composto da una vasta gamma di materiali.



## **MOSSE SPECIALI:**

*TESTATA TURBO: GIÙ, SU + un pulsante qualsiasi*

*SPALLATA: INDIETRO, AVANTI + un pulsante qualsiasi*

# **I ROBOT DI METROPOLIS 4**

La centrale Electrocorp di Metropolis 4 funziona con tutti i tipi di robot, molti dei quali erano semplicemente degli operai telecomandati con dei semplici CPU fino a quando il Supervisor non li ha riprogrammati fornendoli consapevolezza ed infettandoli con il virus EGO. Adesso anche i robot più semplici rappresentano una vera e propria minaccia per l'EC035-2 e la sua missione. Ogni droide possiede dei propri punti forti e deboli che metteranno la forza robotica, e la volontà umana, del Cyborg a dura prova.

## **IL DROIDE CARICATORE**

Il Caricatore a breve-getto è agile nonostante la pesante struttura. La sua debolezza in combattimento è la mancanza di intelligenza; programmato solamente per dei compiti semplici, il suo semplice CPU è privo di qualsiasi programma di autodifesa. Per questo il Caricatore deve fare affidamento sui propri programmi di modifica-



*compito e evita-ostacoli, inadatti al combattimento soprattutto contro l'odierna tecnologia. Questo limita la capacità del Caricatore di poter effettivamente utilizzare le forche a paletta e una forza impressionante.*

## **MOSSE SPECIALI:**

*COLPO DI FORCA: AVANTI, AVANTI + un pulsante qualsiasi*

## **IL DROIDE COSTRUTTORE BHF03**

La generazione successiva dei droidi di servizio industriale della Electrocorp, il Costruttore BHF03 combina la forma umanoide con un CPU neurale primitivo che gli permette di svolgere delle mansioni di montaggio molto più complesse, sorvegliare la linea di produzione e di fornire assistenza nel processo di produzione. Essendo dotato di braccia molto forti e di un centro di gravità basso per l'equilibrio, è molto adatto ai combattimenti. Le sue potenti braccia possono infierire dei colpi con una forza di diverse tonnellate.



## **MOSSE SPECIALI:**

*CALCIO PODEROSO: GIÙ, INDIETRO, SU*

*SALTO BOMBARDIERE: GIÙ, AVANTI, SU*

*(Questi comandi NON non richiedono che venga premuto un pulsante)*

## **IL DROIDE FRANTUMATORE**

*I sensori ad alta definizione del Frantumatore sono collegati ad un CPU simile a quello dell'ECO35-2. Il suo CPU porta queste informazioni nella banca dati progetti robot identificando quindi immediatamente i punti deboli dell'avversario evitando di far perdere tempo al Frantumatore per cercare il punto vitale meccanico del nemico. Il suo aspetto minuto, simile ad un insetto, trae in inganno; può infliggere dei potenti attacchi fisici e infilzare un nemico con le sue tenaglie per poi disintegrarlo con le sue potenti mandibole.*

### **MOSSE SPECIALI:**

*TENAGLIA FRANTUMANTE: GIÙ, AVANTI + un pulsante qualsiasi*



## **DROIDE GUERRIERO**

*Questi droidi sono stati progettati per il combattimento e sono equipaggiati con un processore CPU avanzato e programmi specializzati per combattimenti senza armi. Possiedono un'incredibile intelligenza artificiale e una forma umanoide*

*pesantemente armata e quindi sono adatti a quasi ogni tipo di combattimento. Le braccia, gambe, mani e piedi sono composti di robusto acciaio iperdenso e operano come delle mazze per infierire dei colpi potenti.*

### **MOSSE SPECIALI:**

*GIRO CATAPULTA: GIÙ, SU + un pulsante qualsiasi*

*COLPO CYBER: INDIETRO, AVANTI + un pulsante qualsiasi*



## **DROIDE GUARDIANO**

*Nonostante l'incredibile stazza del Guardiano, il rivestimento esterno in fibra di vetro è robusto ma leggero e lo zaino jet potenzia la sua capacità, già piuttosto buona, di saltare. I sensori veloci per l'individuazione delle minacce permettono al guardiano di rispondere agli attacchi quasi istantaneamente. Gigantesco, dall'aria aliena e color rosso sangue (per un facile riconoscimento nelle prove sui campi di battaglia), il Guardiano è una minaccia ed un pericolo.*

## MOSSE SPECIALI:

*CALCIO VOLANTE JET: GIÙ, GIÙ  
+ un pulsante qualsiasi*



## IL DROIDE SUPERVISORE

*Completamente diverso dai robot convenzionali, il Supervisore rappresenta l'inizio di una nuova era della metallurgia, dell'intelligenza artificiale e dell'ingegneria robotica. Il Supervisore è stato il primo droide ad essere stato creato per sostituire gli umani nella gestione invece che nella produzione. Dotato di consapevolezza e di un CPU di apprendimento neurale, ha la capacità di adattarsi e di pensare da solo. Il Supervisore si basa sulla fisica dei flussi elettrici e le proprietà liquide della lega titanio polimetamorfo. Regolando il flusso della carica elettrica, questa lega può trasformarsi in un'altra forma.*



### GARANZIA LIMITATA

ACCLAIM™ garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma computer è esente da difetti di materiali e di lavorazione. ACCLAIM™ viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottointesa e non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. ACCLAIM™ si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software ACCLAIM™ inviato, con le spese postali a proprio carico e con la ricevuta d'acquisto, al suo Centro Assistenza Clienti. Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita del caricatore del cliente originale. Si prega di inviare a:

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

Per il ritorno del caricatore si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio. La suddetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software ACCLAIM™ è dovuto ad abuso, irragionevole uso, maltrattamento o trascuratezza.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE L'ARENA NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI SOTTOINTESA GARANZIA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSO GARANZIA DI COMMERCIO E DI CONDIZIONE DI QUALSIASI NATURA, SONO LIMITATI A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCritto. IN NESSUN MODO ACCLAIM™ RISponderà A DANNI CONSEGUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONE DI QUESTO PRODOTTO ACCLAIM™. C'U, COMUNQUE, NON AVRÀ EFFETTO SUI TUOI DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.

Questo programma ed i suoi materiali e documenti sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto dell'ACCLAIM™, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, l'impresitto, la diffusione e l'esibizione pubblica.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. Tutti i diritti riservati.

A3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. 'The Dark' composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Published by Queen Music Ltd/Les Editions Marouani in France. "Brian May is an exclusive EMI Records Recording Artist."

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM™, Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,  
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.



# MYTERI I METROPOLIS 4

Beslutet att fortsätta med projekt Leader var nödvändigt. Kraven på Electrocorp, världens ledande tillverkare och utvecklare av avancerad robotteknik försvårat företagens förmåga att driva den enorma fabriken Metropolis 4 på ett effektivt sätt. En följd av detta blev att projekt Leader arbetet med att konstruera en mångsidig, hyperintelligent och självmedveten robot kapabel att helt styra fabriken normaldrift fick högsta prioritet.

