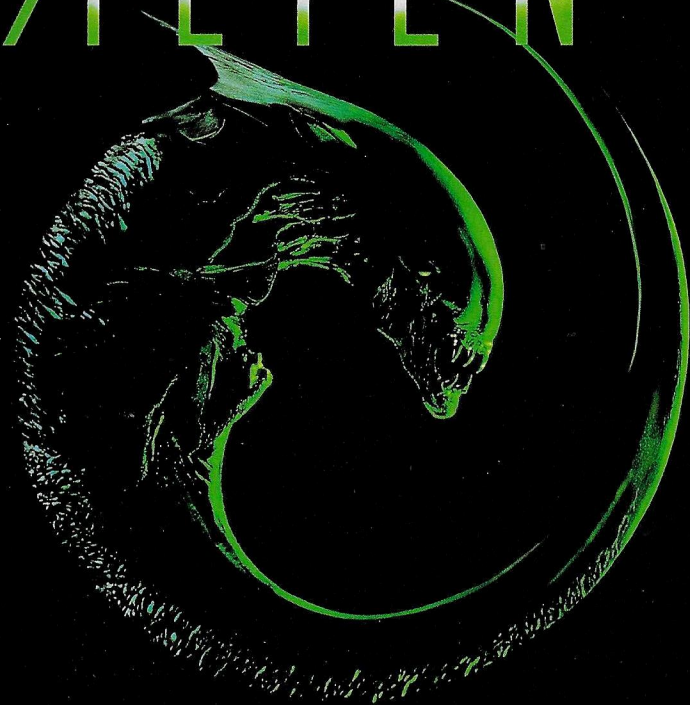
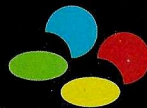


ALIEN 3™



INSTRUCTION BOOKLET/SPIELANLEITUNG/MODE D'EMPLOI/HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., 4 Walcote Place, Winchester, Hants, SO23 9AP, England
DISTRIBUTED AND MARKETED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstr. 10, 8000 München 80, Germany
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, PARIS, FRANCE

PRINTED IN JAPAN/IMPRIME AU JAPON



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

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

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

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



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

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

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SAFETY FIRST • This is a high precision game with complex electronic circuitry. It should not be stored or used in places that are very hot or cold. Never attempt to open it or take it apart. • Don't touch the connectors or get them wet or dirty; this will damage the game circuitry. Keep them clean by storing the Game Pak in its protective case. • Do not clean with benzine, paint thinner, alcohol or similar solvents. • If you play for long periods of time, take a 10 to 15 minute break every hour or so.

WICHTIGE HINWEISE • Dieses Videospiel für den Super Nintendo Entertainment System wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen. • Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeide schwere Stöße und nimm das Spiel keinesfalls auseinander. • Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden. • Nicht reinigen. Bei Einlegen des Spiel in/aus dem S.N.E.S., ist dieser immer auszuschalten.

SECURITE D'ABORD • Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter. • Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d'endommager votre jeu. • Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants. • Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

VEILIGHEID VOOROP • Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen. • Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos. • Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen. • Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

THE ALIEN HORROR LIVES... AND THRIVES!

YOU ARE RIPLEY, A C-3 GRADE LIEUTENANT FOR THE WEYLAND-YUTANI CORPORATION. AFTER BARELY SURVIVING AN ENCOUNTER WITH THE ALIEN XENOMORPH LIFE FORMS, YOU WERE RETURNING TO EARTH IN HYPERSLEEP ABOARD YOUR SHIP, THE SULACO. THE SULACO MALFUNCTIONED, JETTISONING THE EMERGENCY ESCAPE VEHICLE WITH THE CREW'S CRYOTUBES TOWARDS FIORINA "FURY" 161, A NEARLY ABANDONED MAXIMUM SECURITY WORK PRISON DEEP IN SPACE. YOU AWOKE TO FIND YOURSELF STRANDED ON THIS ISOLATED PLANET, THE ONLY SURVIVOR OF THE CRASH. THE ONLY HUMAN SURVIVOR, THAT IS. BECAUSE THE ALIENS YOU THOUGHT YOU'D LEFT BEHIND, THE LIVING NIGHTMARES YOU'D HOPED, YOU'D PRAYED, YOU'D NEVER SEE AGAIN ARE WITH YOU. AND THE HORROR YOU THOUGHT WAS OVER IS BEGINNING ANEW. ARMED WITH YOUR OBJECTIVES ARE CLEAR: FREE THE PRISONERS THAT HAVE BEEN TRAPPED IN ALIEN COCOONS, ELIMINATE THE ALIEN OFFSPRING THAT ARE INFESTING FURY 161, AND DESTROY THE QUEEN NESTING DEEP WITHIN THE PRISON. IF THIS WEREN'T ENOUGH, ALL OF THIS MUST BE COMPLETED BEFORE THE WEYLAND-YUTANI SHIP ARRIVES AND GIVES THE XENOMORPHS AN OPPORTUNITY TO ESCAPE AND INFEST OTHER WORLDS. YOU ARE ENGAGED IN THE MOST FRIGHTENING LIFE OR DEATH STRUGGLE IMAGINABLE, AND THE ODDS ARE STACKED AGAINST YOU.

BEFORE YOU START STALKING YOUR PREY

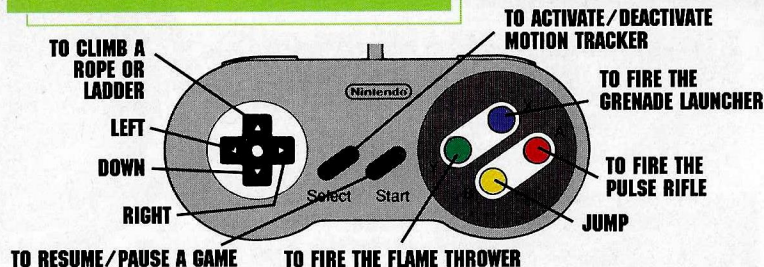
1. MAKE SURE THE POWER SWITCH IS OFF.
2. INSERT THE ALIEN3™ GAME PAK AS DESCRIBED IN YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ MANUAL.
3. TURN THE POWER SWITCH ON.

WHEN YOU SEE THE ALIEN3™ LOGO ON THE SCREEN, YOU WILL BE PRESENTED WITH TWO OPTIONS. USE THE UP AND DOWN CONTROL PAD ARROWS TO HIGHLIGHT THE DESIRED OPTION AND USE THE START BUTTON TO CHOOSE ONE OF THE FOLLOWING:

GAME OPTIONS ENABLES YOU TO CHOOSE EASY, NORMAL, OR HARD LEVELS OF DIFFICULTY, AND TO DECIDE WHETHER YOU WANT STEREO OR MONAURAL SOUND. START GAME BEGINS THE GAME IMMEDIATELY. IF YOU WAIT A MOMENT, CHOOSING NEITHER OF THESE OPTIONS, YOU'LL SOON SEE THE SULACO ON YOUR SCREEN AND WITNESS THE EMERGENCY THAT STRANDED YOU ON FURY 161. WHEN YOU'RE READY TO FACE THE ALIEN HORRORS INFESTING THIS ISOLATED DEEP-SPACE PRISON, PRESS THE START BUTTON.



YOUR CONTROLS



YOUR STATUS

AS YOU NEGOTIATE YOUR WAY THROUGH FURY 161 IN YOUR QUEST TO DESTROY THE QUEEN ALIEN AND HER NEST OF EGGS, YOU WILL BE HELPED BY HAVING THE FOLLOWING INFORMATION READILY AVAILABLE TO YOU:

CURRENT WEAPON/
AMMO
REMAINING



STRENGTH
REMAINING

DEFINING MISSION OBJECTIVES: TERMINAL POSTS

AT VARIOUS LOCATIONS THROUGHOUT FURY 161 YOU WILL FIND **TERMINAL POSTS** THAT WILL HELP YOU TRACK YOUR PROGRESS BY DEFINING SPECIFIC MISSIONS AS YOU NEGOTIATE YOUR WAY THROUGH THE PRISON COMPLEX.

TO ENTER A **TERMINAL POST**, POSITION YOURSELF IN FRONT OF THE TERMINAL AND PRESS THE UP CONTROL PAD ARROW. YOU WILL BE PRESENTED WITH A LIST OF MISSION OPTIONS.

TO SECURE THE SPECIFIC AREA OF FURY 161 YOU ARE EXPLORING, YOU MUST COMPLETE ALL MISSIONS BEFORE MOVING ON TO THE NEXT STAGE OF YOUR EXPLORATION. A TOTAL RECONNAISSANCE OF FURY 161 IS COMPRISED OF SEVERAL STAGES, EACH WITH SPECIFIC MISSION OBJECTIVES.



ALIEN BESTIARY

FURY161-C-MAINFRAME
INPUT: LT. RIPLEY
FILECODE: ALIEN GROWTH
CLEARANCE: ALLALL
SECURITY: CODE RED URGENT
ALL EYES

THE XENOMORPH ALIENS ARE HIGHLY EVOLVED KILLING MACHINES, THE MOST DEADLY BEINGS EVER ENCOUNTERED. EVEN THE YOUNGEST OF THESE DEVILS CAN KILL, SO READ THIS FILE CAREFULLY.

THE FIRST STAGE OF ALIENS HATCH FROM THE ALIEN QUEEN'S LEATHERY EGG PODS. THEY SCURRY ON LONG, SPIDER-LIKE EGGS. I CALL THEM **FACE-HUGGERS** FOR REASONS WHICH ARE ALL TOO OBVIOUS IF YOU'VE ENCOUNTERED THEM.

YOU'VE ENCOUNTERED THEM. IN THE ALIEN LIFE-CYCLE, **FACE-HUGGERS** ARE ESSENTIALLY CARRIERS: THEIR FUNCTION IS TO IMPLANT AN ALIEN PARASITE INSIDE A HOST, WHETHER HUMAN OR OTHER. AFTER THAT, THEY DIE.

IF A **FACE-HUGGER** ATTACHES ITSELF TO YOUR HEAD, SHAKE YOURSELF RAPIDLY IN ANY DIRECTION TO BREAK FREE, OR IT WILL CAUSE YOU SUFFOCATION DAMAGE.

A **FACE-HUGGER'S** PARASITE GROWS INSIDE ITS HOST UNTIL IT'S LARGE ENOUGH TO BREAK FREE THROUGH THE HOST'S CHEST. ONCE LOOSE, THESE **SNAKE-LIKE CHEST BURSTERS** ARE FAST AND AGGRESSIVE. THEY REAR UP LIKE COBRAS TO ATTACK, STRIKING AT THE HEADS AND TORSOS OF THEIR TARGET, OR SPITTING ACID AT THEM.

