



**INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**

Acclaim

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Road, London, SW3 1UJ, England.
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GMBH, Furestenfelder Strasse 9, D-80331 München, Deutschland.
DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point Des Champs Elysees, 75008 Paris, France.
DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-4 Planta, 28046, Madrid, Espana.
DISTRIBUTED BY HALIFAX S.R.L., Via G Labus 15/3, 20147 Milan, Italy.



TM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim

LICENSED BY

Nintendo

CE

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

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

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

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



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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄTAT 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.

90-DAY LIMITED WARRANTY

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

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge. To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

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

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0171) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

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

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (0171) 2251166.

DEMOLITION MAN, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1995 Virgin Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Developed by Alexandria Incorporated. The NFL Quarterback Club is a trademark of the national Football League. All Rights Reserved. Developed by Iqana. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment © & © 1995 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

GEWAHRLEISTUNG

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

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 der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches) ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. 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 S.A. réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

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

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

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

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

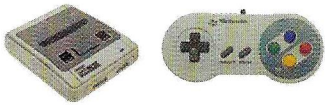
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

CE

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/91, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 89/68/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AL 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

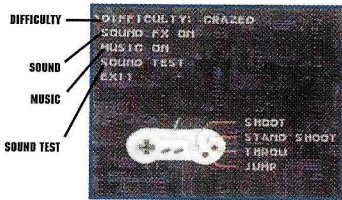
This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

GETTING STARTED



1. Set up your Super Nintendo Entertainment System™ following the instructions in the manual that came with your system.
2. Make sure the power switch is OFF before inserting the Game Pak. Insert the DEMOLITION MAN™ game cartridge.
3. Turn the Super Nintendo Entertainment System™ on.
4. You will see a series of credit screens. Press the start button at any time to skip to the next screen.
5. After the title screen you will have three options START, OPTIONS, and ACTIONS. Choosing START will take you directly to the rooftops to begin your mission. Choosing OPTIONS will take you to the options screen. Selecting ACTIONS will allow you to see a tutorial mode of the game.

THE OPTIONS SCREEN



THE OPTIONS SCREEN

Use the Control-Pad to move the icon in front of the option you wish to change.

CONTROLLER CONFIGURATION

Use the control pad to move the cursor to the move you wish to assign a button to, then press the button (A, B, X, or Y) you want to execute that move.

DIFFICULTY

Your choices are: Calm, Crazed or Total Demolition.

SOUND FX

On or Off (Select with any button).

MUSIC

On or Off (select with any button)

SOUND TEST

Press any button for sound test screen and choose from options (Press A to play sound. Press B to stop sound. Press START to return to options screen.)

EXIT

Pressing start takes you back to the main options screen. There, you can choose from: START GAME and go to your first mission, reset OPTIONS or sample ACTIONS (a tutorial mode, press start to begin then, press L or R on the Control-PAD to scroll through to the next lesson in movement).

CONTROL INFORMATION

SIDE VIEW LEVELS

BUTTONS X -

Fires gun.

Y - Fires gun.

A - Throws grenades.

B - Jump. To roll, press

down on the direction pad while holding.

L - Not used.

R - Not used.

DIRECTION PAD

UP - Climb.

DOWN - Crouch or descend ladders.

RIGHT - Aim or run to the right.

LEFT - Aim or run to the left.

START

Press START button to pause the action during the game.

When on a zip line, pressing the Throw Button (A) will slow your speed.

TOP VIEW LEVELS

BUTTONS

X - Plant and shoot

Y - Run and shoot

A - Throw grenade

B - Lock direction and shoot while moving

L - Not used

R - Shoot backwards while running

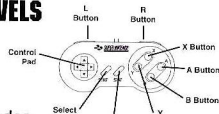
DIRECTION PAD

RIGHT - Runs or fires weapons to the right.

LEFT - Runs or fires weapons to the left.

DOWN - Runs or fires weapons to the bottom of the screen.

UP - Runs or fires weapons to the top of the screen.



USING YOUR WEAPONS:

GUNS:

You will be automatically armed with a handgun. If you pick up any other weapon, your handgun will be holstered and that new weapon will be your mode of attack until it runs out of ammunition. At that time you will revert back to your handgun.

WEAPONS AT YOUR DISPOSAL

These weapons may be available during your missions. Note that the handgun is always available.

HANDGUN - Ammunition is plentiful. Use as needed.



MEDI PACK - Restores life power.



SHOTGUN - Ammunition is limited. When using the shotgun, you will have a greater firing range.



EXTRA LIFE - Gives you another life.



MAGNUM - A more powerful handgun eliminating enemies with less ammunition. Ammunition is limited.



INFRARED GOGGLES - Use these special glasses to aid in your night vision.



HAND GRENADE - 20th century explosive which eliminates opponents in path of its flying debris.



BODY ARMOR - This protective armor is virtually bullet proof.



FLAME GRENADE - Eliminates opponents and leaves flame in its wake.



FREEZE VIALS - Contains the chemical agent that begins the Cryo-suspension process. Use this on cons and Phoenix to freeze them.



MINI PACK - Partially restores life power.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT

CASE FILE #425

JOHN SPARTAN

VS

SIMON PHOENIX

WARNING!

ALL MATERIAL CONTAINED HEREIN IS
DEEMED CONFIDENTIAL.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE MISSION BRIEFING REPORT

DATE: 8-21-96

TO: OFFICER JOHN SPARTAN

RE: THE APPREHENSION OF SIMON PHOENIX

MISSION NAME: THE ROOFTOPS



SUMMARY:

Simon Phoenix is wanted by the Los Angeles Police Department for charges connecting him to several felonies throughout the city and surrounding areas. The charges include aggravated murder, murder, attempted murder, assault, assault with a deadly weapon, grand theft, theft and kidnapping.

It is well known, and all Los Angeles Police Department Personnel have been advised, that Phoenix is currently armed and considered extremely dangerous. He is heavily supported by a vast, underground of weapons and stolen equipment suppliers.

Through working alone or with other law enforcement agencies, previous attempts to apprehend Phoenix have not been successful. These attempts have resulted in the loss of civilian and departmental property. Many officers and civilians have suffered great bodily harm or loss of life as a result of Phoenix's resistance to arrest. For this reason alone, the department is especially interested in bringing Phoenix to justice.

MISSION OBJECTIVE:

You will be transported via helicopter to the rooftop of an abandoned warehouse where Simon Phoenix and his supporters



are believed to be headquartered. It is believed that Phoenix, as in previous encounters, is heavily armed and supported by personnel and equipment, including weapons.

Once you disembark from the helicopter, you will be on your own. Due to the surface to air firepower directed at the copter, we can offer no firepower support during your mission.

It is your mission to get across the rooftops and into the building. Once inside, find Phoenix and bring him out alive. We believe that the thirty innocent civilian hostages whom Phoenix captured earlier today are still alive somewhere in the building. Take extreme caution when confronting Phoenix so as not to jeopardize the civilian hostages.