## ATT STARTA

### LADDA SPELET:

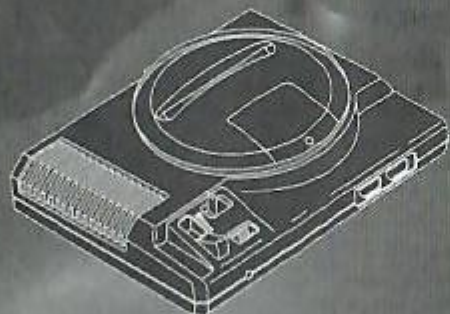
1. Se till att strömmen är bortkopplad (strömbrytaren i läget "OFF")

2. Stick in spelkassetten RISE OF THE ROBOTS™ i systemenheten på det sätt som beskrivs i handboken till din Sega™ MegaDrive™

3. Slå på strömmen (strömbrytaren i läget "ON"). Efter ett par sekunder kommer titelskärmen till RISE OF THE ROBOTS™ att visas.

4. Om titelskärmen inte visas slår du av strömmen och kontrollerar att systemet är installerat på ett korrekt sätt och att spelkassetten är ordentligt instoppad i systemenheten. Slå sedan på strömmen igen.

[VIKTIG INFORMATION: Du ska alltid försäkra dig om att strömmen är avslagen när du stoppar in eller plockar ut en spelkassett.]



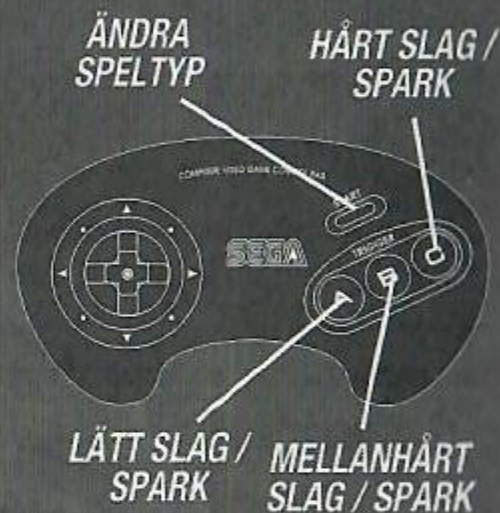
# SPELKONTROLLER

Följande gäller för både cyborgerna och de andra robotarna i spel med två deltagare: "Mot" och "Bort" hänvisar till din robots position relativt motståndaren.

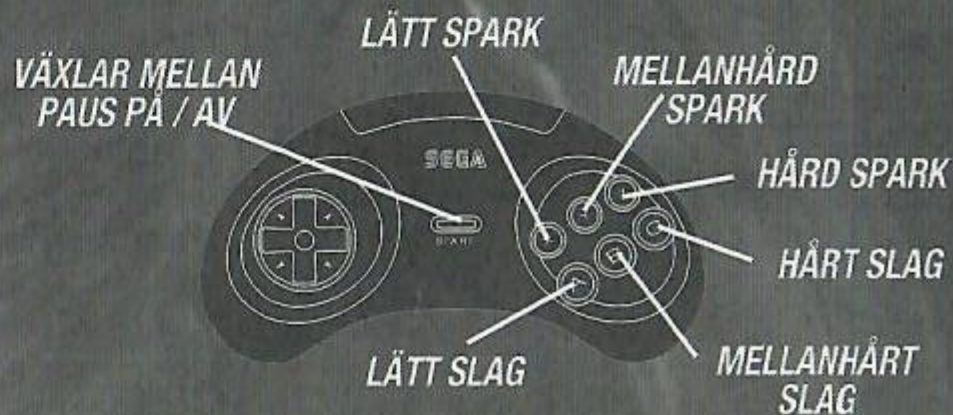
### D-KONTROLL

MOT .....Gå framåt  
BORT .....Gå bakåt/Blockera  
UPP .....Hoppa  
UPP + MOT .....Hoppa framåt  
UPP + BORT .....Hoppa bakåt  
NED .....Huka  
NED + MOT .....Huka  
NED + FRÅN .....Huka/Blockera

### 3-KNAPPSKONTROLL



### 6-KNAPPSKONTROLL



# SPELFORMER

Spelare kan välja mellan spel för en eller två deltagare och använda sig av Options (Alternativ) till att anpassa spelet efter eget tycke. Välj en spelform genom att markera den och trycka på STARTKNAPPEN.

## 1 SPELARE

I detta spel styr en spelare cyborgens ECO35-2 i kampen mot Övervakaren och dennes styrkor.

## TRÄNING 1 SPELARE

I detta spel styr en spelare cyborgens i en kamp mot utvald robot.

## 2 SPELARE MÖTER

I detta spel strider två spelare mot varandra. Den ena spelaren styr cyborgens ECO35-2 och den andra spelaren styr en av de upproriska robotarna i fabriken Metropolis 4.

## ALTERNATIV

Här kan spelarna anpassa vissa parametrar i spelet..

## ALTERNATIV

Spelaren använder dessa till att välja typ av spel. Anpassningarna tillämpas både i spelformerna "En spelare" och "Två spelare".

**SVÅRIGHETSGRADER** - Spelet kan ställas in på tre olika svårighetsgrader, Easy (Lätt), Medium (Normalt) och Hard (Tufft).

**KLOCKA** - Bestämmer längden på ronderna.

Standardinställningen är 60 sekunder.

**BILDSPEL** - De bildspel som inleder varje konfrontation kan vara ON (inkopplade, standardinställning) eller OFF (bortkopplade).

**SPECIALARE** - Växlar robotens specialattack mellan ON (på, standardinställning) och OFF (av).

**RONDER** - Ställer in antalet ronder för varje strid. Standardinställningen är tre.

**MUSIKTEST** - Ger dig möjlighet att lyssna på spelmusiken.

**LJUDTEST** - Ger dig möjlighet att lyssna på spelets ljudeffekter.

# CYBORGEN ECO35-2

ECO-projektet är den bäst bevarade hemligheten inom Electrocorps forsknings- och utvecklingsavdelning, och kan i kostnadshänseende och hemlighetsmakeri enbart jämföras med projekt Leader (som resulterade i tillverkningen och installerandet av Övervakaren...)



Dessa problem och motgångar tillhör nu det förflutna. ECO35-2 är en fullt fungerande, tvåbent android i mänsklig form. Denna kombination av människa och maskin innehåller en mänsklig hjärna i en skalle konstruerad av stryktålig, korsfibrig flermetallegering som är kopplad till ett skelett uppbyggt av många olika material.