WHEN THE **CHEST BURSTERS** GROW LARGER, THEY BEGIN TO LOOK MORE LIKE FULL-GROWN ALIENS, BUT LACK THE DEADLY GRACE OF THEIR ELDERS. THEY'RE GANGLY AND OFF-BALANCE, LIKE **BAMBIS**. ALIEN **BAMBIS** HUG THE GROUND LIKE STALKING CATS. EVEN THOUGH THEY'RE AWKWARD, HOWEVER, THEY'RE STILL EXTREMELY DANGEROUS. WHEN THEY'RE NEAR, WATCH OUT FOR THE "HISSING" SOUND WHICH MEANS THEY'RE ABOUT TO SPIT.

WHEN THE **BAMBIS** GROW, THEIR STALKING GETS MORE ADVANCED AND DEADLY. DEVELOPING ALIENS ARE VERY DELIBERATE HUNTERS. THEY STICK LOW TO THE GROUND, AND CAN POUNCE IN AN INSTANT, SO DON'T LET THEM GET TOO CLOSE!

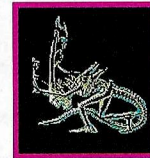
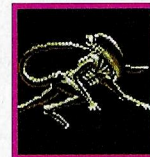
WHEN THESE BECOME **FULLY DEVELOPED ALIENS**, THEY CAN ATTACH THEMSELVES TO WALLS AND CEILINGS, MEANING THEY CAN ATTACK YOU FROM ANY ANGLE, OFTEN BEFORE YOU EVEN NOTICE THEY ARE NEAR. BEWARE.

A FURTHER COMPLICATION: THE ALIENS APPEAR TO DISPLAY ADDITIONAL EVOLUTIONARY QUALITIES BEYOND SIMPLE GROWTH AND CHANGING BEHAVIOR, AND EACH ENSUING GENERATION DISPLAYS MARKEDLY INCREASED AGGRESSIVENESS: FIRST-GENERATION ALIENS APPEAR DARK GREY, SECOND-GENERATION ALIENS DARK BLUE, THIRD-GENERATION ALIENS ARE DARK GREEN, AND FOURTH-GENERATION ALIENS, EVIDENTLY THE MOST MATURE AND ADVANCED FORM, ARE DEEP RED.

MOST IMPORTANTLY: THERE'S AN **ALIEN QUEEN** NESTING IN THE LEAD MOLD OF FURY 161'S CENTRAL POWER GENERATOR. SINCE ONLY THE QUEENS LAY EGGS, IF SHE IS DESTROYED, THE ALIENS CAN'T MULTIPLY. I MUST THEREFORE EXTERMINATE HER TO PREVENT THE ALIENS FROM SPREADING FURTHER! MY PLAN IS TO STUN HER WITH AVAILABLE WEAPONRY, THEN DESTROY HER BY EITHER CRUSHING HER IN THE PISTONS OR BURYING HER IN MOLTEN LEAD.

THIS FILE WILL EITHER BE MY BLUEPRINT FOR SUCCESS OR MY EPITAPH. IF I HAVE FAILED, USE THIS INFORMATION TO HELP YOU SURVIVE AND DESTROY THE ALIENS. THEY MUST NOT ESCAPE FURY 161. THEIR TERROR MUST END HERE.

GOOD LUCK.
YOU'LL NEED IT.
RIPLEY OUT.
END OF FILE
FURY161-C-MAINFRAME



WEAPONS AND INVENTORY

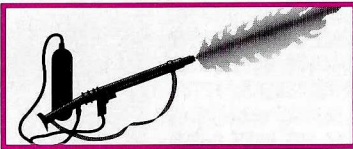
FURY161-C-MAINFRAME
INPUT: WEYLAND-YUTANI
FILECODE: INVENTORY.W
CLEARANCE: ALLALL
SECURITY: GREEN — ALL EYES

PULSE RIFLE

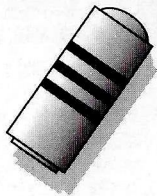


CLEARANCE: STANDARD ISSUE
RATE OF FIRE: 4 SHOTS/SECOND
CLIP SIZE: 100 ROUNDS/CLIP
RELOADING: MANUAL OR AUTOMATIC

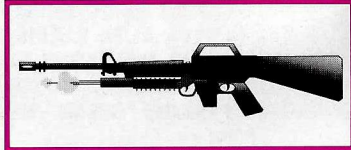
FLAME THROWER



CLEARANCE: NON-STANDARD ISSUE
SECURITY INDICATIONS: MAINTAIN IN SEALED STORAGE AREAS
RATE OF FIRE: 0.5 LITER/SECOND
CANNISTER SIZE: 10 LITERS/CANNISTER
REFUELING: MULTIPLE FUELS, MANUAL OR AUTOMATIC
CAUTION: REFUELING STATIONS VARY BY COLOR: BLUE-PIPE FUEL PRODUCES LOW-POWERED FLAME, RED-PIPE PRODUCES MEDIUM-POWERED FLAME, GREEN-PIPE FUEL PRODUCES HIGH POWERED FLAME.

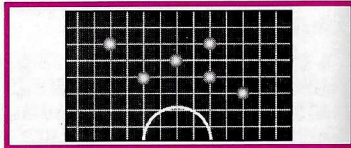


GRENADE LAUNCHER



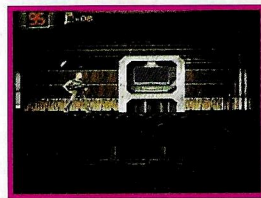
CLEARANCE: STANDARD ISSUE;
SUPPLEMENTAL TO PULSE RIFLE
RATE OF FIRE: 1 SHOT/SECOND
CLIP SIZE: 10 ROUNDS/CLIP
RELOADING: MANUAL OR AUTOMATIC

MOTION TRACKER



INDICATIONS: FOR SENSING MOVEMENT OF PERSONNEL AND/OR INTRUDERS THROUGHOUT FURY 161 WORK STATION
ACTIVATION: SELECT BUTTON
RADIUS OF EFFECTIVENESS: APPROXIMATELY 3 TIMES NORMAL

BLOWTORCH

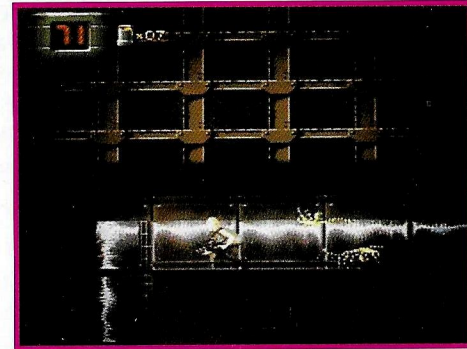


CLEARANCE: MAINTENANCE TEAM, STANDARD ISSUE
INDICATIONS: FOR SEALING AND/OR UNSEALING DOORS, REPAIRING DAMAGED PIPES AND WIRING
RATE OF WELD: APPROXIMATELY 5 SECONDS
FUEL NOTICE: BLOWTORCHES POSSESS AN UNLIMITED AMOUNT OF FUEL AND DO NOT NEED TO BE RELOADED.

EXPLORING FURY 161

THE FURY 161 WORK STATION IS A COMPLEX NETWORK OF ROOMS, STORAGE AREAS, ELEVATOR SHAFTS AND AIR DUCTS. YOU WILL HAVE TO TAKE THE UTMOST CARE IN NEGOTIATING YOUR WAY THROUGH THE STATION: ALIENS COULD BE LURKING ANYWHERE!

DOORS MAY AUTOMATICALLY OPEN AND CLOSE, OR THEY MAY REQUIRE THE USE OF A BLOWTORCH TO OPEN THEM OR SECURE THEM BEHIND YOU.



AIR DUCTS PROVIDE YOU WITH SHORTCUTS BETWEEN AREAS OF FURY 161. TO ENTER AN AIR DUCT FROM ABOVE, POSITION YOURSELF NEXT TO THE LADDER THAT EMERGES FROM THE DUCT, AND PRESS THE DOWN CONTROL PAD ARROW. TO ENTER FROM BELOW, POSITION YOURSELF BELOW THE LADDER, JUMP AND PRESS THE UP CONTROL PAD ARROW.

SURVIVAL TIPS

BE METHODOICAL: TRY TO ESTABLISH SAFE AREAS OF THE WORK STATION BY FIRST CLEARING OUT ONE ROOM COMPLETELY, SEALING IT OFF SO ALIENS CANNOT ENTER, THEN MOVING ON TO THE NEXT ROOM.

AIR DUCTS ARE GOOD WAYS TO AVOID PLACES WHERE THERE IS A HEAVY POPULATION OF ALIENS, BUT REMEMBER THAT THEY MAY BE USED BY ALIENS TOO, AND THAT THEY ARE CRAMPED PLACES: YOU WON'T BE ABLE TO JUMP OR DUCK.

ALIEN3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. L3N™ is a registered trademark of L3N, Ltd. © 1993 L3N, Ltd. All rights reserved.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

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

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

4 Walcote Place
Winchester, Hants.
SO23 9AP England
Tel: (0962) 877788

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0962) 877788 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, call the Nintendo "Hotline" at (0962) 877788.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewahrt fur die Dauer von sechs

Monaten ab Kauf eine Qualitatsgarantie fur in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekkauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemaBen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschadigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Mohlstrasse 10,8000 Munchen 80.

Fur in Osterreich und Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

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

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Base
Tel: CH-06103118818

DER ALIENHORROR GEHT WEITER

DU BIST RIPLEY, EIN A C-3 LEUTNANT DER WEYLAND-YUTANI CORPORATION. NACH EINEM KAMPF AUF LEBEN UND TOD MIT AUßERIRDISCHEN LEBENSFORMEN, DEN ALIENS, BEFINDST DU DICH IM HYPERSCHLAF AN BORD DER SULACO, AUF DEM FLUG ZUR ERDE. DURCH EINE FEHLFUNKTION DER SULACO, WIRD DIE SCHIFFSEINHEIT MIT DEN SCHLAFKAPSELN ABGESPRENGT UND STÜRZT AUF DEN GEFÄNGNISPLANETEN FIORINA "FURY" 161. DIESER PLANET IST SO DUNKEL, SO KARG UND SO TIEF IM ALL, DAB ER VON JEDER ZIVILISATION VERGESSEN WURDE.