DISCIPLINARY WARNING:

Even though you are considered the most qualified officer for this position, consider this official and fair warning. You are officially on departmental probation for previous recklessness resulting in damage to civilian property and personal health. While your passion to bring offenders to justice is admirable, and we wish to see Phoenix captured and brought to justice, it can not be at the expense of taxpayer property or well being. Although we wish to see Phoenix captured and brought to justice, use only appropriate force to avoid further disciplinary action.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE MISSION BRIEFING REPORT

DATE: 8-03-2032

TO: JOHN SPARTAN

FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS

RE: THE APPREHENSION OF SIMON PHOENIX

MISSION NAME: THE MUSEUM



SUMMARY:

Ex-Officer John Spartan, you have been released from your cryo-synthesis incarceration unit after serving only thirty years of your seventy year sentence for reckless endangerment of human life. You have been released for departmental business only. This is not a parole or termination of sentence release.

Thirty six years ago you were involved in the apprehension of one Simon Phoenix from a warehouse in the municipality that was then named Los Angeles.

Earlier this morning, during a routine parole hearing, Simon Phoenix escaped the California Cryo-Prison facility. In the process he performed four code 187's-MDK-Murder Death Kills. You have been brought out of your cryo state to assist and advise the San Angeles Police Department on methods of capturing Simon Phoenix.

MISSION OBJECTIVE:

It is believed that Phoenix will be heading to the COUNTY MUSEUM OF HUMAN HISTORY. Currently the museum has an exhibit titled THE HALL OF VIOLENCE. This exhibit contains a vast array of weapons from three different centuries. We believe Phoenix's main objective will be to obtain as many weapons as possible.

Stop Phoenix from robbing the museum and bring him back in for incarceration.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ADDENDUM TO PRE-MISSION

BRIEFING REPORT

DATE: 8-03-2032

TO: JOHN SPARTAN

RE: THE APPREHENSION OF SIMON PHOENIX

MISSION NAME: THE SUB MUSEUM



SUMMARY:

The pursuit of Simon Phoenix is no longer confined to the HALL OF VIOLENCE in the County Museum of Human History. During the Confrontation, the glass flooring was demolished dropping Spartan and Phoenix below into the SUB-MUSEUM excavation exhibit. For purposes of clarity in tracking Spartan and Phoenix, this portion of the mission is now named THE SUB-MUSEUM.

MISSION OBJECTIVE:

The objective of the mission has not changed. Capture Simon Phoenix and return him to the cryo prison.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE-MISSION BRIEFING REPORT

DATE: 8-03-2032

TO: JOHN SPARTAN

FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS

RE: THE APPREHENSION OF CRYO

PRISONER SIMON PHOENIX

MISSION NAME: THE PARKING STRUCTURE



SUMMARY:

Several convicts have escaped from the California Cryo-penitentiary and Rehabilitation facility. They are currently at large within the city limits. San Angeles City Surveillance system reports that several escaped cryo-cons have invaded city owned parking facility #425 East Summit Street. Massive destruction to city and civilian property has been reported.

MISSION OBJECTIVE:

Enter the parking structure at the ground level and eliminate the cryo cons damaging cars and the structure. Make your way to the top level of the structure and stop the crane which is picking up cars and dropping them on Spartan.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE-MISSION BRIEFING REPORT

DATE: 8-03-2032

TO: JOHN SPARTAN

FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS

RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER

SIMON PHOENIX.

MISSION NAME: THE MONORAIL



SUMMARY:

San Angeles Public Monorail Transport Train #425 has been taken over by Cryo-cons. The train operator is missing and presumed dead. The train is being operated by one of the cryo-cons.

MISSION OBJECTIVE:

You will begin your mission at the rear of the moving train. You must battle your way to the front car of the train and bring it to a halt. Eliminate all cryo-cons in the train. Make your way to the front and destroy the Mono Rail's engine.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE-MISSION BRIEFING REPORT

DATE: 8-03-2032

TO: JOHN SPARTAN

**FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER
SIMON PHOENIX.**

MISSION NAME: THE LIBRARY



SUMMARY:

Many of the cons have been sighted at the San Angeles County Library. Reports of violence, destruction to city and personal property, assault and bodily harm to civilian and police department personnel have been reported.

MISSION OBJECTIVE:

You must enter the library and stop the cryo cons from doing further destruction.

Do not let harm come to any civilian inside the building.

Make your way through all the rooms of the library and eliminate all of the escaped cryo-cons inside the building.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

PRE-MISSION BRIEFING REPORT

DATE: 8-03-2032

TO: JOHN SPARTAN

**FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER
SIMON PHOENIX.**

MISSION NAME: ZIP LINE



SUMMARY:

The city's Resident Observation and Surveillance system has detected an opening in one of the access ports to the abandoned maintenance and utility tunnels. This access way leads to the under city commonly known as The Wasteland. This is the last recorded sighting of Simon Phoenix.

MISSION OBJECTIVE:

It is your mission to ride zip lines, traverse catwalks, and bungee jump your way downward to the floor of The Wasteland. It is known that several escaped cryo cons, loyal to Phoenix, are posted in the zip line level to stand guard. Make your way to the bottom of the zip line level, eliminating as many cryo cons as possible.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ADDENDUM TO PRE-MISSION

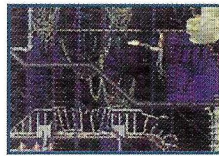
BRIEFING REPORT

DATE: 8-03-2032

TO: JOHN SPARTAN

**RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER
SIMON PHOENIX.**

MISSION NAME: THE WASTELAND



SUMMARY:

San Angeles Police Department officer John Spartan has successfully completed Mission Zip Line. This addendum has been added as a matter of record keeping by the San Angeles Police and Personnel Computerized Records and Observation System.

The pursuit of Phoenix has extended from the previous mission sight onto the catwalks above the Wasteland.

MISSION OBJECTIVE:

The Catwalks are walkways suspended above the Wasteland. They are very old and treacherous to walk on. They form a maze like grid over the entire Wasteland. It is believed that there are many Cryo-Cons stationed on the catwalks to guard Phoenix. Traverse the catwalks and eliminate the Cryo-Cons to track Phoenix.

Although it is considered highly dangerous, due to the maze like structure of the catwalks, you may find your mission objective quicker if you jump from catwalk to catwalk. But be forewarned, take extreme caution when exercising this manoeuvre!

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

**ADDENDUM TO PRE-MISSION
BRIEFING REPORT**

DATE: 8-03-2032

TO: JOHN SPARTAN

**FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER
SIMON PHOENIX.**

MISSION NAME: THE PIPE MAZE



SUMMARY:

This addendum has been added to the Spartan/Phoenix file as a matter of record. The City's Personnel Observation and Control System has detected that Spartan's pursuit for Cryo-Prisoner Simon Phoenix has left the previous mission area of the catwalks.