## **SPECIALARE:**

*DANSK TURBOSKALLE: NED, UPP + Valfri knapp*

*SKULDERTACKLING: BORT, MOT + Valfri knapp*

# **ROBOTARNA I METROPOLIS 4**

*Electrocorps fabrik i Metropolis 4 är fylld med alla tänkbara typer av robotar. Många av dessa var enkla arbetande typer med förenklade centralprocessorer innan Övervakaren programmerade om dem till självmedvetna varelser och infekterade dem med EGO-viruset. I nuläget är även den enklaste robot ett svårt hot mot ECO35-2 och dennes uppdrag. Var och en av robotarna visar upp unika, starka sidor samt svaga punkter. Detta gör att cyborgens robotbaserade muskelstyrka och mänskliga viljestyrka kommer att testas till det yttersta.*

## **LASTARE**

*Den lågt byggda Lastaren är trots sitt tunga chassi smidig. Den har en allvarlig svaghet i strid, i och med att den inte är speciellt intelligent. Den är programmerad enbart för enklare uppgifter och saknar helt självförsvarande programvara. En följd av detta är att den måste använda sig av sina långsamma program för uppgiftsmodifiering och undvikande av faror.*



*Dessa är inte väl anpassade för strid i dagens teknologiska miljö. Detta begränsar Lastarens kapacitet att använda de stora lastgafflarna och sin imponerande styrka på ett effektivt sätt.*

## **SPECIALARE:**

*GAFFELHUGG: FRAMÅT, FRAMÅT + Valfri knapp*

## **BYGGARE BHFO3**

*Den tunga Byggaren är apliknande och framåtlutande så att den visar upp större delen av sitt övre chassi samtidigt som den skyddar de jämförelsevis sårbara benen. Den låga intelligensen tvingar in den i en defensiv position som kan vara svår att tränga igenom.*



## **SPECIALARE:**

*PÅLKRANEN: NED, BORT, UPP*

*BOMBARHOPP: NED, MOT, UPP*

*(Dessa kommandon följs inte av knapptryckningar)*

## **KROSSARE**

*Krossarens högupplösande sensorer är kopplade till en centralprocessor som liknar den EC035-2 har. Denna centralprocessor laddar ner informationen från sensorerna till en databas över robotkonstruktioner. Detta gör att han snabbt kan identifiera motståndares svaga punkter och utan slöseri med tid angripa den mekaniska motsvarigheten till dennes strupe. Krossarens sköra, insektsliknande, utseende är bedrägligt. Den kan i själva verket skaka av sig tunga, fysiska attacker samt kontra genom att knipa en motståndare med sina klor och sedan krossa den med sina kraftiga käkar.*

## **SPECIALARE:**

*KLOKNIPAREN: NED, MOT + Valfri knapp*



## **KRIGARE**

*Dessa robotar har konstruerats enbart för att uppfylla en roll i strid. De är baserade på en avancerad, självlärande centralprocessor och en specialiserad programvara för obeväpnad närstrid. De har en otroligt avancerad artificiell intelligens och en kraftigt bepansrad humanoid form, vilket gör dem anpassningsbara till nästan alla typer av strid. Deras armar, ben, händer och fötter är tillverkade i massivt, hypertätt stål, och används som klubbor som avger ohyggliga slag.*

## **SPECIALARE:**

*KATAPULTSNURR: NED, UPP + Valfri knapp*

*CYBERHUGG: BORT, MOT + Valfri knapp*



## **VÄKTARE**

*Trots att Väktare är stora har de ett skinn av härdad glasfiber som är både starkt och lätt. Det ryggmonterade jetpaketet förbättrar ytterligare den redan enorma hoppkapaciteten. De snabbtänkande hotsensorerna ger Väktare kapacitet att svara med snabba motanfall mot varje attack. Väktare, jättar med främmande ansiktsuttryck och målade i blodröd färg för snabb identifiering vid slagfältstester, är skräckinjagande och farliga, inte bara till utseendet.*

## **SPECIALARE:**

*FLYGANDE JETSPARK: NED,  
NED + Valfri knapp*



## **ÖVERVAKAREN**

*Övervakaren är ett totalt avsteg från konventionell robotteknologi och representerar början av en ny era inom metallurgi, artificiell intelligens och robotteknik. Övervakaren är den första robot som konstruerats för att ersätta människor i ledande istället för i tillverkande positioner. Den gavs självmedvetenhet och, genom den neuralt självlärande centralprocessorn, kapacitet att på egen hand anpassa sig och tänka egna tankar. Övervakaren är konstruerad runt koncepten elektrisk fluxfysik och de vätskeliknande egenskaperna hos en polymetamorfosisk titanlegering. Genom att anpassa den elektriska laddningen kan denna legering skapas om till varje tänkbar form.*



## **BEGRANSAD GARANTI**

ACCLAIM™ garanterar ursprungsköparen av denna ACCLAIM™-produkt att det medium på vilket datorprogrammet är inspelat är fri från defekter i material och arbetsutförande under en period av nittio (90) dagar från köpdatum. Denna mjukvara från ACCLAIM™ säljes "som sådant", utan uttalad eller underförstådd garanti av något slag, och ACCLAIM™ ansvarar inte för några förluster eller skador av något slag som resulterar av användning av detta program. ACCLAIM™ erkänner en period av nittio (90) dagar för att, enligt eget val, reparera eller byta ut, vilket är kostnadsfritt, varje mjukvara från ACCLAIM™, med portot betalt och föreliggande av köpbevis, vid sitt Kundservicecenter. Utbyte av denna kassett, kostnadsfritt för ursprungsköparen, är den fulla betydelsen av vårt ansvar. Var god sänd till:

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

Var god tillåt 28 dagar från ivägsändande till återlämning av kassetten. Denna garanti gäller inte för normal förslitning. Garantin kommer inte att gälla om defekten i mjukvaran från ACCLAIM™ har uppstått genom missbruk, orimlig användning eller försumlighet.

DENNA GARANTI GÄLLER FÖRE ALLA ANDRA GARANTIER, OCH INGA ANDRA FRAMSTÄLLNINGAR ELLER KRAV AV NÅGOT SLAG KOMMER ATT BINDA ELLER FÖRPLIKTA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. VARJE UNDERFÖRSTÄDD GARANTI GÄLLANDE DENNA MJUKVARAPRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER FÖR SÄLJBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR NÅGOT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL PERIODEN PÅ NITTIO (90) DAGAR BESKRIVEN OVAN. INTE UNDER NÅGRA OMSTÄNDIGHETER KOMMER ACCLAIM™ ATT VARA ANSVARIG FÖR NÅGRA SPECIELLA, TILFÄLLIGA ELLER BETYDANDE SKADOR SOM RESULTERAT AV INNEHAV, ANVÄNDNING ELLER DÅLIG FUNKTION HOS DENNA PRODUKT FRÅN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. DETTA PÅVERKAR INTE PÅ NÅGOT SÄTT DINA LAGSTADGADE RÄTTIGHETER.

Detta datorprogram och dess tillhörande dokumentation och material skyddas av både nationella och internationella lagar. Lagring i återvinningssystem, reproduktioner, översättningar, uthyrning, utlåning, sändning och offentlig visning är förbjudet utan uttryckligt tillstånd från ACCLAIM™.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. Alla rättigheter reserverade.

A3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. 'The Dark' composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Published by Queen Music Ltd/Les Editions Marouani in France. "Brian May is an exclusive EMI Records Recording Artist."