DU, RIPLEY, BIST DER EINZIGE ÜBERLEBENDE DES FLUGES...DER EINZIGE MENSCHLICHE ÜBERLEBENDE.

DU DENKST DU HAST DEN ALPTRAUM HINTER DIR ZURÜCKGELASSEN, ABER DU TÄUSCHST DICH. DAS WAHRE GRAUEN SOLL ERST BEGINNEN...

DEINE EINZIGE AUSTRÜSTUNG SIND DEINE WAFFEN UND DEINE ERFAHRUNG. DU BIST AUF EINEM HIMMELFAHRTSKOMANDO UND

DEINE AUFGABE IST KLAR: BEFREIE DIE GEFANGENEN AUS DEN KLAUEN DER ALIENS UND VERNICHT DIE KÖNIGIN DER AUßERIRDISCHEN, DIE SICH IN DEN TIEFEN DES GEFÄNGNISSES VERSTECKT HÄLT.

ALS OB DIES NICHT GENUG WÄRE, MU T DU DIESE AUFGABEN ERFÜLLEN BEVOR DAS SCHIFF DER CORPORATION LANDET UND SOMIT DEN ALIENS DIE MÖGLICHKEIT GIBT, ZU ENTKOMMEN UND ANDERE PLANETEN ZU EROBERN. DU HAST ES MIT DER BÖSARTIGSTEN LEBENSFORM IM GESAMTEN UNIVERSUM ZU TUN UND DIE CHANCEN STENEN SCHLECHT FÜR DICH...

BEVOR DU DICH AUF DIE SUCHE MACHST

1. VERSICHERE DICH DAS DAS SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AUSGESCHALTET IST.

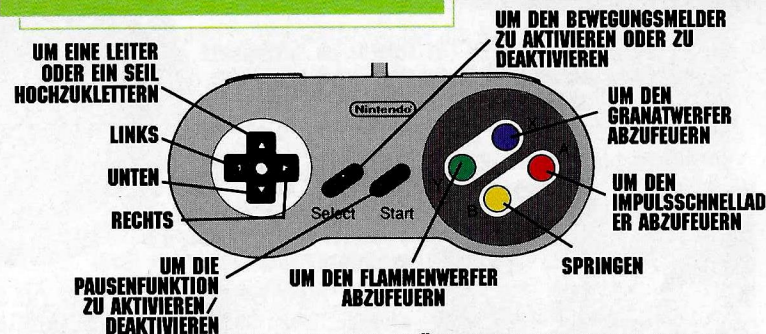
2. LEGE DAS ALIEN3™ SPIEL WIE IN DER GEBRAUCHSANWEISUNG FÜR DAS SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ BESCHRIEBEN EIN.

3. SCHALTE NUN DAS GERÄT EIN.

WENN DU DIE ALIEN3 TITELGRAFIK SIEHST, HAST DU DIE MÖGLICHKEIT ZWEI VERSCHIEDENE OPTIONEN ZU BENUTZEN. MIT DEM STEUERKREUZ KANNST DU DIE OPTIONEN ANWÄHLEN UND MIT DER TASTE START AKTIVIEREN. MIT DEN GAME OPTIONS HAST DU DIE MÖGLICHKEIT ZWISCHEN VERSCHIEDENEN SCHWIERIGKEITSGRADEN WÄHLEN: EASY (LEICHT), NORMAL (NORMAL) UND HARD (SCHWER). AUßERDEM KANNST DU STEREO ODER MONOAUROAL SOUND EINSTELLEN. MIT START GAME STARTEST DU DAS SPIEL SOFORT. WENN DU EINEN AUGENBLICK WARTEST KANNST DU DIE NOTLANDUNG AUF FURY 161 BEOBSACHTEN. WENN DU DAS SPIEL SOFORT BEGINNEN MÖCHTEST, DRÜCKE DIE TASTE START.



DIE KONTROLLEN



UM NACH LINKS ODER RECHTS ZU GEHEN, DRÜCKE LINKS ODER RECHTS AUF DEM STEUERKREUZ.

UM DICH ZU DUCKEN, DRÜCKE UNTEN AUF DEM STEUERKREUZ.

UM NACH LINKS ODER RECHTS ZU KRIECHEN, DUCKE DICH ERST UND DRÜCKE DANN LINKS ODER RECHTS AUF DEM STEUERKREUZ.

UM DEN SCHWEISBRENNER ZU BENUTZEN, DRÜCKE DIE TASTE Y WÄHREND DU VOR DER TÜR ETC. STEHST, DIE DU VERSIEGELN MÖCHTEST.

WENN DU EINE WAFFE ABFEUERST, ZEIGT DEIN DISPLAY AUTOMATISCH AN, WIEVIEL MUNITION DU VERBRAUCHST UND WIEVIEL ÜBRIGBLEIBT.

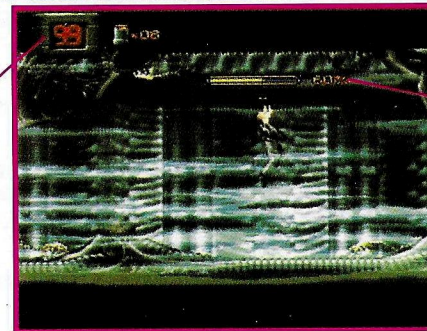
UM DIR ANZUSCHAUEN ÜBER WELCHE WAFFEN DU VERFÜGST OHNE SIE ABZUFUEHREN, BENUTZE DIE L ODER R TASTEN.

UM DAS SPIEL ABZUBRECHEN, DRÜCKE DEN SELECT-KNOPF, DEN STARTKNOPF SOWIE DEN RECHTS- UND LINKSKNOPF GLEICHZEITIG.

DEIN STATUS

AUF DEINER SUCHE NACH DER ALIEN KÖNIGIN UND IHREN EIERN BENÖTIGST DU FOLGENDE INFORMATIONEN:

STÄRKE/
VERBLEIBENDE
MUNITION



MOMENTANE
WAFFE

GESTALTUNG DER MISSION: DIE INFORMATIONSTERMINALS AUF FURY 161

AN EINIGEN STELLEN AUF FURY 161 FINDEST DU SOGENANNT INFORMATIONSTERMINALS DIE DIR HELFEN, DEINE MISSION ZU GESTALTEN UND DEN WEG DURCH DEN GEFÄNGNISKOMPLEX ZU FINDEN.

UM DEN TERMINAL ZU AKTIVIEREN, STELLE DICH DAVOR UND DRÜCKE AUF DEM STEUERKREUZ NACH OBEN. DU SIEHST DANN EINE LISTE DER MISSIONSOPTIONEN.



UM EINE EBENE EINES LEVELS AUF FURY 161 ZU SICHERN, MUßT DU ALLE MISSIONEN ERFÜLLEN BEVOR DU IN DIE NÄCHSTE EBENE VORSTOßEN KANNST. ES GIBT DIVERSE LEVEL JEDER MIT EINEN SPEZIELLEN MISSION.

DIE ALIENS

FURY 161 - C- HAUPTCOMPUTER
EINGABE: LT. RIPLEY
EINGABE CODE: ALIEN
SICHERHEITSTUFE: ROT
ZUGRIFF: FÜR JEDEN

DIE ALIENS SIND GEFÄHRLICHE TÖTUNGSMASCHINEN, DIE TÖDLICHSTEN, DIE JEMALS ENTDECKT WURDEN. SOGAR NICHT AUSGEWACHSENE ALIENS SIND UNERBITTLICHEN GEGNER, ALSO LIES DIESE DATEI SORGFÄLTIG.

DIE ALIENS IM ERSTEM STADIUM ENTSPRINGEN DEN EIERN EINER SOGENANTEN ALIENKÖNIGIN. DIE EIER ÄHNELN SPINNENEIERN. ICH NENNE SIE FACEHUGGER, DU WIRST VERSTEHEN WARUM, NACHDEM DU IHNEN DAS ERSTE MAL BEGEGNET BIST.

DIE FUNKTION DER FACEHUGGERS IST, DIE ALIENBRUT IN EINEM LEBEWESSEN AUSZUSETZEN, DANACH STERBEN SIE. WENN EIN FACEHUGGER DICH ANGREIFT, BEWEGE DICH SO SCHNELL WIE MÖGLICH IN VERSCHIEDENE RICHTUNGEN, UM IHN ABZUSCHÜTTELN.

SOBALD DAS ALIEN IN EINEM KÖRPER HERAN WÄCHST, BRICHT ES HERAUS. ES ENTSTEHT EIN SCHLANGENARTIGES WESEN, DAS EXTREM ANGRIFFSLUSTIG IST. ES KANN SÄURE SPUCKEN.

SOBALD DIESE WESEN WACHSEN, BEGINNEN SIE SICH AUF VIER BEINEN FORTZUBEWEGEN. SIE SIND SEHR SCHNELL UND GEFÄHRLICH. ACHE AUF EIN ZISCHENDES GERÄUSCH IN DER NÄHE, ES BEDEUTET DAS SIE GLEICH MIT SÄURE SPUCKEN WERDEN.

SIE SCHLEICHEN SICH AUF DEM BODEN AN DICH HERAN UND FALLEN ÜBER



DICH HER, UM DICH ZU VERNICHTEN. SEI AUF DER HUT.

SIND DIE WESEN AUSGEWACHSEN STENST DU KALTBLÜTIGEN KILLERN GEGENÜBER. SIE KÖNNEN AM DECKEN KLETTERN UND SICH VON OBEN AUF DICH HERAB STÜRZEN. LAß SIE NICHT ZU NAH AN DICH HERAN, DENN SIE KÖNNEN SEHR WEIT SPRINGEN. ERWART E IHREN ANGRIFF VON ÜBERALL.

ES GIBT EIN WEITERES DETAIL DER ALIENS, WELCHES EXTREM WICHTIG IST. ALIENS GIBT ES IN VERSCHIEDENEN GENERATIONEN. JEDE NEUE GENERATION IST GEFÄHRLICHER ALS DIE VORANGEGANGENE: ERSTE-GENERATION ALIENS SIND DUNKELGRAU, ZWEITE-GENERATION ALIENS SIND DUNKELBLAU, DRITTE-GENERATION ALIENS SIND DUNKELGRÜN

UND VIERTE-GENERATION ALIENS, DIE GEFÄHRLICHSTEN VON ALLEN, SIND TIEFROT.