MISSION OBJECTIVE:

Pursue Simon Phoenix through the abandoned maintenance tunnels of San Angeles. There are several Cryo-Prisoners stationed in the tunnels to protect Phoenix. Work your way through the maze of tunnels beneath the city and apprehend Phoenix.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

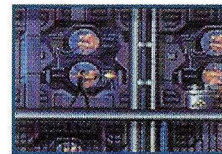
PRE-MISSION BRIEFING REPORT

DATE: 8-03-2032

TO: JOHN SPARTAN

**FROM: PROTECT AND SERVE HEADQUARTERS
RE: THE APPREHENSION OF CRYO PRISONER
SIMON PHOENIX.**

MISSION NAME: THE CRYO-PRISON



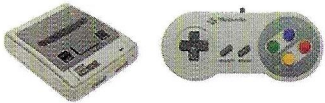
SUMMARY:

The city's Observe and Control Surveillance System has detected a forceful entry into the California Cryo Incarceration Facility. Visual surveillance indicated that Simon Phoenix has entered the facility and is releasing other Cryo-Cons from their state of suspended animation.

MISSION OBJECTIVE:

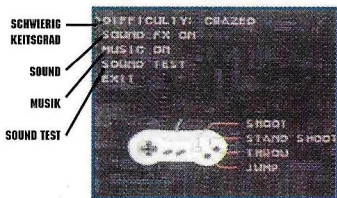
The cryo facility is made up of several chambers and hallways. Probability is high that you will come head to head with many of the cryo cons that Phoenix has released. Fight your way through the halls of the cryo-prison and find Phoenix. Due to the tremendous amount of damage and loss of life in previous missions, this is a fight to the death. You are to stop Phoenix at all costs.

LADLEANLEITUNG



1. Stelle das SNES™ so ein, wie in der mit dem Gerät gelieferten Anleitung beschrieben.
2. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor Du das Spielmodul einsteckst. Stecke das Spielmodul von DEMOLITION MAN™ in das Gerät ein.
3. Schalte das Super Nintendo Entertainment System™ EIN.
4. Es folgen mehrere Mitarbeiter-Bildschirme. Drücke START, um zum nächsten Bildschirm zu gehen.
5. Nach dem Anfangsbildschirm hast Du die drei Optionen START, OPTIONS und ACTIONS zur Auswahl. START führt Dich direkt zu den Dächern, um Deine Mission zu beginnen, OPTIONS zeigt Dir den OPTIONEN-BILDSCHIRM an. ACTIONS zeigt Dir eine Anleitung zum Spiel.

DER OPTIONSBILDSCHIRM



DER OPTIONSBILDSCHIRM – Mit dem R-KNOPF (Richtungsknopf) kannst Du das Icon zu der Option bewegen, die Du ändern willst.

KONFIGURATION DER STEUERUNG – Benütze Dein Joypad, um den Cursor auf den Move zu bewegen, dem ein Knopf zugewiesen werden soll. Dann drücke den KNOPF (A, B, X oder Y), der den Move ausführen soll.

SCHWIERIGKEITSGRAD – Du hast folgende Optionen: "Calm" (Ruhig), "Crazed" (Manisch) oder "Total Demolition" (Totale Zerstörung).

SOUNDEFFEKTE – Soundeffekte ein oder aus (Auswahl mit jedem Knopf)

9 MUSIK – Musik ein oder aus (Auswahl mit jedem Knopf)

SOUND TEST – Drücke START, um zum Soundtest-Bildschirm zu gehen, wo Du zwischen verschiedenen Startoptionen wählen kannst: Drücke Knopf A, um den Sound zu hören, Knopf B, um den Sound abzustellen. Drücke START, um zum Optionsbildschirm zurückzugehen.

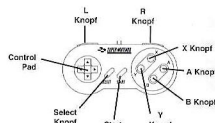
BEENDEN – Wenn Du START drückst,kehrst Du zum Bildschirm mit den Hauptoptionen zurück. Dort hast Du folgende Auswahlmöglichkeiten: Mit START GAME (Spiel starten) beginnst Du mit dem ersten Einsatz, mit OPTIONS kannst Du die Optionen einstellen, mit ACTIONS kannst Du eine Spielanleitung aufrufen. (Drücke START, um die Anleitung zu starten. Anschließend kannst Du mit Knopf L oder R bzw. Dem R-KNOPF zur nächsten Lektion über die Spielaktionen wechseln).

STEUERUNG

LEVEL IN DER

KNÖPFE

- X - Schießen
- Y - Schießen
- A - Granaten werfen
- B - Springen. Knopf B gedrückt halten und R-KNOPF - Rollen.
- L - Wird nicht benötigt.
- R - Wird nicht benötigt.



R-KNOPF

- OBEN - Klettern
 - UNTEN - Ducken oder Leitern heruntersteigen.
 - RECHTS - Nach rechts laufen bzw. Zielen
 - LINKS - Nach links laufen bzw. Zielen
- START**
Drücke während des Spiels START, um das Spiel anzuhalten.
Wenn Du Dich auf einer Zip Line (einer Art Förderband) befindetst und Knopf A drückst, wird Deine Geschwindigkeit verringert.

LEVEL IN DER ANSICHT VON OBEN

R-KNOPF

- X - Stehen und schießen
- Y - Laufen und schießen
- B - In eine Richtung feuern, während Du Dich bewegst.
- L - Wird nicht benötigt
- R - Im Lauf rückwärts schießen

R-KNOPF

- RECHTS - Nach rechts feuern oder laufen
- LINKS - Nach links feuern oder laufen.
- UNTEN - In Richtung unterer Bildschirmrand schießen oder laufen
- OBEN - In Richtung oberer Bildschirmrand schießen oder laufen

VERWENDUNG DER WAFFEN

SCHUSSWAFFEN:

Du bist automatisch mit einer Handfeuerwaffe ausgerüstet. Wenn Du irgendeine andere Waffe aufnimmst, kommt die Handfeuerwaffe automatisch in den Halfter, und Du greifst mit der neuen Waffe an. Wenn Dir die Munition für die neue Waffe ausgeht, wird zur Handfeuerwaffe zurückgeschaltet.

HANDGRANATEN:

Es gibt ein Icon für Handgranaten und ein anderes Icon für Flammgranaten. Mit einem Handgranate-Icon erhältst Du fünf neue Granaten.

Wenn Du eine Flammgranate aufhebst, wirst Du mit drei Granaten bewaffnet. Du kannst die Granaten beliebig benutzen, sie können jedoch nicht gesammelt werden. Wenn Du über einen bestimmten Granatentyp verfügst und einen anderen aufhebst, werden alle Granaten zu dem Typ, den Du gerade aufgenommen hast. Deine Handgranaten werden oberhalb der Gesundheitsanzeige in der unteren linken Bildschirmcke angezeigt.