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM™, Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,  
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.-\*

# MUTINY AT METROPOLIS 4

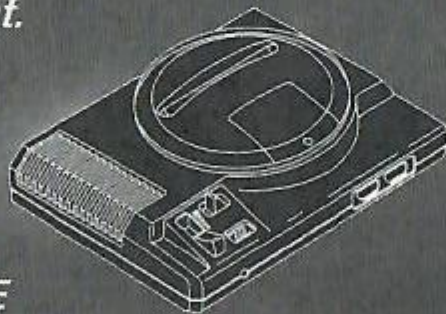
De beslissing om het Leader Project door te zetten was geboren uit noodzaak. De eisen die aan Electrocorp werden gesteld als 's werelds grootste producent en ontwikkelaar van geavanceerde robots hadden tot gevolg dat het bedrijf niet meer in staat was om de uitgestrekte fabriek in Metropolis 4 efficiënt te beheren. Als direct gevolg hiervan werd top-prioriteit gegeven aan het Leader Project - werken aan en perfectioneren van een veelzijdige, ultra-intelligente zelfbewuste robot met de capaciteiten om ieder aspect van de dagelijkse gang van zaken in de fabriek te beheren.

## VAN START GAAN

### OPSTARTEN:

1. Zorg dat de spelcomputer **UIT** staat.
2. Steek de **RISE OF THE ROBOTS™** spelcartridge in de console zoals dat in de Sega™ MegaDrive™ handleiding beschreven staat.
3. Zet de spelcomputer **AAN**. Binnen korte tijd verschijnt dan het **RISE OF THE ROBOTS™** titelscherm op het beeldscherm.
4. Als het titelscherm niet in beeld verschijnt, zet dan de spelcomputer weer **UIT** en kijk goed of alles goed is aangesloten. Zet dan de spelcomputer weer **AAN**.

[BELANGRIJK: Zorg altijd dat de spelcomputer **UIT** staat voordat je er een cartridge instopt of uithaalt.]



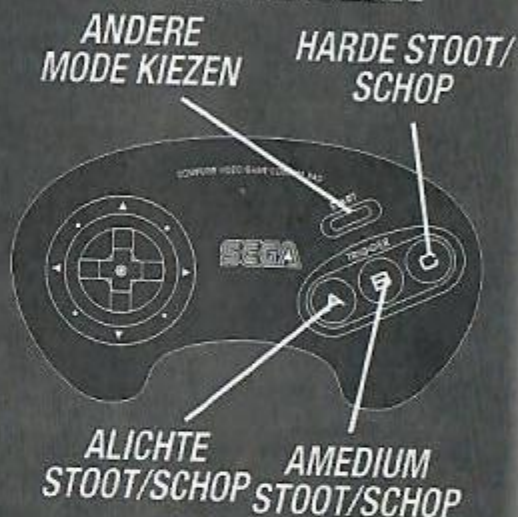
## BEDIENING VAN HET SPEL

Deze controls zijn van toepassing op zowel de Cyborg als de andere robots in het 2-speler spel. Bij de instructies voor de controlpad verwijzen "Vooruit" en "Achteruit" naar de positie van je robot in relatie tot z'n tegenstander.

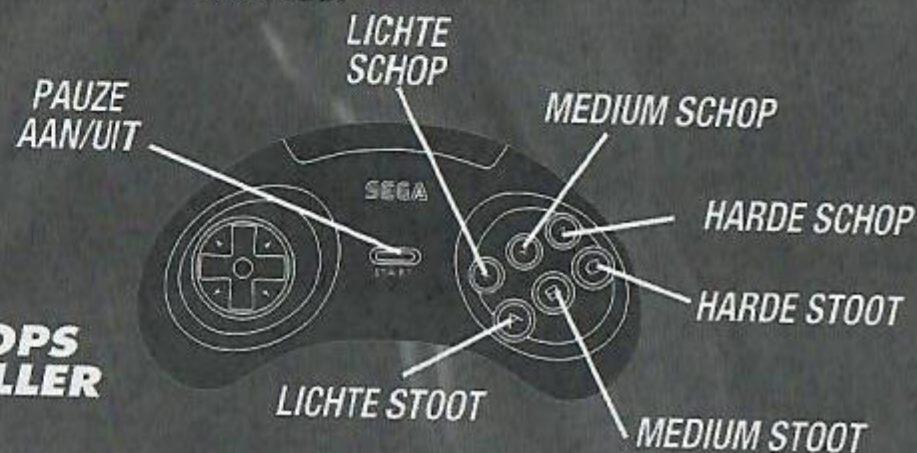
### CONTROLPAD

- Vooruit . . . . . Loop naar voren  
Achteruit . . . . . Loop naar achteren/Blokkeer  
Omhoog . . . . . Spring  
Omhoog + Vooruit . . . . Spring naar voren  
Omhoog + Achteruit . . . Spring  
Omlaag . . . . . Bukken  
Omlaag + Vooruit . . . . Bukken  
Omlaag + Achteruit . . . Bukken/Blokkeer

### 3-KNOPS CONTROLLER



### A6-KNOPS CONTROLLER



# SPELVOORKEUREN

Spelers kunnen kiezen uit 1- of 2-speler mode, en opties (Options) gebruiken om de instellingen te veranderen. Selecteer een game mode door de gewenste voorkeur te verlichten. Druk vervolgens op START.

## 1-SPELER MISSIE

Hiermee kan één speler met de ECO35-2 Cyborg vechten tegen de krachten van de Supervisor Droid

## 1-SPELER TRAINING

Hiermee kan één speler de cyborg laten vechten tegen een robot naar keuze.

## 2-SPELERS

Hiermee kunnen twee spelers tegen elkaar strijden in 'n een-tegen-een competitie. Een speler bestuurt de ECO35-2 Cyborg, terwijl de ander een van de gemuteerde robots van Metropolis 4 bestuurt.

## OPTIES

Dit stelt spelers in staat om de instellingen van het spel te veranderen.

## OPTIES

Spelers gebruiken Options om exact te kiezen wat voor soort spel ze willen spelen. Deze instellingen gelden voor zowel de 1- als de 2-speler variant.

**MOEILIKHEIDSLEVELS** - De moeilijkheid van het spel kan op drie levels ingesteld worden: Easy (Makkelijk), Normal (Normaal), en Hard (Moelijk).

**TIMER** - Hiermee bepaal je de tijdslimiet voor elke gevechtsronde. 60 seconden is de standaardinstelling.

**FILMPJES** - De inleidende filmpjes van elke confrontatie kunnen AAN (On) of UIT (Off) gezet worden.

**SUPER MOVES** - Hiermee zet je de beste aanvalsbewegingen van de robot AAN (standaardinstelling) of UIT.

**RONDES** - Hiermee bepaal je het aantal rondes van ieder gevecht. Drie rondes is de standaardinstelling.

**MUZIEK TEST** - Hiermee kun je alle spelmuziek beluisteren

**GELUIDSEFFECTEN TEST** - Hiermee kun je alle geluidseffecten beluisteren

## DE ECO35-2 CYBORG

Het best bewaakte project van de onderzoek- en ontwerpafdeling van Electrocorp. Het ECO Project werd wat geheimhouding en financiering betreft alleen geëvenaard door het Leader Project (wat resulteerde in de produktie en het in gebruik nemen van de Supervisor Droid.)