SEHR WICHTIG: ES GIBT IRGENDWO IN DER NÄHE DES KRAFTWERKES EIN NEST MIT EINER ALIENKÖNIGIN. DA DIE KÖNIGIN ALS EINZIGE EIER LEGEN KANN, MUßT DU SIE VERNICHTEN, DAMIT SICH DIE ALIENS NICHT MEHR VERVIELFÄLTIGEN KÖNNEN. DIE KÖNIGIN MUß AUF JEDEN FALL VERNICHTET WERDEN. DER PLAN IST: DU MUßT DIE KÖNIGIN MIT ALLEN WAFFEN LÄHMEN UND SIE DANN IN DEN SCHMELZTIEGEL ZU STÜRZEN, UM IHR DEN REST ZU GEBEN.

DIESE DATEI IST MEIN VERMÄCHTNIS. BENUTZE DIESE INFORMATIONEN, UM ZU ÜBERLEBEN UND DIE ALIENS ZU VERNICHTEN. SIE DÜRFEN FURY 161 NICHT VERLASSEN. DER TERROR MUß HIER ENDEN.

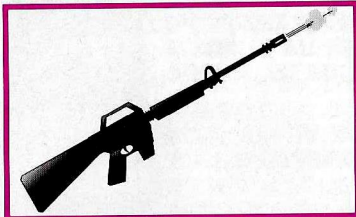
VIEL GLÜCK
DU KANNST ES GEBRAUCHEN
RIPLEY ENDE
ENDE DER ÜBERTRAGUNG
FURY 161 HAUPTCOMPUTER



WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

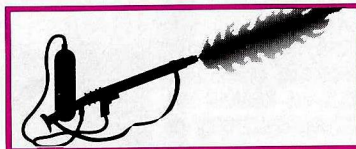
FURY 161 HAUPTCOMPUTER
EINGABE: WEYLAND YUTANI
EINGABE CODE: AUSRÜSTUNG
SICHERHEITSTUFE: GRÜN
ZUGRIFF: FÜR JEDEN

IMPULSSCHNELLADER

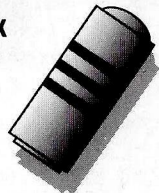


AUSFÜHRUNG: STANDARD
SCHUSSFOLGE: 4 SCHUSS/SEKUNDE
MAGAZINGRÖÙE: 100 SCHUSS/MAGAZIN
LADEN: MANUELL ODER AUTOMATISCH

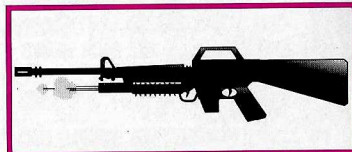
FLAMMENWERFER



AUSFÜHRUNG: NICHT-STANDARD
SICHERHEITSBESTIMMUNGEN: NICHT
VERWENDEN IN GESCHLOSSENEN RÄUMEN
SCHUSSFOLGE: 0,5 LITER/SEKUNDE
MAGAZINGRÖÙE: 10 LITER/KANISTER
LADEN: VERSCHIEDENE BRENNSTOFFE,
MANUELL ODER AUTOMATISCH
BRENNSTOFFE: BLAU - SCHWACH
ROT - MITTEL
GRÜN - STARK

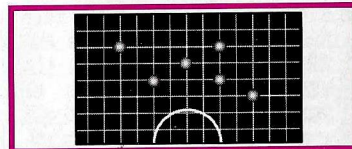


GRANATWERFER



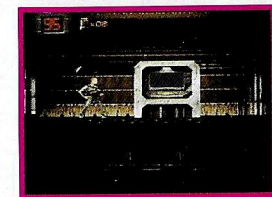
AUSFÜHRUNG: STANDARD ZUSATZ AN
IMPULSSCHNELLADER
SCHUSSFOLGE: 1 SCHUSS/SEKUNDE
MAGAZINGRÖÙE: 10 SCHUSS/MAGAZIN
LADEN: MANUELL ODER AUTOMATISCH

BEWEGUNGSMELDER



FUNKTION: ZEIGT BEWEGUNGEN VON
LEBENWESEN/EINDRINGLINGEN AUF FURY 161
AKTIVIERUNG: TASTE SELECT
MAGAZINGRÖÙE: 10 SCHUSS/MAGAZIN
REICHWEITE: MAXIMAL 3 X SICHTWEITE

SCHWEISSBRENNER

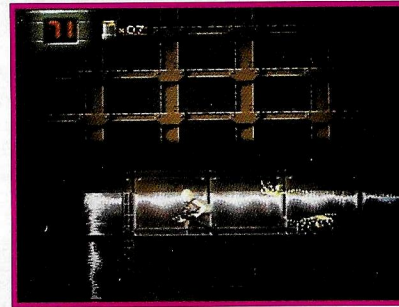


AUSFÜHRUNG: STANDARD
ANWENDUNGSBEREICH: ZUM VERSIEGELN/ÖFFNEN VON
TÜREN UND REPARIEREN VON RÖHREN.
SCHMELZGRAD: CA. 5 SEKUNDEN
BEMERKUNG: SCHWEISSBRENNER HABEN EINEN
UNBEGRENZTEN BRENNSTOFFVORRAT.

ERFORSCH FURY 161

DIE FURY 161 ARBEITSSSTATION IST EIN NETZWERK AUS RÄUMEN, LAGERHALLEN, FAHRSTUHLSCHÄCHTEN UND BELÜFTUNGSTUNNELN. BEI DER ERFORSCHUNG DIESE "LABYRINTHES" MUßT DU SEHR VORSICHTIG VORGEHEN, DENN DIE ALIENS LAUERN ÜBERALL!

TÜREN GEHEN IM REGELFALL AUTOMATISCH AUF. EINIGE JEDOCH, MUßT DU MIT EINEM SCHWEISSBRENNER ÖFFNEN ODER HINTER DIR VERSCHLIEßEN. BELÜFTUNGSTUNNEL BRINGEN DICH VON RAUM ZU RAUM. UM EINEN BELÜFTUNGSTUNNEL ZU BETRETEN, STELLE DICH NEBEN DIE LEITER DIE IN DEM TUNNEL FÜHRT UND DRÜCKE NACH OBEN ODER GEBENFALLS NACH UNTEN AUF DEM STEUERKREUZ.



BELÜFTUNGSTUNNEL SIND ABKÜRZUNGEN ZWISCHEN DEN EBENEN.

UM EINEN BELÜFTUNGSTUNNEL ZU BETRETEN, STELLE DICH NEBEN DIE LEITER DIE IN DEM TUNNEL FÜHRT UND DRÜCKE NACH UNTEN AUF DEM STEUERKREUZ. MÖCHTEST DU IN EINEN TUNNEL DER SICH ÜBER DIR BEFINDET, STELLE DICH DARUNTER, SPRINGE UND DRÜCKE OBEN AUF DEM STEUERKREUZ.

TIPS ZUM ÜBERLEBEN

- * GEHE SYSTEMATISCH VOR: VERSUCHE BESTIMMTE EBENEN ABZUSICHERN, INDEM DU ALLE ALIENS IN DIESEM RÄUMEN ETC. VERNICHTEST. DANN VERSIEGELE DEN RAUM MIT DEM SCHWEISSBRENNER. GEHE DANN WEITER IN DEN NÄCHSTEN RAUM.
- * ACHE AUF DEINE MUNITIONSVORÄTE. OHNE MUNITION BIST DU EIN LEICHTE BEUTE FÜR DIE ALIENS.
- * DURCH DIE BELÜFTUNGSTUNNEL KANNST DU SEHR GUT ORTE UMGEHEN, DIE VON ALIENS NUR SO WIMMELN. ABER BEACHTE, DAB AUCH DIE ALIENS DIESE TUNNEL KENNEN. IN DEN TUNNELN HAST DU KEINE ZU SPRINGEN ODER SCHRAG NACH UNTEN ZU LAUFEN.

Alien3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Nintendo*, Super Nintendo Entertainment System™ und das offizielle Qualitätssiegel sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo. L.J.N.* ist ein eingetragenes Warenzeichen von L.J.N., LTD. © 1993 L.J.N., LTD. Alle Rechte vorbehalten.

LES HORRIBLES ALIENS SONT BIEN VIVANTS!

VOUS ETES RIPLEY, LIEUTENANT DE GRADE A C-3 AU SERVICE DE LA COMPAGNIE WEYLAND-YUTANI. APRES AVOIR ÉCHAPPÉ DE JUSTESSE AUX ALIENS, LES MONSTRES VIVANTS, VOUS ÉTIEZ EN TRAIN DE RETOURNER VERS LA TERRE À BORD DE VOTRE VAISSEAU, LE SULACO. MAIS LE SULACO EST TOMBÉ EN PANNE, LARGUANT LE VÉHICULE DE SAUVETAGE D'URGENCE VERS FIORINA "FURY" 161, UNE PLANÈTE-PRISON PERDUE DANS L'ESPACE. VOUS VOUS Y RETROUVEZ SEUL SURVIVANT DE LA CATASTROPHE, OU PLUTÔT LE SEUL SURVIVANT HUMAIN.

LES ALIENS QUE VOUS PENSIEZ AVOIR LAISSÉS DERRIÈRE VOUS, CES CRÉATURES DE CAUCHEMARS QUE VOUS PENSIEZ NE PLUS REVOIR, SONT DE NOUVEAU LÀ ET L'HORREUR QUE VOUS CROYIEZ FINIE À JAMAIS RECOMMENCE.

EQUIPÉ DE VOS ARMES ET DE VOTRE INTELLIGENCE, VOUS ETES EN MISSION DE SURVIE. VOS OBJECTIFS SONT CLAIRS : DÉLIVRER LES PRISONNIERS QUI ONT ÉTÉ ATTRAPÉS DANS LES COCONS D'ALIENS, ÉLIMINER LA PROGÉNITURE ALIEN QUI INFESTE FURY 161 ET DÉTRUIRE LE NID DE LA REINE ALIEN. ET MIEUX ENCORE, VOUS DEVREZ ACHÉVER TOUT CELA AVANT QUE LE VAISSEAU WEYLAND-YUTANI ARRIVE ET PERMETTE AUX ALIENS DE S'ÉCHAPPER ET D'ENVAHIR D'AUTRES PLANÈTES.

VOUS ETES ENGAGÉ DANS LE PLUS IMPITOYABLE COMBAT POUR LA VIE OU LA MORT, ET LA CHANCE EST CONTRE VOUS.