ZU DEINER VERFÜGUNG STEHENDE WAFFEN

Die folgenden Waffen stehen während der Einstätze zur Verfügung. Die Pistole ist immer verfügbar.

PISTOLE - Munition ist im Überfluß vorhanden. Du kannst sie jederzeit einsetzen.



MEDIKIT - Frischt Deine Energie wieder auf.



GEWEHR - Die Munition ist begrenzt. Mit dem Gewehr hast Du einen größeren Reichweite.



EXTRA-LEBEN - Verschafft Dir ein zusätzliches Leben.



MAGNUM - Eine Pistole mit größerer Durchschlagskraft. Die Munition ist zwar begrenzt, die Waffe zeitigt allerdings mehr Wirkung.



INFRAROT-BRILLE - Spezialbrille für Nacht-und-Nebel-Aktionen.



HANDGRANATE - Ein Sprengkörper aus dem 20. Jahrhundert, der alle Gegner erledigt, die sich in der Flugrichtung der Splitter aufhalten.



SCHUTZPANZER - Dieser Harnisch ist kugelsicher.



FLAMMGRANATE - Räumt Gegner beiseite und hinterläßt eine Flammenspur.



GEFRIERLADUNG - Enthält einen chemischen Wirkstoff, der den Kryosuspensions-Prozeß (eine Art Gefrierschlaf) auslöst. Mit dieser Waffe kannst Du die Knackis und Phoenix einfrieren.



MINI KIT - Frischt Deine Energie zum Teil auf.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT

AKTE: #425

JOHN SPARTAN

VS

SIMON PHOENIX

WARNUNG!

DIE HIER ENTHALTENEN INFORMATIONEN
SIND VERTRAULICH.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS

DATUM: 21.08.96

AN: OFFICER JOHN SPARTAN

BETR.: FESTNAHME VON SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG: DACHGESCHOSSE



ZUSAMMENFASSUNG:

Simon Phoenix wird vom Los Angeles Police Department wegen verschiedener schwerer Verbrechen, die in Los Angeles und Umgebung begangen wurden, gesucht. Zu den Verbrechen zählen mehrfacher Mord, Mord, versuchter Mord, Überfall, bewaffneter Überfall, schwerer Diebstahl, Diebstahl und Entführung.

Die Bediensteten des Los Angeles Police Department wurden davon in Kenntnis gesetzt, daß Simon Phoenix bewaffnet ist und für extrem gefährlich gehalten wird. Er wird von einem ganzen Heer von Waffenschießern und Hehlern gestohlener Ausrüstung unterstützt. Frühere Versuche, Phoenix festzunehmen, scheiterten. All diese versuchten Festnahmen haben zu erheblichen Zerstörungen von zivilem und polizeilichem Eigentum geführt.

Auch mit Hilfe von speziellen Gesetzeshütern und anderen Geheimdiensten ist es niemandem zuvor gelungen, Phoenix festzunehmen. Die Versuche führten nur zur Zerstörung von Zivil- und Staatseigentum. Viele Offiziere und Zivilisten mußten schwere Verletzungen ertragen oder starben, wegen Phoenix brutalem Widerstand. Schon aus diesem Grund ist der Staat besonders an der Verhaftung von Phoenix interessiert.

EINSATZZIEL:

Du wirst mit einem Hubschrauber auf dem Dach eines verlassenen Warenlagers abgesetzt, in dem Simon Phoenix und seine Bande



wahrscheinlich ihr Hauptquartier eingerichtet haben. Sobald Du aus dem Helikopter

ausgestiegen bist, bist Du auf Dich allein gestellt. Es ist anzunehmen, daß Phoenix wie in vorherigen Begegnungen,

außerordentlich stark bewaffnet ist und von Kriminellen mit Ausrüstung unterstützt wird. Da der Helikopter vom Boden aus beschossen wird, kann während des Einsatzes kein Feuerschutz gegeben werden.

Ziel Deiner Mission ist es, über das Dach in das Gebäude einzudringen. Wenn Dir das gelungen ist, muß Du Phoenix finden und lebend herausbringen. Es wird angenommen, daß die 30 unschuldigen Geiseln, die Phoenix heute genommen hat, noch leben und sich irgendwo in dem Gebäude aufhalten. Um diese Geiseln nicht zu gefährden, solltest Du bei einem Aufeinandertreffen mit Phoenix extreme Vorsicht walten lassen.

DISZIPLINARHINWEIS:

Obwohl Du als einer der kompetentesten Beamten in Deiner Position gilst, solltest Du Dir die folgenden Hinweise zu Herzen nehmen. Wegen vorangegangener Unbesonnenheit im Dienst, die zu Verlust von Leben und zu Sachschäden geführt hat, hast Du noch eine Bewährungszeit vor Dir. Dein Eifer, Straftäter vor Gericht zu bringen, ist zwar bewundernswert, und alle hoffen darauf, daß Phoenix seine gerechte Strafe findet, aber Dein Draufgertum sollte nicht auf Kosten des Steuerzahlers gehen oder gar mit Leben bezahlt werden müssen. Obwohl wir Phoenix so schnell wie möglich eingesperrt sehen möchten, solltest Du nur die notwendigste Kraft anwenden, um weitere Ausschreitungen zu vermeiden.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS

DATUM: 03.08.2032

AN: JOHN SPARTAN

VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR -
HAUPTQUARTIER

BETR.: FESTNAHME VON SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG: MUSEUMSREIF



ZUSAMMENFASSUNG:

Nachdem Du wegen leichtsinniger Gefährdung menschlichen Lebens vom Dienst suspendiert und zu 70 Jahren Kryosynthese-Haft verurteilt wurdest, hat man Dich jetzt nach nur 30 Jahren freigelassen. Du wurdest aus rein dienstlichen

Gründen frühzeitig aus der Haft entlassen. Es handelt sich nicht um eine Bewährung oder einen vorzeitigen Straferlaß.

Vor 36 Jahren warst Du an der Verhaftung von Simon Phoenix in einem Warenlager im damaligen Los Angeles beteiligt.