Nu echter zijn deze tegenslagen overwonnen, en de ECO 35-2 is een volledig functionerende tweebenige android met de vorm van een mens. Deze combinatie van mens en machine heeft een menselijk brein dat is gevat in een keiharde van verschillende kunststoffen gemaakte schedel, bevestigd aan een structureel skelet dat is gemaakt van zeer veel verschillende materialen.

### SPECIAL MOVES:

**TURBO KOPSTOOT:** OMLAAG, OMHOOG + Willekeurige Knop

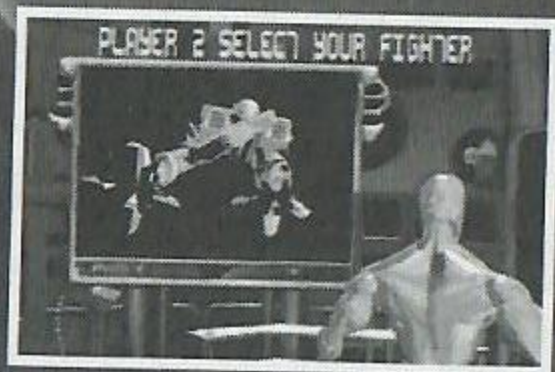
**SCHOUDERBOTSING:** ACHTERUIT, VOORUIT + Willekeurige Knop

# DE ROBOTS VAN METROPOLIS 4

De Electrocorp fabriek in Metropolis 4 gonst van de bedrijvigheid van allerlei soorten robots. Velen hiervan waren slechts werk-drones met eenvoudige processors, totdat de Supervisor ze herprogrammeerde met zelfbewustzijn en ze infecteerde met het EGO-virus. Nu vormt zelfs de meest eenvoudige robot een serieuze dreiging voor de EC035-2 en z'n missie. Iedere droid heeft z'n eigen sterke en zwakke punten. Daardoor vormen deze machines voor de Cyborg de ultieme test van z'n robotische kracht, en z'n menselijke wil.

## DE LOADER DROID

De laag hangende Loader is ondanks z'n zware chassis zeer beweeglijk. Z'n enige echte tekortkoming in de strijd is z'n gebrek aan intelligentie; hij is alleen voor simpele taken geprogrammeerd, en z'n eenvoudige processor kent geen zelfverdedigingssoftware. Als gevolg hiervan moet de Loader vertrouwen op z'n langzaam werkende opdracht-aanpassing en z'n veiligheidsprogramma's, die niet echt geschikt zijn voor gevechten - vooral tegen de huidige technologie. Dit beperkt het vermogen van de Loader om zijn massieve hefvoork en indrukwekkende kracht op een effectieve manier te gebruiken.



## SPECIAL MOVES:

VORKSLAG: VOORUIT, VOORUIT + Willekeurige Knop

## DE BHFO3 BUILDER DROID

De topzware Builder ziet er aapachtig uit, en helt voorover om de bulk van z'n bovenste chassis te tonen terwijl hij zo z'n relatief breekbare benen beschermt. Z'n lage intelligentie dwingt hem een defensieve houding aan te nemen, die moeilijk te doorbreken is.

## SPECIAL MOVES:

HEIMACHINE: OMLAAG, ACHTERUIT, OMHOOG

BOMBER SPRONG: OMLAAG, VOORUIT, OMHOOG

(Voor deze bewegingen hoeft geen knop ingedrukt te worden.)



## DE CRUSHER DROID

De zeer gevoelige sensoren van de Crusher zijn verbonden met een processor die veel lijkt op die van de EC035-2. De processor van de Crusher laadt de info van de sensoren in een speciale databank, waardoor hij snel de zwakke punten van z'n tegenstander kan identificeren. Zodoende hoeft hij geen tijd te verspillen bij het uithalen naar de mechanische keel van z'n tegenstander. Z'n breekbare, insectachtige voorkomen is



*misleidend, hij kan in een oogwenk een heftige aanval afslaan en terugvechten door een tegenstander met z'n grijpers vast te pinnen en daarna te vernietigen met z'n krachtige onderkaken.*

**SPECIAL MOVES:**

*GEHAKTMALER: OMLAAG, VOORUIT + Willekeurige Knop*

**MILITARY DROID**

*Deze droids zijn uitsluitend voor gevechtsoeinden ontworpen, en zijn uitgerust met een geavanceerde leerprocessor en gespecialiseerde software voor ongewapende strijd. Ze hebben een ongelooflijke kunstmatige intelligentie en een zwaar gepantserde menselijke vorm; hierdoor zijn ze geschikt voor vrijwel elke gevechtssituatie. Hun armen, benen, handen en voeten zijn gemaakt van massief staal en kunnen gezwaaid worden als knotsen om er dodelijke klappen mee uit te delen.*

**SPECIAL MOVES:**

*KATAPULT ZWAAI: OMLAAG, OMHOOG + Willekeurige Knop*

*CYBER SLAG: ACHTERUIT, VOORUIT + Willekeurige Knop*



**SENTRY DROID**

*Ondanks de ongelooflijke omvang van de Guardian is z'n verharde glasvezel-buitenkant stevig maar licht, en de jet pack op z'n rug vergroot z'n toch al aanzienlijke springvermogen. Snel denkende gevaarsensoren stellen de Guardian in staat om op iedere aanval bijna direct te reageren met een serie tegenaanvallen. De Guardian is door z'n gigantische omvang, z'n monsterlijke gezicht en z'n bloedrode kleur (om makkelijker bij testen op het slagveld opgemerkt te worden) in meerdere opzichten bedreigend en gevaarlijk.*

**SPECIAL MOVES:**

*VLIEGENDE JET SCHOP: OMLAAG, OMLAAG + Willekeurige Knop*



## DE SUPERVISOR DROID

*Volledig afgestapt van conventionele robotica luidt de Supervisor een nieuw tijdperk in op het gebied van metallurgie, kunstmatige intelligentie en robotica. De Supervisor was de eerste droid die was ontworpen om mensen te vervangen in managementfuncties in plaats van productieplaatsen. Hij kreeg zelfbewustzijn en een neurale leer-processor, wat hem het vermogen gaf zich aan te passen en zelfstandig te denken. De Supervisor vertrouwt op de krachten van elektrische stromen en de eigenschappen van een vloeibare polymetamorfische titanium legering. Door de stroming van de elektrische lading te veranderen kan deze legering zichzelf in iedere gewenste vorm veranderen ("morphen").*