AVANT DE TRAQUER VOTRE PROIE

1. ASSUREZ-VOUS QUE L'INTERRUPTEUR EST FERMÉ.
2. INSÉREZ LA CARTOUCHE ALIEN3™ COMME IL EST DÉCRIT DANS VOTRE MANUEL SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT™ SYSTEM.
3. ALLUMEZ L'APPAREIL.

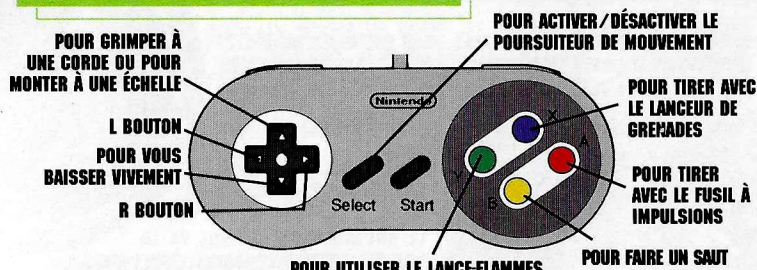
LORSQUE VOUS VOYEZ APPARAÎTRE LE LOGO ALIEN3™ SUR L'ÉCRAN, VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE DEUX OPTIONS. UTILISEZ LES FLECHES VERS LE HAUT ET VERS LE BAS DE LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE POUR ACTIVER L'OPTION CHOISIE PUIS APPUYEZ SUR LE BOUTON START POUR CHOISIR L'UNE DES OPTIONS SUIVANTES :

GAME OPTIONS VOUS PERMET DE CHOISIR ENTRE PLUSIEURS NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : **EASY (FACILE)**, **NORMAL (NORMAL)** OU **HARD (DIFFICILE)**, ET DE CHOISIR ENTRE SON **STEREO** OU **MONAURAL (MONO)**.

POUR COMMENCER LE JEU IMMÉDIATEMENT, APPUYEZ SUR START GAME.

SI VOUS N'AVEZ CHOISI AUCUNE DE CES OPTIONS, AU BOUT D'UN MOMENT VOUS VERREZ APPARAÎTRE SUR VOTRE ÉCRAN LE **SULACO** ET VOUS COMPRENDREZ LA SITUATION D'URGENCE QUI VOUS A FAIT ATTERRIR SUR **FURY 161**. LORSQUE VOUS ÊTES PRÊTS À AFFRONTÉ LES HORRIBLES ALIENS QUI INFESTENT CETTE PRISON ISOLÉE AU FIN FOND DE L'ESPACE, APPUYEZ SUR LE BOUTON **START**.

VOTRE CONTROLE



POUR MARCHER VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE, APPUYER SUR LES TOUCHES FLECHÉES VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE DU BLOC DE COMMANDE.

POUR RAMPER VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE, APPUYER SIMULTANÉMENT SUR LES TOUCHES FLECHÉES (VERS LE BAS + VERS LA GAUCHE) OU (VERS LE BAS + VERS LA DROITE) DU BLOC DE COMMANDE.

POUR UTILISER LA LAMPE À SOUDER, APPUYER SUR LE BOUTON Y, PENDANT QUE VOUS TENEZ DEBOUT DEVANT UN QUELCONQUE ÉLÉMENT QUI PEUT ÊTRE SOUDÉ.

LORSQUE VOUS TIREZ AVEC UNE ARME, L'ICÔNE

CORRESPONDANT À CETTE ARME APPARAÎT AUTOMATIQUÉMENT SUR VOTRE ÉCRAN ET ELLE INDIQUE LE NOMBRE DE MUNITIONS QUI VOUS RESTE.

APPUYER SUR LES BOUTONS L OU R POUR VOUS DÉPLACER ENTRE LES ICÔNES INDIQUANT LE NOMBRE DE MUNITIONS, SANS UTILISER L'ARME CORRESPONDANTE.

APPUYER SUR LE BOUTON START POUR FAIRE UNE PAUSE DANS UN JEU.

APPUYER DE NOUVEAU SUR LE BOUTON START POUR REPRENDRE UN JEU.

POUR QUITTER LE JEU, APPUYEZ SIMULTANÉMENT SUR LES BOUTONS SELECT, START, L ET R.

VOTRE POSITION

AIDÉ PAR LES INFORMATIONS SUIVANTES QUI APPARAÎTRONT DIRECTEMENT SUR VOTRE ÉCRAN :

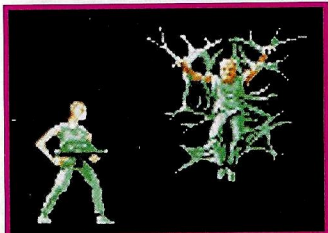
ÉNERGIE RESTANTE ACTUELLEMENT/
MUNITIONS RESTANTES



ARME UTILISÉE

LA DEFINITION DES OBJECTIFS DE VOTRE MISSION : LES POSTES DE CONTROLE

A DIFFÉRENTS ENDROITS SUR FURY 161, VOUS TROUVEREZ DES POSTES DE CONTROLE QUI VOUS PERMETTRONT D'ÉVALUER VOTRE PROGRESSION AU COEUR DE LA PLANÈTE ISOLÉE, EN DÉFINISSANT DES MISSIONS SPÉCIFIQUES.



POUR ENTRER DANS UN POSTE DE CONTROLE, PLACEZ-VOUS DEVANT LE POSTE ET APPUYEZ SUR LE BOUTON VERS LE HAUT DE LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE. UNE LISTE D'OPTIONS DE MISSIONS VA VOUS ÊTRE PRÉSENTÉE.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ALIENS

LES ALIENS AUX FORMES MONSTRUEUSES SONT DES MACHINES À TUER TRÈS ÉVOLUÉES, LES ÊTRES LES PLUS DANGEREUX QUE VOUS AYEZ JAMAIS RENCONTRÉS. MEME LE PLUS JEUNE DE CES DEMONS PEUT TUER, VOUS DEVEZ DONC LIRE CE FICHIER ATTENTIVEMENT.

LA PREMIÈRE ÉTAPE DES ALIENS APRÈS L'ÉCLOSION DES OEUFS DANS LA POCHE À OEUFS DE LA REINE ALIEN. ILS SE CHANGENT TRÈS RAPIDEMENT EN OEUFS DE FORME ALLONGÉE, RESSEMBLANT À DES ARAIGNÉES. JE LES APPELLE MONSTRES-SUCEURS ET DES QUE VOUS LES VERREZ, VOUS COMPRENDREZ POURQUOI. DANS LE CYCLE VITAL DES ALIENS, LES MONSTRES-SUCEURS ONT PRINCIPALEMENT POUR FONCTION D'IMPLANter UN PARASITE ALIEN À L'INTÉRIEUR D'UN ÊTRE VIVANT, HUMAIN OU PAS. ENSUITE, ILS MEURENT. SI UN MONSTRE-SUCEUR S'AGGRIPPE À VOTRE TÊTE, SECOUÉZ-LA RAPIDEMENT DANS TOUS LES SENS POUR VOUS DÉGAGER, SINON VOUS SEREZ PRIS DE SUFFOCATION.

UN PARASITE DE MONSTRE-SUCEUR GRANDIT À L'INTÉRIEUR DE L'ÊTRE QUI L'ABRITE JUSQU'À CE QU'IL SOIT ASSEZ GROS POUR SE LIBÉRER PAR SA CAGE THORACIQUE. UNE FOIS À L'EXTÉRIEUR, CES DÉVOREURS DE POITRINE SEMBLABLES À DES SERPENTS SONT RAPIDES ET AGRESSIFS. ILS SE DRESSENT COMME DES COBRAS POUR ATTAQUER ET FRAPPENT À LA TÊTE OU AU TORS DE LEUR CIBLE, OU BIEN CRACHENT DE L'ACIDE.

LORSQUE LES DÉVOREURS DE POITRINE GRANDISSENT, ILS COMMENCENT À RESSEMBLER À DE VÉRITABLES ALIENS, MAIS ILS N'ONT PAS LA MORTELLE AGILITÉ DE LEURS AÎNÉS. ILS SONT



FURY 161-C-MAINFRAME
INPUT : LT. RIPLEY
FILECODE : ALIEN GROWTH
CLEARANCE : ALLALL
SECURITY : CODE RED URGENT
ALL EYES

DÉGINGANDÉS ET HÉSITANTS, COMME DES FAONS. ILS GRATTENT LE SOL COMME DES CHATS SAUVAGES. MEME MALADROITS, ILS SONT EXTREMEMENT DANGEREUX. LORSQU'ILS S'APPROCHENT, ILS ÉMETTENT UNE SORTIE DE SIFFLEMENT QUI SIGNIFIE QU'ILS SONT SUR LE POINT DE CRACHER DE L'ACIDE. EN GRANDISSANT, ILS SONT DE PLUS EN PLUS DANGEREUX. LES ALIENS EN DÉVELOPPEMENT TUENT TOUT À FAIT DÉLIBÉRÉMENT. ILS S'AGGRIPPENT AU SOL ET BONDISSENT EN UN INSTANT, NE LES LAISSEZ PAS S'APPROCHER TROP PRES!

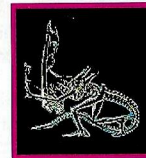
LORSQUE CES ÊTRES DIABOLIQUES DEVIENNENT DES ALIENS COMPLETEMENT DÉVELOPPÉS, ILS PEUVENT SE SUSPENDRE AUX MURS ET AUX PLAFONDS, ET VOUS ATTAQUER PAR N'IMPORTE QUEL CÔTÉ, SANS QUE VOUS AYEZ EU LE TEMPS DE LES LOCALISER. FAITES TRÈS ATTENTION.

UNE COMPLICATION SUPPLÉMENTAIRE : LES ALIENS NE CHANGENT PAS SEULEMENT DE TAILLE OU DE COMPORTEMENT. CHAQUE GÉNÉRATION SUIVANTE SE DISTINGUE PAR UNE COULEUR PARTICULIÈRE LIÉE À UNE AGRESSIVITÉ CROISSANTE : LA PREMIÈRE GÉNÉRATION D'ALIENS EST GRIS FONCÉ, LA SECONDE GÉNÉRATION EST BLEU FONCÉ, LA TROISIÈME GÉNÉRATION EST VERT FONCÉ ET LA QUATRIÈME GÉNÉRATION, QUI EST ARRIVÉE À LA PLUS GRANDE MATURETÉ, EST ROUGE FONCÉ.