Am diesem Morgen gelang es Simon Phoenix, während einer Routineanhörung aus der Kryo-Haftanstalt Kalifornien auszubrechen. Dabei beging er vier Morde (Code 187 MDK). Du wurdest aus der Kryohaft entlassen, um dem San Angeles Police Department bei der erneuten Festnahme von Simon Phoenix mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

EINSATZZIEL:

Es wird angenommen, daß sich Simon Phoenix auf dem Weg zum REGIONALMUSEUM FÜR MENSCHHEITSGESCHICHTE befindet. Das Museum zeigt gegenwärtig eine Ausstellung unter dem Namen HALLE DER GEWALT. Der Ausstellungsraum beherbergt ein riesiges Waffenarsenal aus drei Jahrhunderten. Es ist anzunehmen, daß Phoenix vorhat, von diesen Waffen so viele wie möglich zu erbeuten. Verhindere, daß Phoenix das Museum beraubt, und bringe ihn zur Haftanstalt zurück.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

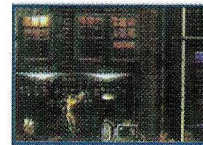
ZUSÄTZLICHE EINSATZINFOS

DATUM: 03.08.2032

AN: JOHN SPARTAN

BETR.: FESTNAHME VON SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG: DAS SUB-MUSEUM



ZUSAMMENFASSUNG:

Die Verfolgung von Simon Phoenix beschränkt sich nicht länger nur auf die HALLE DER GEWALT im Regionalmuseum für Menschheitsgeschichte. Während einer Auseinandersetzung mit Phoenix wurde der Glasboden des Museums zerstört, und Spartan und Phoenix gelangten in den Ausgrabungsbereich des Submuseums. Aus fahndungstechnischen Gründen hinsichtlich der Verfolgung von Phoenix durch Spartan wird dieser Teil des Einsatzes in DAS SUBMUSEUM umbenannt.

EINSATZZIEL:

Das Einsatzziel ist gleichgeblieben. Du mußt Simon Phoenix und die Mitglieder seiner Gang gefangennehmen und zur Kryo-Haftanstalt zurückbringen.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS

DATUM: 03.08.2032

AN: JOHN SPARTAN

VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR -
HAUPTQUARTIER

BETR.: FESTNAHME DES KRYONÄFTLINGS
SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG: DAS PARKHAUS



ZUSAMMENFASSUNG:

Mehrere Strafgefangene sind aus der Kryo-Haftanstalt Kalifornien ausgebrochen. Sie halten sich zum überwiegenden Teil innerhalb der Stadtgrenzen auf. Das San Angeles Überwachungssystem hat registriert, daß mehrere ausgebrochene Kryohäftlinge in das städtische Parkhaus 425 in der East Summit Street eingedrungen sind. Weiterhin wurden umfangreiche Zerstörungen von zivilen und städtischen Einrichtungen gemeldet.

EINSATZZIEL:

Dringe auf der ersten Ebene in das Parkhaus ein, und schalte die Kryohäftlinge aus, die die Parkhauseinrichtungen und Autos zerstören. Kampfe Dich bis zur obersten Ebene vor, und halte den Kran auf, bevor er Autos auf Spartan fallen lassen kann.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS

DATUM: 03.08.2032

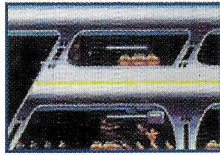
AN: JOHN SPARTAN

VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR -
HAUPTQUARTIER

BETR.: FESTNAHME DES KRYONÄFTLINGS
SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG:

DI EINSCHNIENBANN



ZUSAMMENFASSUNG:

Der Zug 425 der öffentlichen Einschienenbahn-Verkehrsbetriebe von San Angeles wurde von Kryoknackis gekapert. Der Zugführer ist vermißt und wahrscheinlich tot. Der Zug wird von einem der Kryohäftlinge gesteuert.

EINSATZZIEL:

Dein Einsatz beginnt am Ende des fahrenden Zuges. Du mußt Dich bis zum ersten Wagen durchkämpfen und den Zug zum Stehen bringen. Schalte alle Kryosträflinge aus. Verletzte keinen der Zivilisten im Gebäude.

Steuere Deinen Weg durch die vielen Räume und vernichte alle entflohenen Cryo-Cons im Gebäude.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS

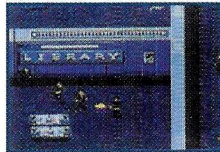
DATUM: 03.08.2032

AN: JOHN SPARTAN

VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR -
HAUPTQUARTIER

BETR.: FESTNAHME DES KRYONÄFTLINGS
SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG: DIE BÜCHEREI



ZUSAMMENFASSUNG:

Viele der Häftlinge wurden in der San Angeles Stadtbücherei gesichtet. Es wurden Gewalttaten, Beschädigung städtischen und privaten Eigentums, Überfälle auf Zivilisten und Polizeibedienstete und Körperverletzungen gemeldet.

EINSATZZIEL:

Du mußt in die Bibliothek eindringen und den Amoklauf der Kryohäftlinge stoppen.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS

DATUM: 03.08.2032

AN: JOHN SPARTAN

VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR -
HAUPTQUARTIER

BETR.: FESTNAHME DES KRYONÄFTLINGS
SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG: FLIESSBANDJOB



ZUSAMMENFASSUNG:

Das System zur Bürger- und Sicherheitsüberwachung hat eine Öffnung in einem der Zugänge zu den verlassenen Wartungs- und Funktionstunneln registriert. Die Zugänge führen zu einem Bereich unter der Stadt, der gemeinhin als Deponie bezeichnet wird. Hier wurde Simon Phoenix zum letzten Mal gesehen.

EINSATZZIEL:

Du mußt versuchen, über die Zip Lines und Laufstege und durch Bungee-Jumping bis auf die Ebene der Deponie zu gelangen. Es wurde berichtet, daß mehrer Kryohäftlinge, die Phoenix unterstützen, auf der Ebene der Zip Lines Wache schieben.

Kämpfe Dich bis zur unteren Zip-Line-Ebene durch, und erledige dabei so viele Kryohäftlinge wie möglich.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ZUSÄTZLICHE EINSATZINFOS

DATUM: 03.08.2032

AN: JOHN SPARTAN

BETR.: FESTNAHME DES KRYONÄFTLINGS
SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG: DIE DEPONIE



ZUSAMMENFASSUNG:

Officer John Spartan des San Angeles Police Department hat den Einsatz unter der Bezeichnung "Zip Line" erfolgreich abgeschlossen. Diese Informationen wurden der Akte vom Online-Personalarchiv- und Überwachungssystem der San Angeles Police zu Archivierungszwecken hinzugefügt.

Die Verfolgung von Phoenix erstreckt sich jetzt über den Bereich des vorangegangenen Einsatzes hinaus auch auf die Laufstege oberhalb der Deponie.

EINSATZZIEL:

Die Laufstege befinden sich über der Deponie. Sie sind veraltet, und es ist gefährlich, sie zu begehen. Sie bilden ein labyrinthartiges Netz, das sich über die gesamte Deponie ausdehnt. Es wird angenommen, daß zahlreiche Kryohäftlinge zum Schutz von Phoenix auf den Laufstegen postiert sind. Überquere die Laufstege und erledige die Kryoknackis, um Phoenix auf der Spur zu bleiben.

Obwohl es wegen der labyrinthartigen Beschaffenheit der laufstege extrem gefährlich ist, kannst Du das Einsatzziel möglicherweise schneller erreichen, wenn Du von einem Laufweg auf den anderen springst. Sei jedoch gewarnt, dieses Manöver erfordert äußerste Vorsicht!