### BEPERKTE GARANTIE

ACCLAIM™ garandeert de oorspronkelijke koper van dit ACCLAIM™ produkt, dat het medium waarop het computerprogramma opgenomen is, vrij zal blijven van defecten in materiaal en uitvoering, voor een termijn van negentig (90) dagen vanaf de aankoopdatum. Dit ACCLAIM™ software is zoals deze is geleverd, zonder uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van welke aard dan ook, ACCLAIM™ is niet aansprakelijk voor enig verlies of enige schade, van welke aard dan ook, welke voortvloeit uit het gebruik van dit programma. ACCLAIM™ accepteert dat ze voor een termijn van negentig (90) dagen elk ACCLAIM™ software produkt gratis bij hun centrum voor klantenservice, zal repareren of vervangen, dit naar eigen verkiezing. De verzendkosten zijn voor rekening van de koper, een bewijs van de datum van aankoop is noodzakelijk. De volle omvang van onze aansprakelijkheid houdt in dat voor de oorspronkelijke koper de cartridge gratis vervangen zal worden. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de cassette aan uw dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

**ACCLAIM™, DISTRIBUTED BY**  
Columbia TriStar Home Video  
postbus 685  
1200 AR Hilversum  
Nederlands

Columbia TriStar Home Video  
Opperstraat 38  
38 rue Souveraine  
1050 Brussels  
Belgium

Geef ons a.u.b. 28 dagen vanaf de verzenddatum de tijd om uw cartridge te retourneren. Deze garantie geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie zal niet van toepassing zijn en zal nietig zijn als het defect in het ACCLAIM™ Software produkt is voortgekomen uit misbruik, buitensporig gebruik, verkeerde behandeling of verwaarlozing. DEZE GARANTIE TREEDT IN DE PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIES EN GEEN ANDERE VERKLARINGEN OF CLAIMS VAN WELKE AARD DAN OOK ZAL BINDEND OF VERPLICHTEND ZIJN VOOR ACCLAIM™ ENTERTAINMENT LTD. ENIGE GEÏMPliceERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN VOOR DIT SOFTWARE PRODUKT, MET INBEGRIIP VAN GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT HET TERMIJN VAN NEGENTIG (90) DAGEN ZOALS HIERBOVEN VERMELD STAAT. IN GEEN ENKEL GEVAL ZAL ACCLAIM™ AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE, WELKE VOORTVLOEIT UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF SLECHTE WERKING VAN DIT PRODUKT VAN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. DIT TAST OP GEEN ENKELE WIJZE UW WETTELIJK VASTGELEGDE RECHTEN AAN. Dit computerprogramma en de bijbehorende documentatie en materialen worden beschermd door nationale en internationale auteursrechten. Opslag in een retrieval systeem, reproductie, vertaling, verhuren, uitleenen, uitzenden en publieke voorstellingen zijn verboden zonder uitdrukkelijke toestemming van ACCLAIM™. SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. Alle rechten Voorbehouden.

A3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. 'The Dark' composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Published by Queen Music Ltd/Les Editions Marouani in France. "Brian May is an exclusive EMI Records Recording Artist."

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM™, Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,  
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

# AKAPINA METROPOLIS 4:SSÄ

Johtoprojektin toteuttamiseen oli yksinkertaisesti pakko lähteä. Maailman johtavana pitkälle kehitettyjen robottien valmistajana ja kehittäjänä Electrocorp-yhtiö oli joutunut tilanteeseen, jossa se ei enää pystynyt johtamaan valtavan Metropolis 4 -teollisuuslaitoksensa toimintaa tehokkaasti. Tästä syystä Johtoprojekti asetettiin etusijalle. Sen puitteissa yhtiö päätti viedä monitoimisen, ultraälykkään, ajattelukykyisen ja tehtaan kaikkien toimintojen johtamiseen pystyvän robotin suunnittelutyön päätökseen.

## PELIN ALOITUS

### LATAUS:

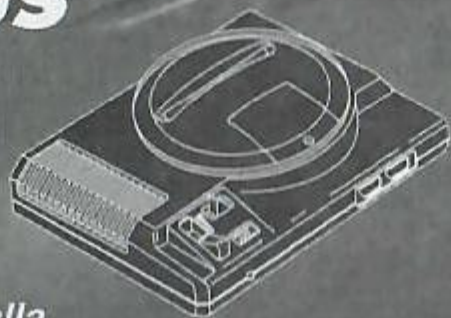
1. Varmista, että virtakytkin on POISSA PÄÄLTÄ.

2. Pane RISE OF THE ROBOTS™ pelikasetti sisään Sega™ MegaDrive™ - ohjekirjasta näkyvällä tavalla.

3. Pane virta PÄÄLLE. Hetken kuluttua ilmestyy näkyviin RISE OF THE ROBOTS™ - otsikkoruutu.

4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty näkyviin, pane virta POIS PÄÄLTÄ. Varmista, että järjestelmä on asennettu oikein ja että kasetti on pantu kunnolla sisään. Pane sitten taas virta PÄÄLLE.

[TÄRKEÄÄ! Varmista aina, että virta on POISSA PÄÄLTÄ, ennen kuin panet kasetin sisään tai otat sen pois.]



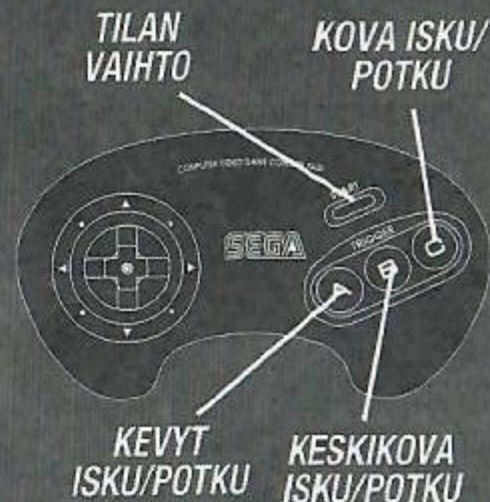
## PELINOHJAIMET

Kahden pelaajan pelissä sekä kybori että muut robotit liikkuvat alla selostetulla tavalla. Ristiohjainta koskevissa ohjeissa "kohti" ja "poispäin" viittaavat robotin asemaan vastustajaan nähden.

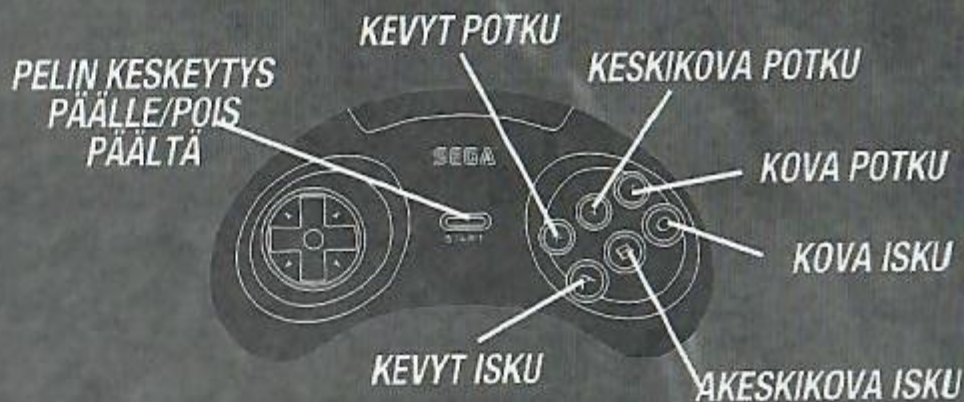
### RISTIOHJAIN

KOHTI .....Kävele eteenpäin  
POISPÄIN ...Kävele takaisin/estä  
YLÖS .....Hyppää  
YLÖS KOHTI ..Hyppää eteenpäin  
YLÖS POISPÄIN .....Hyppää  
taaksepäin  
ALAS .....Kyykisty  
ALAS KOHTI .....Kyykisty  
ALAS POISPÄIN ...Kyykisty/estä

### 3-NAPPINEN PELIOHJAIN



### 6-NAPPINEN PELIOHJAIN



# PELITILAT

Voit valita joko 1 tai 2 pelaajan pelitilan. Voit myös muuntaa peliä vaihtoehtojen avulla. Valitse pelitila korostamalla haluamasi pelitila ja painamalla START-aloitusnäppäintä.