LE PLUS IMPORTANT : IL Y A UNE REINE ALIEN QUI NICHE DANS LE MOULE DE PLOMB DU GÉNÉRATEUR CENTRAL DE FURY 161. SI VOUS LA TUEZ, LES ALIENS NE PEUVENT PLUS SE REPRODUIRE PUISQUE SEULES LES REINES PONDENT DES OEUFS. JE DOIS LA DÉTRUIRE POUR EMPECHER LES ALIENS DE CONTINUER À SE MULTIPLIER! MON PLAN, C'EST QUE JE VAIS L'IMMOBILISER AVEC LES ARMES DONT JE DISPOSE PUIS LA DÉTRUIRE EN L'ÉCRASANT DANS LES PISTONS OU EN LA BRULANT DANS LE PLOMB FONDU.

AVEC CE FICHIER, JE VAIS RÉUSSIR OU MOURIR. SI J'AI ÉCHOUÉ, UTILISEZ CES INFORMATIONS POUR VOUS AIDER À ÉCRASER LES ALIENS ET À SURVIVRE. ILS NE DOIVENT PAS S'ÉCHAPPER DE FURY 161. ILS NE DOIVENT PAS SEMER LA TERREUR PLUS LOIN.

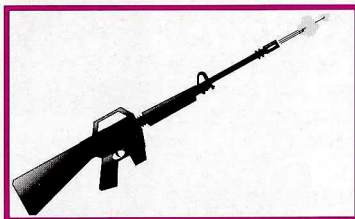
BONNE CHANCE.
VOUS EN AUREZ BESOIN.
FIN DE RIPLEY.
FIN DU FICHIER.
FURY 161-C MAINFRAME.



ARMES ET INVENTAIRE

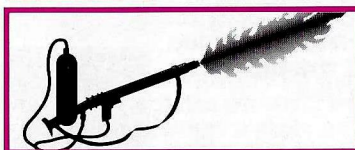
FURY 161-C MAINFRAME
INPUT : WEYLAND-YUTANI
FILECODE : INVENTORY.W
CLEARANCE : ALL ALL
SECURITY : GREEN
ALL EYES

FUSIL A IMPULSION

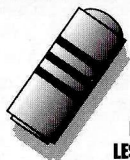


AUTORISATION : TYPE STANDARD
VITESSE DE TIR : 4 COUPS/SECONDE
TAILLE CHARGEUR : 100 CARTOUCHES/
CHARGEUR
RECHARGEUR : MANUEL OU AUTOMATIQUE

LANCE-FLAMMES

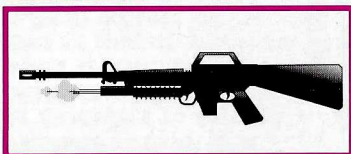


AUTORISATION : TYPE NON-STANDARD
STOCKAGE : À CONSERVER DANS UN ENDOIT
SCÉLLÉ
VITESSE DE TIR : 0,5 LITRES/SECONDE
TAILLE DU RÉSERVOIR : 10 LITRES/RÉSERVOIR
RECHARGE : DIFFÉRENTS COMBUSTIBLES,
MANUEL OU AUTOMATIQUE
PRÉCAUTIONS : STATIONS DE RECHARGE
SUIVANT COULEURS ;
BLEU : FLAMME FAIBLE
ROUGE : FLAMME MOYENNE
VERT : FLAMME FORTE



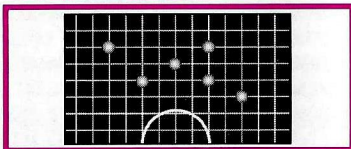
AUTORISATION : ÉQUIPE DE MAINTENANCE, TYPE STANDARD
INDICATIONS : POUR SOUDER ET/OU DESSOUDER LES PORTES, RÉPARER
LES TUYAUTERIES ENDOMMAGÉES ET LES INSTALLATIONS ÉLECTRIQUES
CAPACITÉ DE SOUDAGE : ENVIRON 5 SECONDES
RECHARGE : LE CHALUMEAU POSSEDE UNE QUANTITÉ ILLIMITÉE DE
COMBUSTIBLE ET N'A PAS BESOIN D'ÊTRE RECHARGÉ

LANCE-GRENADE



AUTORISATION : TYPE STANDARD ;
COMPLÉMENTAIRE DU FUSIL À IMPULSION
VITESSE DE TIR : 1 COUP/SECONDE
TAILLE CHARGEUR : 10 CARTOUCHES/
CHARGEUR
RECHARGEUR : MANUEL OU AUTOMATIQUE

ECRAN DE CONTROLE



INDICATIONS : PERMET DE SUIVRE LES
DÉPLACEMENTS DE PERSONNES ET/OU
D'ENVAHISSEURS SUR TOUTE LA STATION
FURY 161.
MODE DE FONCTIONNEMENT : BOUTON SELECT
RAYON D'EFFICACITÉ : ENVIRON 3 FOIS LA
VISIBILITÉ NORMALE

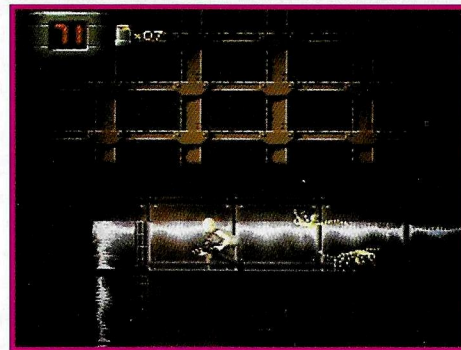
CHALUMEAU



L'EXPLORATION DE FURY 161

LA STATION FURY 161 EST UN RÉSEAU COMPLEXE DE PIÈCES, D'AIRES DE STOCKAGE, DE CAGES D'ASCENSEURS ET DE CONDUITS D'AÉRATION. VOUS DEVEZ FAIRE EXTREÊMEMENT ATTENTION LORSQUE VOUS AVANCEZ DANS LA STATION : LES ALIENS PEUVENT ÊTRE PARTOUT!

LES PORTES PEUVENT S'OUVRIRE ET SE FERMER AUTOMATIQUÉMENT. LEUR OUVERTURE OU FERMETURE PEUT ÉGALEMENT NÉCESSITER UN CHALUMEAU.



LES CONDUITS D'AÉRATION VOUS OFFRENT DES RACCOURCIS ENTRE LES ZONES DU JEU FURY 161. POUR PÉNÉTRER PAR LE HAUT DANS UN DE CES CONDUITS, PLACEZ-VOUS PRES DE L'ÉCHELLE QUI DÉPASSE DE CE CONDUIT PUIS APPUYEZ SUR LA TOUCHE FLECHÉE VERS LE BAS DU BLOC DE COMMANDE. POUR Y ENTRER PAR EN-DESSOUS, PLACEZ-VOUS SOUS L'ÉCHELLE, FAITES UN SAUT PUIS APPUYEZ SUR LA TOUCHE FLECHÉE VERS LE HAUT DU BLOC DE COMMANDE.

DES TRUCS A SAVOIR POUR RESTER EN VIE

SOYEZ MÉTHODIQUE : ESSAYEZ DE CRÉER DES ZONES SÛRES DANS LA STATION EN NETTOYANT UNE PIÈCE ENTièrement, PUIS EN LA FERMANT HERMÉTIQUEMENT AFIN QUE LES ALIENS NE PUISSENT PAS Y ENTRER, PUIS PASSEZ À UNE AUTRE PIÈCE.

LES CONDUITS D'AÉRATION SONT PRATIQUES LORSQUE VOUS VOULEZ ÉVITER DES ENDOITS OU IL Y A BEAUCOUP D'ALIENS, MAIS RAPPELEZ-VOUS QUE LES ALIENS PEUVENT AUSSI LES EMPRUNTER, ET QUE VOUS Y SEREZ À L'ÉTROIT : VOUS NE POURREZ PAS SAUTER OU ESQUIVER LES COUPS.

ALIEN3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ et les labels de qualité Nintendo et les autres marques désignées par "TM" sont des marques déposées de Nintendo. L.J.N.® est une marque déposée de L.J.N., Ltd. © 1993 L.J.N., Ltd. Tous droits réservés.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

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

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

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux

Nintendo, appelez 16 (1) 46 84 19 61

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

Pour nous contacter :

EN FRANCE

(16 1) 46 84 19 61

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

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

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

Columbia TriStar Home Video

Opperstraat

38 Rue Souveraine

1050 Brussels

BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 16 (1) 46 84 19 61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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

DE BUITENAARDSE VE SCHRIKKING LEeft EN GEDIJT!

JIJ BENT RIPLEY, EEN DERDE GRAADS LUITENANT BIJ DE WEYLAND-YUTANI CORPORATIE. NA TER NAUWER NOOD EEN ONTMOETING MET BUITENAARDSE XENOMORFE LEVENSVORMEN OVERLEEFD TE HEBBEN, KEERDE JE IN HYPERSLAAP TERUG NAAR DE AARDE AAN BOORD VAN JE SCHIP, DE SULACO. DE SULACO RAAKTE DEFECT EN HET REDDINGSVAARTUIG VOOR NOODGEVALLEN WERD AFGESCHOTEN IN DE RICHTING VAN FIORINA "FURY" 161, EEN BIJNA VERLATEN, ZWAAR BEWAAKTE GEVANGENIS VOOR DWANGARBEIDERS, DIEP IN DE RUIMTE. JE WERD WAKKER EN MERKTE DAT JE GESTRAND WAS OP DEZE GEÏSOLEERDE PIANEET, DE ENIGE OVERLEVENDE VAN HET ONGELUK.

ALTHANS, DE ENIGE MENSELJKE OVERLEVENDE.

WANT DE BUITENAARDSE WEZENS DIE JE ACHTER GELATEN DACHT TE HEBBEN, DE KEIHARDE NACHTMERRIES DIE JE GEHOOPT HAD, WAAR JE OM GEBEDEN HAD, NOOIT MEER TE ZIEN, ZIJN BIJ JE. EN DE VERSCHRIKKING, WAARVAN JE DACHT DAT DIE VOORBIJ WAS, BEGINT OPNIEUW.

UITGERUST MET JE WAPENS EN JE VERSTAND BEN JE OP OVERLEVINGSTOCHT.