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ZUSÄTZLICHE EINSATZINFOS

DATUM: 03.08.2032

AN: JOHN SPARTAN

VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR -
HAUPTQUARTIER

BETR.: FESTNAHME DES KRYONÄFTLINGS
SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG: DAS TUNNELLABYRINTH

DAS TUNNELLABYRINTH



ZUSAMMENFASSUNG:

Verfolge Simon Phoenix durch die verlassenen Wartungstunnel von San Angeles. In den Tunneln sind zahlreiche Kryohäftlinge postiert, die Phoenix schützen sollen. Kämpfe Dich durch das Labyrinth der Tunnel unter der Stadt, und nimm Phoenix fest.

EINSATZZIEL:

Verfolge Simon Phoenix durch die verlassenen Wartungstunnel von San Angeles. In den Tunneln sind zahlreiche Kryohäftlinge postiert, die Phoenix schützen sollen. Kämpfe Dich durch das Labyrinth der Tunnel unter der Stadt, und nimm Phoenix fest.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZINFOS

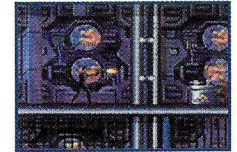
DATUM: 03.08.2032

AN: JOHN SPARTAN

VON: ÜBERWACHUNG UND ABWEHR -
HAUPTQUARTIER

BETR.: FESTNAHME DES KRYONÄFTLINGS
SIMON PHOENIX

EINSATZBEZEICHNUNG:
DER KRYOKNAST



ZUSAMMENFASSUNG:

Das städtische Überwachungs- und Kontrollsystem hat ein gewaltsames Eindringen in die Kryo-Haftanstalt Kalifornien registriert. Überwachungskameras haben registriert, das Simon Phoenix in die Anstalt eingebrochen ist und Kryohäftlinge aus ihrer Gefrierhaft befreit.

EINSATZZIEL:

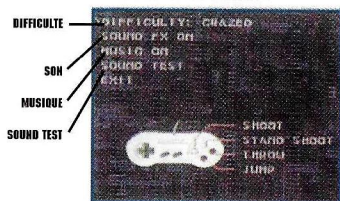
Die Kryo-Haftanstalt besteht aus verschiedenen Räumen und Gängen. Die Wahrscheinlichkeit ist sehr groß, daß Du in der Anstalt auf viele von Phoenix befreite Häftlinge triffst. Kämpfe Dir Deinen Weg durch die Gänge der Haftanstalt frei, und finde Phoenix. Aufgrund der unglaublichen Zerstörungen und der Opfer der vorangegangenen Einsätze ist dies ein Kampf bis aufs Messer. Du mußt Phoenix um jeden Preis stoppen.

POUR COMMENCER



1. Installez votre Super Nintendo Entertainment System™ en suivant les instructions fournies avec l'appareil.
2. Vérifiez que l'appareil soit bien ETEINT et insérez la cartouche de jeu DEMOLITION MAN™.
3. Allumez votre Super Nintendo Entertainment System™.
4. Vous verrez alors apparaître une série d'écrans génériques. Appuyez sur le bouton Start à l'écran suivant.
5. Après l'écran de présentation vous pourrez choisir parmi trois options : START, OPTIONS et ACTIONS. Choisissez START pour commencer une nouvelle mission. Choisissez OPTIONS pour configurer le jeu. Sélectionner ACTOINS pour voir une démonstration du jeu.

L'ECRAN D'OPTIONS



L'ECRAN D'OPTIONS – Servez-vous du Pavé directionnel pour placer l'icône devant l'option que vous souhaitez modifier.

CONFIGURATION DU CONTROLEUR – Utilisez votre control pad pour déplacer le curseur sur le mouvement auquel vous souhaitez assigner un bouton particulier, puis appuyez sur les boutons A, B, X ou Y pour confirmer votre choix.

DIFFICULTÉ – Les choix sont: Calm (Calme), Crazy (Déchaîné) ou Total Demolition (Démolition Totale).

EFFETS SONORES – On (Marche)/Off (Arrêt) (sélectionnez au moyen de la bouton). (Select with any button).

MUSIQUE – On (Marche)/Off (Arrêt) (sélectionnez au moyen de la bouton).

TEST SONORE – Appuyez sur Start pour faire apparaître l'écran de test sonore et choisissez à partir des options de départ (Appuyez sur A pour écouter le son et sur B pour l'arrêter. Appuyez sur START pour revenir à l'écran d'options).

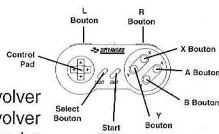
SORTIR – Appuyez sur Start pour revenir à l'écran d'options! Vous avez alors le choix entre START GAME (LANCEMENT DU JEU), qui vous envoie effectuer votre première mission, réinitialisation des OPTIONS ou une démonstration des ACTIONS (un mode d'apprentissage du jeu, appuyez sur Start pour commencer, puis utilisez les boutons L ou R ou le Pavé directionnel pour faire défiler les différentes leçons de mouvements).

INFORMATIONS SUR LES COMMANDES

NIVEAUX DE VUE LATERALE

LES BOUTONS

- X - Tirer avec le révolver
- Y - Tirer avec le révolver
- A - Lancer des grenades
- B - Sauter, Pour rouler, maintenez B enfoncé tout en appuyant vers le bas sur le pavé.
- L - Pas utilisé
- R - Pas utilisé



PAVE DIRECTIONNEL

- HAUT - Grimper
- BAS - S'accroupir ou descendre des échelles
- DROITE - Viser ou courir vers la droite
- GAUCHE - Viser ou courir vers la gauche.

BOUTON START – Pour mettre le jeu en pause. Lorsque vous vous trouvez sur une ligne de descente, appuyez sur le bouton Saut (A) pour ralentir.

NIVEAUX DE VUE SUPERIEURE

LES BOUTONS

- X - S'arrêter et tirer
- Y - Courir et tirer
- A - Lancer les grenades
- B - Bloquer direction et tirer en courant
- L - Pas utilisé
- R - Tirer en arrière en courant

PAVE DIRECTIONNEL

- DROITE - Courir ou tirer vers la droite
- GAUCHE - Courir ou tirer vers la gauche
- BAS - Courir ou tirer vers le bas de l'écran
- HAUT - Courir ou tirer vers le haut de l'écran

UTILISATION DES ARMES

LES REVOLVERS:

Vous êtes automatiquement armé d'un révolver. Si vous prenez une autre arme, votre révolver sera automatiquement remis dans son étui et cette nouvelle arme deviendra votre mode d'attaque jusqu'à ce qu'elle soit à court de munitions. A ce moment-là, vous reprendrez votre révolver.

LES ARMES A VOTRE DISPOSITION

Il s'agit des armes qui peuvent être disponibles au cours de vos missions.