## 1. PELAAJAN KAMPANJA

Antaa yhden pelaajan ohjata ECO35-2-Kyborgin Valvojadroidin joukkoja vastaan.

## 1. PELAAJAN KOULUTUS

Antaa yhden pelaajan ohjata kyborgin valittua robottia vastaan.

## 2. PELAAJAN V.- TILA.

Kaksi pelaajaa kamppailevat toisiaan vastaan. Toinen pelaajista ohjaa ECO35-2-kyboria ja toinen ohjaa Metropolis 4 -tehtaan kapinoivia robotteja.

## VAIHTOEHDOT

Pelaajat voivat muuntaa pelin parametrejä vaihtoehtojen avulla.

## VAIHTOEHDOT

Pelaajat voivat vaihtoehtojen avulla valita haluamansa pelityypin. Nämä vaihtoehdot koskevat sekä 1 että 2 pelaajan pelejä.

**VAIKEUSASTEET (Difficulty Levels)** - Pelin vaikeusastetta voidaan säätää. Vaikeusasteita on kolme: helppo (Easy), keskivaikea (Medium) ja vaikea (Hard).

**AJASTIN (Timer)** - Säätää kamppailukierroksen aikarajan. Perusasetuksena on 60 sekuntia.

**ELOKUVAJAKSO (Cinematics)** - Eri kamppailujen esittelevät elokuvajaksot voidaan joko kytkeä toimintaan (ON) tai pois toiminnasta (OFF). Ne on perusasetuksessa kytketty toimintaan. **SUPERLIIKKEET** - Kytkee robottien parhaat hyökkäykset PÄÄLLE (perusasetus) tai POTS PÄÄLTÄ.

**OTTELUT** - Säätää ottelujen lukumäärän kussakin kamppailussa. Kolme ottelua on perusasetus.

**MUSIIKKITESTI** - Antaa sinum kokeilla pelin musiikkia.

**ÄÄNITEHOSTETESTI** - Antaa sinum kokeilla pelin äänitehosteita.

## ECO35-2-KYBORI

Electrocorp-yhtiön tutkimus- ja tuotekehittelytyötä vartioidaan tarkkaan. ECO-projekti kuului yhtiön salaisimpiin ja kalleimpiin, mutta vielä sitäkin enemmän yhtiö panosti Johtoprojektiin, jonka tuloksena yhtiö rakensi valvojadroidin ja asensi sen toimintaan.

Nyt nämä alkuvaikeudet on kuitenkin voitettu ja ECO35-2 on täysin toimiva kaksijalkainen androidi, joka muistuttaa läheisesti ihmistä. Tämä ihmisen ja koneen risteytys sisältää ihmisen aivot, jotka on sijoitettu vahvan, useamman eri aineen sekoitteesta valmistetun ristikuitukallon sisään. Tämä kallo on puolestaan kiinnitetty luurankorakenteeseen, joka on valmistettu lukuisista eri aineista.



## **PARHAAT HYÖKKÄYSTOIMINNOT:**

*TURBOPUKKAUS: ALAS, YLÖS + mikä tahansa nappi*

*OLKATUUPPAUS: POIS, KOHTI + mikä tahansa nappi*

# **METROPOLIS 4:N ROBOTIT**

*Electrocorp-yhtiön tehtaalla Metropolis 4:ssä on monenlaisia robotteja. Useimmat niistä olivat pelkkiä työmyyriä, joihin oli asennettu vain yksinkertainen suoritin, kunnes valvojadroidi ohjelmoi ne uudestaan, istutti niihin tekoälyohjelman ja EGO-viruksen. Nyt kaikkein yksinkertaisimmatkin robotit ovat suuri uhka ECO35-2:lle ja tekevät sen tehtävästä erittäin vaarallisen. Jokaisella droidilla on omat vahvat ja heikot kohtansa. Yhdessä ne panevat kyborin äärimmäiselle koetukselle sekä sen robottivoiman että ihmistahdon suhteen.*

## **KUORMURIDROIDI**

*Painopisteeltään matala kuormuridroidi on erittäin ketterä raskaasta rungostaan huolimatta. Taistelussa sen heikko kohta on ilyn puute. Se on ohjelmoitu suorittamaan vain yksinkertaisia tehtäviä ja siihen asennettu perussuoritin ei sisällä itsepuolustusohjelmistoa.*



*Tästä syystä kuormuridroidin täytyy nojautua hitaisiin tehtävän muunto- ja vaaranvälttöohjelmiin, jotka eivät vastaa todellisia kamppailutarpeita, varsinkaan nykyhetken huipputekniikkaa vastaan. Tämä rajoittaa kuormuridroidin kykyä käyttää massiivisia kuormaushaarukoitaan ja huomattavaa voimaansa.*

## **PARAS HYÖKKÄYSTOIMINTO:**

*HAARUKKAVIILTO: ETEENPÄIN, ETEENPÄIN + mikä tahansa nappi*

## **BHF03-RAKENTAJADROIDI**

*Yläosaltaan raskas rakentajadroidi muistuttaa ulkonäöltään apinaa ja se kulkee etukenossa korostaakseen vahvaa ylärunkoaan ja suojatakseen samalla siroja jalkojaan. Rakentajadroidin vähäinen äly pakottaa sen tähän puolustavaan asentoon, jonka murskaaminen saattaa joskus osoittautua vaikeaksi.*

## **PARHAAT HYÖKKÄYSTOIMINNOT:**

*KASAAN AJO: ALAS, POIS, YLÖS*

*POMMITUSHYPPY: ALAS, KOHTI, YLÖS*

*(Näiden yhteydessä*

*El tarvitse painaa mitään nappia)*



## NITISTÄJDROIDI

Nitistäjdroidin erittäin herkät anturit on yhdistetty suorittimeen, joka on samankaltainen kuin EC035-2:n suoritin. Tämä suoritin lähettää anturien kokoamat tiedot robottitietokantaan, joka laadittiin robottien suunnittelun aikana, ja näin se tunnistaa nopeasti vastustajansa heikot kohdat.