JE DOELN ZIJN DUIDELIJK: BEVIJLD DE GEVANGENEN DIE VAST ZITTEN IN DE COCONS VAN DE BUITENAARDSE WEZENS, ELIMINEER DE NAKOMELINGEN VAN DE BUITENAARDSE WEZENS DIE FURY 161 ONVEILIG MAKEN EN VERNIETIG DE KONINGIN DIE DIEP BINNEN IN DE GEVANGENIS NESTELT. EN ALSOF DIT NIET GENOEG IS, DIT ALLES MOET JE UITVOEREN VOORDAT HET SCHIP VAN WEYLAND-YUTANI AANKOMT EN ZO DE XENOMORFEN EEN KANS GEEFT OM TE ONTSNAPPEN EN ANDERE WERELDEN ONVEILIG TE MAKEN.

JE BENT VERWIKKELD IN EEN ANGSTAANJAGEND GEVECHT OP LEVEN EN DOOD, EN LIJKT MAAR WEINIG KANS TE HEBBEN.



VOORDAT JE JE PROOI GAAT BESLUIPEN

1. ZORG DAT DE STROOMSCHAKELAAR OP **UIT** STAAT.
2. BRENG DE **ALIEN3™** SPELCASSETTE IN ZOALS BESCHREVEN STAAT IN JE **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™** HANDLEIDING.
3. ZET DE STROOMSCHAKELAAR OP **AAN**.

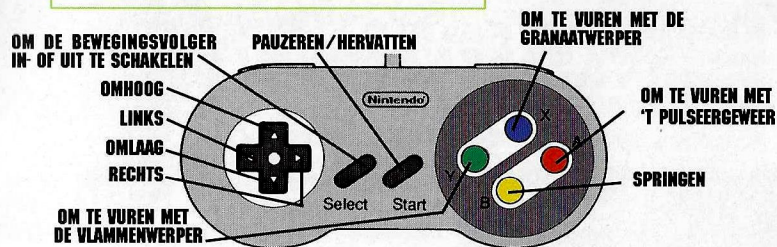
ALS JE HET **ALIEN3™** LOGO OP HET SCHERM ZIET, KAN JE TWEE KEUZES MAKEN. GEBRUIK **PIJLTJE-OMHOOG** EN **PIJLTJE-OMLAAG** OP HET CONTROLEPANEEL OM DE GEWENSTE OPTIE OP TE LATEN LICHTEN EN GEBRUIK DE **STARTKNOP** OM EEN VAN DE VOLGENDE KEUZES TE MAKEN:

SPEL-OPTIES (GAME OPTIONS) STELT JE IN STAAT TE KIEZEN VOOR EEN **MAKKELIJKE**, **NORMALE** OF **MOEILIJKE** INSTELLING (EASY, NORMAL, HARD), BOVENDIEN KAN JE BEPALEN OF JE **STEREO-** OF **MONO-GELUID** WENST.

START GAME LAAT 'T SPEL ONMIDDELIJK BEGINNEN.

ALS JE EVEN WACHT, EN GEEN VAN DE OPTIES KIEST, ZIE JE AL SNEL DE **SULACO** OP JE SCHERM EN BEN JE GETUIGE VAN HET NOODGEVAL WAARDOOR JE STRANDE OP **FURY 161**. ALS JE KLAAR BENT OM DE BUITENAARDSE VERSCHRIKKINGEN, DIE DEZE GEÏSOLEERDE GEVANGENIS IN DE VERRE RUIMTE ONVEILIG MAKEN, TE WERSTAAAN, DRUK DAN OP DE **STARTKNOP**.

DE BEDIENING



OM INEEN TE DUIKEN, GEBRUIK JE **PIJLTJE-OMLAAG** OP HET CONTROLEPANEEL.

OM NAAR LINKS OF RECHTS TE KRUIPEN, DRUK JE OP **PIJLTJE-OMLAAG** PLUS **PIJLTJE-LINKS** OF **PIJLTJE-RECHTS** OP HET CONTROLEPANEEL.

OM OP EEN LADDER OF IN EEN TOUW TE KLIMMEN, GEBRUIK JE **PIJLTJE-OMLOEG** OP HET CONTROLEPANEEL.

OM NAAR LINKS OF RECHTS TE LOPEN, GEBRUIK JE **PIJLTJE-LINKS** EN **PIJLTJE-RECHTS** OP HET CONTROLEPANEEL.

OM TE VUREN MET DE GRANAATWERPER

OM TE VUREN MET 'T PULSEERGEWEER

SPRINGEN

OM TE VUREN MET DE VLAMMENWERPER

OM DE **LASBRANDER** TE GEBRUIKEN, DRUK JE OP DE **Y-KNOP** TERWIJL JE VOOR IETS STAAT DAT TE LASSEN VALT.

ALS JE EEN WAPEN AFVUURT, WORDT OP JE SCHERM METEEN OVERGESCHAKELD NAAR DE **ICOON** DIE BIJ DAT WAPEN HOORT EN DIE AANGEEFT HOEVEEL MUNITIE NOG RESTEERT.

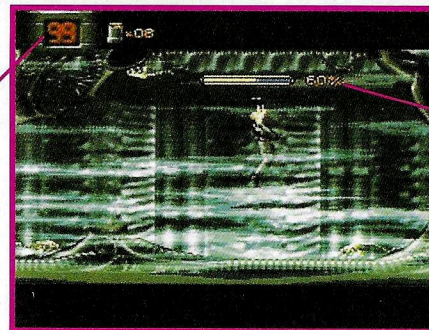
OM DE **MUNITIE-ICONEN** TE DOORLOPEN ZONDER JE WAPENS AF TE VUREN, DRUK JE OP DE **L-KNOP** OF DE **R-KNOP**.

DRUK GELIJKTIJDIG OP DE **SELECTTOETS**, DE **STARTTOETS**, TOETS **L** EN TOETS **R**, OM HET SPEL VOORTLIJDIG TE BEEINDIGEN.

JE STATUS

TERWIJL JE JE EEN WEG ZOEKT DOOR **FURY 161**, IN JE POGING DE **KONINGIN DER BUITENAARDSE WEZENS** EN HAAR NEST MET EIEREN TE VERNIETIGEN, ZAL JE ER BAAT BIJ HEBBEN DE VOLGENDE INFORMATIE BIJ DE HAND TE HEBBEN:

RESTERENDE KRACHT/
RESTERENDE MUNITIE



HUIDIGE WAPEN

HET DEFINIËREN VAN DOELEN VAN JE MISSIE: COMPUTER-TERMINALS

OP VERSCHILLENDE LOKATIES OP FURY 161 ZAL JE COMPUTER-TERMINALS AANTREFFEN, DIE JE HELPEN BIJ HET BIJHOUDEN VAN JE VOORUITGANG DOOR SPECIFIEKE MISSIES TE DEFINIEREN, TERWIJL JIJ JE EEN WEG ZOEKT DOOR HET GEVANGENISCOMPLEX.

OM BINNEN TE KOMEN BIJ EEN COMPUTER-TERMINAL GA JE VOOR DE TERMINAL STAAN EN DRUK JE OP PIJLTJE-OMHOOG OP HET CONTROLEPANEEL. JE KRIJGT DAN EEN LIJST MET MISSIE-OPTIES TE ZIEN.



OM BEPAALDE DELEN VAN FURY 161, DAT JE AAN'T VERKENNEN BENT, VEILIG TE STELLEN, DIEN JE ALLE MISSIES TE VOLBRENGEN, VOORDAT JE VERDERGAAT MET DE VOLGENDE FASE VAN JE ONTDEKKINGSTOCHT. EEN TOTALE VERKENNING VAN FURY 161 BESTAAT UIT 6 FASES, IEDER MET ZIJN EIGEN MISSIE-DOELEN.



HET ALIEN BOEK DER WEZENS

FURY 161-C-MAINFRAME
INVOER: LUITENANT RIPLEY
BESTANDSCODE: AANWAS DER BUITENAARDESE WEZENS
FIAT: AL HET PERSONEEL
VEILIGHEIDSNIVEAU: CODE ROOD URGENT
DOOR IEDEREEN TE LEZEN

DE XENOMORFE BUITENAARDESE WEZENS ZIJN ZEER HOOG ONTWIKKELDE MOORDMACHINES, DE DODELIJKSTE WEZENS DOIT WAARGENOMEN. ZELFS DE JONGSTE VAN DEZE MONSTERS IS IN STAAT TOT MOORD, DUS LEES DIT BESTAND ZORGVULDIG.

DE EERSTE LICHTING VAN BUITENAARDESE WEZENS KOMT UIT DE LEERACHTIGE PEULVORMIGE EIERN VAN DE KONINGIN. ZE TRIPPELEN VOORT OP SPINACHTIGE POTEN. IK NOEM ZE GEZICHTSKLEVERS, WAAROM ZAL JE DUIDELIJK ZIJN ALS JE ZE TEGENGEKOMEN BENT. BINNEN DE LEVENSCYCLUS VAN DE BUITENAARDESE WEZENS ZIJN DE GEZICHTSKLEVERS ESSENTIËLE DRAGERS: HUN FUNCTIE IS HET INBRENGEN VAN EEN BUITENAARDESE PARASIET IN EEN GASTHEER. MENSELIJK OF NIET.

DAARNA STERVEN ZE AF. ALS EEN GEZICHTSKLEVER ZICH AAN JOUW HOOFD HECHT, SCHUD DAN SNEL EN HEVIG MET JE LICHAAM, IN EEN WILLEKEURIGE RICHTING, OM JE LOS TE MAKEN, ANDERS ZAL JE SCHADE OPLOPEN DOOR VERSTIKKING.

DE PARASIET VAN EEN GEZICHTSKLEVER GROEIT BINNEN IN ZIJN GASTHEER TOTDAT HJ GROOT GENOEG IS OM ZICH EEN UITWEG TE BANEN UIT DE BORST VAN DE GASTHEER. EENMAAL VRIJ ZIJN DEZE SLANGACHTIGE BORST-UITBREKERS SNEL EN AGRRESSIEF. NET ALS COBRA'S KOMEN ZE OVEREIND BIJ EEN AANVAL EN RICHTEN DIE OP HET HOOFD EN DE ROMP VAN HUN SLACHTOFFER, OF SPUIWEN EEN ZUUR NAAR HEN UIT. ALS DE BORST-UITBREKERS GROTER WORDEN, BEGINNEN



ZE MEER OP VOLGROEIDE BUITENAARDESE WEZENS TE LIJKEN, MAAR ZE MISSEN DE DODELIJKE GRATIE VAN HUN OUDERS. HET ZIJN ONEVENWICHTIGE GROEPSDIEREN, NET ALS DE BAMBIS. DE BUITENAARDESE BAMBIS KRUIPEN OVER DE GROND ALS SLUIPENDE KATTEN. OOK AL ZIJN ZE ONHANDIG, ZE ZIJN TOCH UITERMATE GEVAARLIJK. ALS ZE IN DE BUURT ZIJN, PROBEER DAN EEN SISSEND GELUID TE ONTDEKKEN, DAT HOUDT IN DAT ZE OP HET PUNT STAAN TE GAAN SPUGEN. ALS DE BAMBIS GROEIEN, WORDT HUN MANIER VAN SLUIPEN GEAVANCEERDER EN DODELIJKER. ZICH ONTWIKKELENDE BUITENAARDESE WEZENS ZIJN ZEER BEDACHTZAME JAGERS. ZE BLIJVEN LAAG BIJ DE GROND EN KUNNEN PLOTS TOESLAAN. DUS LAAT ZE NIET TE DICHTBIJ KOMEN.