Notez que le révolver est toujours disponible.

REVOLVER - Munitions à volonté. Utilisez-le à votre guise.



FUSIL - La quantité de munitions est limitée. Un fusil vous donne une plus grande portée de tir.



MAGNUM - Un révolver plus puissant qui a besoin de moins de munitions pour éliminer vos ennemis. La quantité de munitions est limitée.



GRENADE A MAIN - Type d'explosif du 20ème siècle qui élimine vos ennemis et vous permet de vous frayer un chemin parmi les débris.



GRENADE INCENDIAIRE - Elimine vos adversaires et laisse une traînée de feu sur son passage.



MINI PACK - Restaure partiellement votre barre de vie.

LES GRENADES:

Il existe deux types d'icônes de grenades: les grenades à main et les grenades incendiaires. Chaque icône Grenade contient 5 grenades.

L'icône des grenades incendiaires donne trois grenades à chaque fois. Vous pouvez les utiliser comme bon vous semble, mais il est impossible de combiner les deux types. Si vous avez un type de grenade en votre possession, et si vous en prenez un autre, toutes vos grenades deviendront du même type. Le nombre de vos grenades à main est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran au-dessus du compteur de santé.



MEDI PACK - Restaure la puissance de vie.



VIE SUPPLEMENTAIRE - Vous donne une nouvelle vie.



LUNETTES A INFRA-ROUGE - Lunettes spéciales qui vous permettent d'y voir la nuit.



ARMURE CORPORELLE - Cette cuirasse de protection résiste pratiquement à toutes les balles.



FIOLES DE CONGELATION - Contiennent l'agent chimique qui déclenche le processus de cryo-suspension. A utiliser sur les prisonniers et Phoenix qui le congelent.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES
FICHIER DE POLICE N° 425
JOHN SPARTAN
VS
SIMON PHOENIX
AVERTISSEMENT!
TOUTES LES INFORMATIONS CONTENUES DANS
CE DOSSIER ONT UN CARACTERE CONFIDENTIEL

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION

DATE: 21/08/96

A L'ATTENTION DE: OFFICIER JOHN SPARTAN

OBJET: ARRESTATION DE SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: SUR LES TOITS



RESUME:

Simon Phoenix est recherché par le Service de Police de Los Angeles en raison d'accusations qui l'impliquent dans plusieurs délits perpétrés dans la ville et les secteurs environnants. Il est accusé de meurtre avec circonstances aggravées, meurtre, tentative de meurtre, attaque, attaque à main armée, vol, larcins divers et kidnapping.

On sait, et tout le personnel du Service de Police de Los Angeles en a été informé, que Phoenix est actuellement armé et considéré comme extrêmement dangereux. Il bénéficie de la complicité d'un très vaste réseau souterrain de fournisseurs d'armes et d'équipements volés. Toutes les tentatives d'arrestation ont, jusqu'ici, échoué. Ces tentatives ont, par ailleurs, entraîné la perte de biens appartenant au service de police, ainsi qu'à la population civile. Les dernières tentatives menées en solitaire ou par les agences gouvernementales pour arrêter Phoenix ont toutes échouées.

Plusieurs officiers de police et de nombreux civils sont morts ou ont été grièvement blessés au cours des affrontements. C'est pour cette raison que le Département souhaite à tout prix traîner Phoenix en justice.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Vous serez transporté par hélicoptère jusque sur les toits d'un entrepôt désaffecté qui, nous pensons, sert de quartier général à Phoenix et ses sbires. Phoenix, comme les fois précédentes, serait puissamment armé et disposerait de



Une fois que vous serez descendu de l'hélicoptère, vous serez seul. En raison des tirs de missiles sol-air dirigés contre l'hélicoptère, nous ne serons pas en mesure de vous fournir un soutien armé au cours de votre mission.

Votre mission consiste à vous rendre d'un bout à l'autre des toits et de pénétrer dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, trouvez Phoenix et ramenez-le vivant. Nous pensons que les trente otages civils capturés aujourd'hui par Phoenix sont toujours en vie et sont retenus quelque part dans le bâtiment. Prenez toutes les précautions possibles lors de votre confrontation avec Phoenix afin de ne pas mettre en danger la vie des otages.

AVERTISSEMENT DISCIPLINAIRE:

Bien que vous soyez considéré comme l'officier le mieux qualifié pour exécuter cette mission, veuillez tenir compte de cet avertissement, solennel. Vous êtes actuellement officiellement mis à l'épreuve par le Service en raison de précédentes imprudences de conduite ayant résulté dans l'endommagement de biens privés et l'atteinte à la santé de particuliers. Toute louable que soit votre passion d'amener les criminels devant la justice, et tout désireux que nous soyons de voir Phoenix capturé et traduit en justice, ceci ne peut et ne doit s'effectuer aux dépens de la propriété ou de la santé physique des contribuables. Bien que nous souhaitions voir Phoenix capturé et jugé, utilisez toute la force nécessaire pour que nous n'ayons plus à mener des opérations disciplinaires de ce genre.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION

DATE: 03/08/2032

A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN

DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE

ET PROTECTION

OBJET: ARRESTATION DE SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: LE MUSEE



RESUME:

Ex officier John Spartan, vous avez été libéré de votre unité d'incarcération cryo-synthétique

après avoir puré ans seulement de votre peine de soixante-dix ans pour conduite imprudente ayant entraîné mort d'homme. Vous ne devez votre libération qu'à une mission spéciale du service de police. Il ne s'agit pas d'une libération sur parole, ni d'une libération de fin de peine.

Il y a trente-six ans, vous avez été impliqué dans l'arrestation d'un certain Simon Phoenix dans un entrepôt de la municipalité alors connue sous le nom de Los Angeles.

Tôt ce matin, au cours d'une audition de routine, Simon Phoenix s'est échappé de la Cryo-Prison de Californie. Il s'est, à l'occasion, rendu coupable de quatre HPM (Homicides par meurtre) code 187. Vous avez été libéré de votre état de congélation dans le but d'assister et de conseiller le Service de Police de San Angeles quant aux méthodes de capture de Simon Phoenix.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Nous pensons que Phoenix se dirige vers le MUSEE D'HISTOIRE HUMAINE. Le musée propose actuellement une exposition intitulée le HALL DE LA VIOLENCE. Cette exposition présente une très large gamme d'armes datant de trois siècles différents. Nous pensons que Phoenix s'est donné pour objectif l'obtention un plus grand nombre d'armes possible.

Votre mission consiste à empêcher Phoenix de piller le musée et à nous le ramener pour incarcération.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION

DATE: 03/08/2032

A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN

OBJET: ARRESTATION DE SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: LE MUSEE SOUTERRAIN



RESUME:

La poursuite de Simon Phoenix n'est plus limitée au HALL DE LA VIOLENCE du Musée d'Histoire Humaine. Au cours de la confrontation, le sol en verre du Musée a été détruit et Spartan et Phoenix sont tombés dans l'exposition de fouilles souterraines. Afin de faciliter la localisation de Spartan et de Phoenix, cette partie de la mission sera maintenant appelée: LE MUSEE SOUTERRAIN.