Nitistäjdroidi pystyy tästä syystä iskemään nopeasti vastustajansa mekaaniseen valtasuoneen. Sen heiveröinen, itikkamainen ulkonäkö on harhaanjohtava, sillä se pystyy väistämään kovatkin fyysiset iskut ja puolustautumaan naulaamalla vastustajansa kiikkiin pinseteillään, minkä jälkeen se murskaa ne voimakkailla alaleuoillaan.

### PARAS HYÖKKÄYSTOIMINTO:

**PINSETTIJAUHATUS:** ALAS, KOHTI + mikä tahansa nappi

## SOTADROIDI

Perustamishetkestään lähtien Electrocorp-yhtiön suurimittaiset urakat puolustusvoimien projekteissa ovat muodostaneet ydinosan yhtiön huomattavista voitoista. Näihin projekteihin sisältyi myös huippusalaisen sotadroidin suunnittelu.



Joukko tämän vaarallisen laitteen toimivia prototyyppiejä oli koetusvaiheessa tehtaalla, kun valvojadroidi otti ohjat käsiinsä. Nyt pelätään, että nämä pitkälle kehitetyt tuhoaseet on korruptoitu EGO-viruksella. Sotadroideja on jopa saatettu alkaa valmistaa massatuotantona.

### PARHAAT HYÖKKÄYSTOIMINNOT:

**KATAPULTIN LINKOAMINEN:** ALAS, YLÖS + mikä tahansa nappi

**KYBERVIILTO:** POISPÄIN, KOHTI + mikä tahansa nappi

## VAHTIDROIDI

Vahtidroidi on toinen taistelutehtäviin erityisesti suunniteltu droidi. Se on huomattavan vankkarakenteinen ja sen 3,5 metriä korkea runko on jo sellaisenaan kunnioitusta herättävä.

Vahtidroidi edustaa sodankäyntidroidien seuraavaa sukupolvea. Voimastaan ja pelottavasta aseenkantokyvystään huolimatta suuret taisteludroidit ovat aikaisemmin hävinneet kamppailussa pienemmille droideille ja jopa ihmisille. Nyt nämä ongelmat on kuitenkin voitettu, sillä vahtidroideihin on asennettu voimakas keskusyksikkö, supernopea suoritin sekä anturilaitteet, jotka paljastavat poikkeuksetta kaikki uhkaavat hyökkäysaikeet.

### ERIKOISLIIKKEET:

**LENTÄVÄ SUIHKUPOTKU:** ALAS, ALAS + mikä tahansa nappi



## VALVOJADROIDI

*Valvojadroidi poikkeaa kokonaisuudessaan perinteisestä robotiikasta ja edustaa uutta aluevaltausta niin metallurgian, tekoälyn kuin robottitekniikankin alueilla. Valvojadroidi oli ensimmäinen robotti, joka suunniteltiin korvaamaan ihmiset johtoportaassa eikä pelkästään tuotantolinjalla. Se tehtiin itsestään tietoiseksi ja sille annettiin uutta oppiva hermosuoritin, minkä ansiosta se kykenee sopeutumaan tilantelsiin ja ajattelemaan itse. Valvojadroidin toiminta perustuu sähköinduktiovuofysiikkaan ja polymetamorflisen titaaniseoksen nesteitysominaisuuksiin. Säättämällä sähkövarauksen virtausta tämä metalliseos pystyy muuntumaan ja muokkaamaan (oli "morfoimaan") itsensä mihin tahansa muotoon.*



## BEGRÄNSAD GARANTI

ACCLAIM™ takaa tämän ACCLAIM™ tuotteen alkuperäiselle ostajalle, ettei siinä välineessä, johon tämä tietokoneohjelma on tallennettu, ole materiaali- ja valmistusvikoja yhdeksänsikymmeneksi (90) päiväksi ostopäivästä lukien. Tämä ACCLAIM™ tuote myydään 'sellaisena kuin se on', ilman mitään nimenomaista tai hiljaista takuuta, ja ACCLAIM™ ei ole vastuussa tämän ohjelman käytöstä johtuvista mistä hyvänsä menetyksistä tai minkäänlaisista vaurioista. ACCLAIM™ lupautuu yhdeksänsikymmeneksi (90) päiväksi joko korjaamaan tai vaihtamaan, valintansa mukaan, veloituksetta, minkä tahansa Acclaim™ tuotteen, postikulut maksamalla, ja jos on todiste ostopäivästä ja on postitettu asiakaspalvelukeskukseen. Kasetin vaihto veloituksetta alkuperäiselle ostajalle on vastuuvollisuutemme täysi ulottuvuus. Postitusosoite:

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

Ota huomioon, että kasetin palautus saattaa kestää 28 päivää postituksesta. Tämä takuu ei koske normaalia kulumista. Tämä takuu ei ole voimassa eikä päde, jos ACCLAIM™ tuotteessa oleva vika on johtunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai laiminlyönnistä.

TÄMÄ TAKUU ANNETAAN KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN ASEMASTA EIVÄTKÄ MITKÄÄN MUUT TULKINNAT TAI MUUNLAISET VAATIMUKSET OLE SITOVIA TAI VELVOITA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.-YHTIÖTÄ. MITKÄ TAHANSA TÄTÄ TUOTETTA KOSKEVAT HILJAISET TAKUUT, KUTEN TAKUUT KAUPPAKELPOISUUDESTA JA SOVELTUVUUDESTA JOHONKIN ERITYISEEN TARKOITUKSEEN, ON RAJOITETTU YLLÄKUVATTUUN YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOON. MISSÄÄN TAPAUKSESSA ACCLAIM™ EI OLE VASTUUSSA MISTÄÄN ERITYISISTÄ, SATUNNAISISTA TAI VÄLILLISISTÄ VAURIOISTA, MITKÄ OVAT JOHTUNEET TÄMÄN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. TUOTTEEN OMISTUKSESTA, KÄYDOSTÄ TAI EPÄKUNNOSTA. TÄMÄ EI MILLÄÄN TAVOIN VAIKUTA SINUN LAKISÄÄTEISIIN OIKEUKSIIN.

Tätä tietokone ohjelmaa ja siihen liittyviä asiakirjoja ja materiaaleja suojellee sekä kansallinen että kansainvälinen kustannusoikeuslaki. Tallennus, jäljennös, kääntäminen, vuokraaminen, lainaaminen ja julkisesti esittäminen missään muodossa on kielletty ilman Acclaim™ lta saatua nimenomaista kirjallista lupaa.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

A3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. 'The Dark' composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Published by Queen Music Ltd/Les Editions Marouani in France. "Brian May is an exclusive EMI Records Recording Artist."

Acclaim™ is a division and trademark of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM™, Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,  
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUIDO POR BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT SPAIN, SA, Edificio Gorbea, 3 C/Jose Bardasano Baos, 9-Planta 11, Madrid, 28016 España

DISTRIBUTED BY SEGA OZISOFT PTY. LTD. Southern Cross Industrial Estate, 200 Coward St., Mascot, NSW 2020, Australia

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302;

Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. Nos. 1,535,999; France No.1,607,029

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.