ALS DEZE MONSTERS VOLLEDIG ONTWIKKELDE BUITENAARDESE WEZENS WORDEN, KUNNEN ZE ZICH AAN MUREN EN PLAFONDS HECHTEN, HETGEEN INHOUDT DAT ZE JE VANONDER EEN BEPAALDE HOEK KUNNEN AANVALLEN, VAAK NOG VOORDAT JE ZE GEZIEN HEBT. DUS PAS OP.

NOG EEN COMPLICATIE: DE BUITENAARDESE WEZENS LIJKEN NOG MEER EVOLUERENDE EIGENSCHAPPEN TE VERTONEN BEHALVE GROEI EN VERANDEREND GEDRAG, EN IEDERE VOLGENDE GENERATIE VERTOONT OPVALLEND MEER AGRRESSIVITEIT: EERSTE GENERATIE BUITENAARDESE WEZENS ZIJN DONKERGRIJS, TWEDE GENERATIE DONKERBLAUW, DERDE GENERATIE DONKERGROEN, EN VIERDE GENERATIE BUITENAARDESE WEZENS, DUIDELIJK DE MEEST VOLGROEIDE EN GEVORDERDE FORM, ZIJN DONKERROOD.

HEEL BELANGRIJK: ER NESTELT EEN KONINGIN DER BUITENAARDESE WEZENS IN DE LODEN GIETVORM IN DE KRACHTCENTRALE VAN FURY 161. AANGEZIEN ALLEEN DE KONINGIN EIERN LEGT, KUNNEN DE BUITENAARDESE WEZENS ZICH NIET VERMENIGVULDIGEN ALS ZIJ VERNIETIGD IS. IK MOET HAAR DAAROM ELIMINEREN OM TE VOORKOMEN DAT DE BUITENAARDESE WEZENS ZICH VERDER VERSPREIDEN! MIJN PLAN IS OM HAAR TE VERDOVEN MET DE BESCHIKBARE WAPENS EN HAAR DAN TE VERNIETIGEN, DOOR HAAR TE VERPLETTEREN ONDER DE ZUIGERS, OF DOOR HAAR ONDER TE DOMPELEN IN GESMOLTEN LOOD.

DIT BESTAND WORDT OF DE BLAUWDruk VOOR MIJN SUCCES, OF MIJN GRAFSCHRIFT. ALS IK GEFaald HEB, GEBRUIK DAN DEZE INFORMATIE OM TE OVERLEVEN EN DE BUITENAARDESE WEZENS TE VERNIETIGEN. ZEMOGEN NIET VAN FURY 161 ONTSNAPPEN. HUN VERSCHRIKKINGEN MOETEN HIER EINDIGEN.

VEEL GELUK.

DAT ZAL JE NODIG HEBBEN.

Afzender: RIPLEY.

EINDE VAN HET BESTAND

FURY 161-C-MAINFRAME



WAPENS EN INVENTARIS

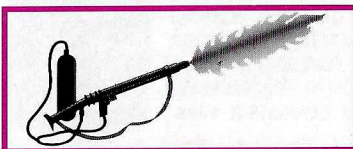
FURY 161-C MAINFRAME
INVOER: WEYLAND-YUTANI
BESTANDSCODE: INVENTARIS.W
FIAT: AL HET PERSONEEL
VEILIGHEIDSNIVEAU: GROEN
DOOR IEDEREEN TE LEZEN

PULSEERGEWEER



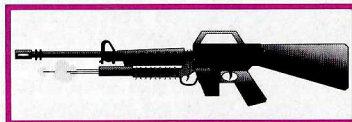
FIAT: STANDAARD VERSTREKKING
VUURSNELHEID: 4 SCHOTEN PER SECONDE
CAPACITEIT PATROONHOUDER: 100 PATRONEN
PER HOUDER
HERLADEN: HANDMATIG OF AUTOMATISCH

VLAMMENWERPER



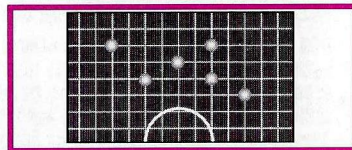
FIAT: BIJZONDERE VERSTREKKING
VEILIGHEIDSAANWIJZINGEN: IN AFGESLOTEN
OPSLAGRUIMTES HOUDEN
VUURSNELHEID: 0,5 LITER PER SECONDE
TANKGROOTTE: 10 LITER PER TANKJE.
BIJVULLEN: MEERDERE SOORTEN BRANDSTOF,
HANDMATIG OF AUTOMATISCH
WAARSCHUWING: BIJVUL-PUNTEN VERSCHILLEN
IN KLEUR:
BRANDSTOF UIT DE BLAUWE PIJPEN
PRODUCEERT KLEINE VLAMMEN, DIE UIT DE
RODE PIJPEN MIDDELMATIGE, DIE UIT DE
GROENE PIJPEN GROTE EN HEVIGE.

GRANAATWERPER



FIAT: STANDAARD VERSTREKKING; ALS
AANVULLING OP HET PULSEERGEWEER.
VUURSNELHEID: 1 SCHOT PER SECONDE
CAPACITEIT PATROONHOUDER: 10 PATRONEN
PER HOUDER
HERLADEN: HANDMATIG OF AUTOMATISCH

BEWEGINGSVOLGER



INDICATIES: VOOR HET WAARNEMEN VAN
BEWEGINGEN VAN PERSONEEL EN/OF
INDRINGERS OP HET FURY 161
ARBEIDSSTATION
ACTIVERING: DE SELECTEER-KNOP
BEREIK: ONGEVEER 3 KEER VERDER DAN HET
OOG NORMAAL REIKT

LASBRANDER

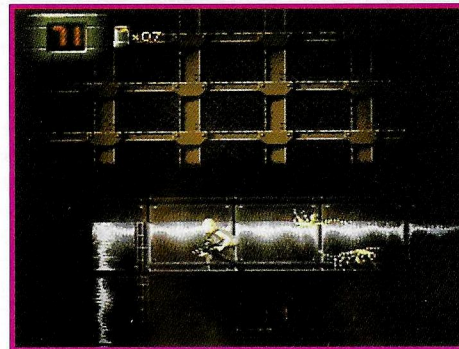


FIAT: STANDAARD VERSTREKKING AAN HET ONDERHOUDSTEAM
INDICATIES: VOOR HET VERZEGELEN OF ONTSLUITEN VAN DEUREN OF
HET REPAREREN VAN BESCHADIGDE PIJPEN EN BEDRADINGEN
DUUR VAN VLAM: ONGEVEER 5 SECONDEN
BRANDSTOF-AANWIJZING: LASBRANDERS HEBBEN EEN ONBEPERKTE
HOEVEELHEID BRANDSTOF EN BEHOEVEN NIET BIJGEVULD TE WORDEN.

HET VERKENNEN VAN FURY 161

HET FURY 161 ARBEIDSSTATION BESTAAT UIT EEN COMPLEX NETWERK VAN KAMERS,
OPSLAGRUIMTES, LIFTSCHACHTEN EN LUCHTKANALEN. JE ZAL ZEER VOORZICHTIG MOETEN ZIJN
TERWIJL JE JE EEN WEG ZOEKT DOOR HET STATION: OVERAL KUNNEN DE BUITENAARDESE WEZENS
OP DE LOER LIGGEN!

DEUREN KUNNEN AUTOMATISCH OPEN- EN DICHT GAAN, OF ER IS EEN LASBRANDER VOOR NODIG
OM ZE TE ONTSLUITEN OF DICHT TE MAKEN ACHTER JE.



LUCHTKANALEN BIEDEN JE EEN KORTERE WEG TUSSEN DE GEBIEDEN OP FURY 161.

OM VAN BOVENAF EEN LUCHTKANAAL IN TE KOMEN, PLAATS JE JEZELF NAAST DE LADDER DIE UIT
HET LUCHTKANAAL STEEKT EN DRUK JE OP PIJLTJE-DMLAAG OP JE CONTROLEPANEEL. OM ER VAN
ONDERAF IN TE KOMEN, PLAATS JE JEZELF ONDER DE LADDER, VERVOLGENS SPRING JE EN DRUK
JE OP PIJLTJE-OMHOOG OP HET CONTROLEPANEEL.

TIPS OM TE OVERLEVEN

GA METHODISCH TE WERK: PROBEER DELEN VAN HET ARBEIDSSTATION VEILIG TE MAKEN, DOOR
EERST EEN KAMER VOLLEDIG TE ZUIVEREN EN DAN TE VERZEGELEN ZODAT DE BUITENAARDESE
WEZENS ER NIET MEER IN KUNNEN, OM VERVOLGENS DOOR TE GAAN NAAR DE VOLGENDE KAMER.

LUCHTKANALEN BIEDEN EEN GOEDE MOGELIJKHEID OM PLAATSEN, WAAR HET WEMELT VAN DE
BUITENAARDESE WEZENS, TE VERMIJDEN, MAAR ONTHOUD WEL DAT OOK DE BUITENAARDESE
WEZENS ZE KUNNEN BENUTTEN. EN JE HEBT ER NIET VEEL RUIMTE: JE KUNT ER NIET
SPRINGEN OF INEEN DUIKEN.

ALIEN3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle rechten voorbehouden. Nintendo®,
Super Nintendo Entertainment System™ en de Nintendo produktzegels en andere merken aangegeven
met "TM" zijn handelsmerken van Nintendo. LjN® is een geregistreerd handelsmerk van LjN, Ltd. © 1993
LjN, Ltd. Alle rechten voorbehouden.

SUPER NINTENDO 90 dagen garantie

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

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

**Columbia TriStar Home Video,
Postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland**

**Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium**

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

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