OBJECTIF DE LA MISSION:

L'objectif de la mission n'a pas changé: capturez Simon Phoenix et ramenez-le à la Cryo-Prison.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION

DATE: 03/08/2032

A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN

DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE

ET PROTECTION

OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER

SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: LE PARKING



RESUME:

Plusieurs condamnés se sont échappés du Cryo-Centre pénitentiaire et de Réhabilitation de Californie. Ils rodent actuellement dans les limites de la ville. Les systèmes de surveillance de San Angeles City signalent que plusieurs cryo-prisonniers ont envahi le parking de la ville au N°425 d'East Summit Street. On signale la destruction en masse de biens municipaux et privés.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Pénétrer dans le parking au niveau rez-de-chaussée et éliminer les cryo-prisonniers qui endommagent les voitures et le parking. Puis, monter jusqu'au niveau supérieur du parking pour arrêter la grue qui soulève les voitures et les lance sur Spartan.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION

DATE: 03/08/2032

A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN

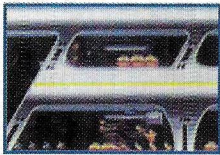
DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE

ET PROTECTION

OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER

SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: LE MONORAIL



RESUME:

La rame de transport public monorail de San Angeles N°425 a été prise par les cryo-prisonniers. On est sans nouvelle du conducteur du train dont on pense qu'il aurait été tué. La rame est actuellement conduite par l'un des cryo-prisonniers.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Vous commencerez votre mission à l'arrière de la rame en déplacement. Vous devrez vous frayer un chemin jusqu'à l'avant du train et l'immobiliser. Éliminez tous les cryo-prisonniers du train. Une fois à l'avant, détruisez le moteur du monorail.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION

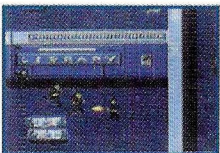
DATE: 03/08/2032

A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN

DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION

OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: LA BIBLIOTHEQUE



RESUME:

De nombreux prisonniers auraient été vus dans la Bibliothèque de Conté de San Angeles. On signale des actes de violence, de destruction de biens municipaux et privés, des coups et blessures contre des civils et le personnel du service de police.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Pénétrer dans la bibliothèque et mettre fin aux exactions des cryo-prisonniers. Faites en sorte qu'aucun civil ne soit blessé à l'intérieur du building. Frayez vous un chemin à travers les différentes salles et la bibliothèque et

éliminez tous les évadés de la cryo prison qui se trouvent dans le building.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION

DATE: 03/08/2032

A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN

DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION

OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: LIGNE DE DESCENTE



RESUME:

Le Système de Surveillance et d'Observation des Résidents de la ville a détecté l'ouverture de l'un des accès aux anciens tunnels de maintenance et de service. Ce passage mène à une zone communément appelée Les Terrains Vagues. Il s'agit du dernier point où Simon Phoenix aurait été aperçu.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Votre mission consiste à passer sur des lignes de descente, à traverser des coursives et à sauter à l'élastique pour atteindre le niveau inférieur des Terrains Vagues. On sait que plusieurs cryo-prisonniers évadés, fidèles à Phoenix, montent la garde au niveau de la ligne de descente. Descendez jusqu'au bas de la ligne, en éliminant autant de cryo-prisonniers que possible.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

SUPPLEMENT D'INFORMATIONS AVANT MISSION

MISSION

DATE: 03/08/2032

A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN

DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION

OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: LE TERRAINS VAGUES



RESUME:

L'officier John spartan du Service de Police de San Angeles a effectué avec succès sa mission Ligne de descente. Ce supplément d'information constitue une mise à jour du dossier du Système d'observation et de registre informatisé de la police et du personnel de San Angeles. La poursuite de Phoenix s'est déplacée du lieu de la mission précédente jusqu'aux coursives situées au-dessus des terrains vagues.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Les coursives sont des passerelles suspendues au-dessus des terrains vagues. Elles sont très anciennes et très usées et forment une véritable labyrinthe au-dessus des terrains vagues. On pense que de nombreux cryo-prisonniers montent la garde dans les coursives pour protéger Phoenix. Traversez les coursives et éliminez les cryo-prisonniers afin de localiser Phoenix. Bien que ceci soit considéré comme extrêmement dangereux, étant donné la structure en labyrinthe des coursives, vous parviendrez à atteindre plus rapidement l'objectif de votre mission en sautant de course en course. Mais soyez prévenu: n'exécutez cette manœuvre qu'avec la plus grande prudence!

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

SUPPLEMENT D'INFORMATIONS AVANT MISSION

DATE: 03/08/2032

A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN

DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION

OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: DE TUNNELS



RESUME:

Ce supplément d'informations a été rajouté au dossier Spartan/Phoenix pour mise à jour. Le Système de Contrôle et d'Observation du Personnel de la ville a détecté que la poursuite entre Spartan et le cryo-prisonnier Simon Phoenix s'était déplacée du lieu de la mission précédente, dans les terrains vagues.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Poursuivre Simon Phoenix dans les tunnels de maintenance abandonnés de San Angeles. Plusieurs cryo-prisonniers montent la garde dans les tunnels afin de protéger Phoenix. Frayez-vous un passage dans le labyrinthe de tunnels qui s'étend sous la ville et arrêtez Phoenix.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

INFORMATIONS AVANT MISSION

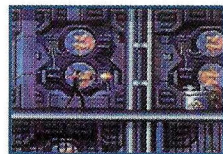
DATE: 03/08/2032

A L'ATTENTION DE: JOHN SPARTAN

DE LA PART DE: QUARTIER GENERAL SERVICE ET PROTECTION

OBJET: ARRESTATION DU CRYO-PRISONNIER SIMON PHOENIX

NOM DE LA MISSION: LA CRYO-PRISON



RESUME:

Le Système de Surveillance d'Observation et de Contrôle de la ville a détecté une entrée par effraction dans les installations cryo-carcérales de Californie. Le service de surveillance visuelle indique que Simon Phoenix a pénétré dans les installations et libère les autres cryo-prisonniers de leur état de suspension d'animation.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Les installations cryo-carcérales comportent plusieurs chambres et plusieurs halls. Il est fort probable que vous aurez à affronter de nombreux cryo-prisonniers libérés par Phoenix. Frayez-vous un chemin à travers les salles de la cryo-prison pour trouver Phoenix. En raison des terribles dommages et pertes de vies humaines occasionnés lors des autres missions, il s'agit là d'un combat à mort. Vous devez mettre Phoenix hors d'état de nuire.

