

LOOK
FOR

CUTTHROAT ISLAND

EXCITING INTERACTIVE
IN-GAME SWEETSTAKES!
DAS AUFREGENDSTE
INTERAKTIVE
CUTTHROAT ISLAND
PREISAUSSCHREIBEN
UN CONCURS INTERACTIVO
PASIONANTE INCORPORADO
AL JUEGO!
EMOCIONANTE SORTEO
INTERACTIVO
INCORPORADO AL JUEGO!



Acclaim

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

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

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Mohlstraße 10, 81675 München, Deutschland

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

DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, España

DISTRIBUTED BY: ROADSHOW NEW MEDIA, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON

SNSP-AXRD-105

Based on the #1
arcade Smash



MUSIC IS THE WEAPON.™



INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim

LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informas / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tieto

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

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 SËE AJU 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. RECHERCHÉZ CE SËEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ÊTRE SËUR D'ÊTRE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE 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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAFI GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIÐ EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPILG OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TARRA VAKUUTTA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LÅDUN. TARKISTA AINNA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELJÅJ. JÅ MUITA TÅRVIKKEITÅ, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTÈENSOPIVA TUOTTEITA.

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 BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVÅRSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFJET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

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 (071) 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 (071) 2251166.

Revolution XT™, Music is the Weapon™ - Featuring Aerosmith®. ©1994 Midway Manufacturing Company. Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Published by LJN, A subsidiary of Acclaim Entertainment. Developed by Software Creations Cartridge, Ltd. ™Designates a trademark of Cuthroat Distribution Inc. used under license © 1995 CUTHROAT PRODUCTIONS L.P

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 gilt nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen. Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

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

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 un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France
Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

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.

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

90 DAGEN GARANTIE

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

Indien overhoort toch een defect 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 aan met volledige 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
Speelkassettes 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, abnormal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment, Ltd. di garantisce il prodotto acquistatolo per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



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

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N. 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA RIFERENZA.

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

SO HERE'S THE SCOOP...

Something devastating is about to happen: the world is about to be unified under one oppressive governing body - The New Order Nation - a corrupt alliance of government and big business, set on crushing today's youth and destroying anything that's at all fun. It's a gruesome regime, held under the iron rule of Headmistress Helga, a vicious vamp whose obvious attractions are truly fatal, and enforced by battalions of evil, leather-clad troops.

As the story unfolds, you learn that America's premier rock band, Aerosmith, have been abducted from the hottest club in Los Angeles, Club X, by NON forces, and that this is just the beginning. Their message is clear: the party's over. It's now up to you. You're the only one who can stop the destruction; and music is your weapon.

Surrounded by enemy helicopters and armored personnel carriers brimming with psychotic New Order storm troopers wielding some really wicked weaponry, it's gonna take a lot of shooting to fight your way out of this one.

Take aim with your sonic assault weapon - the auto-load multi-CD launcher - and blast the @#!* out of these treacherous tyrants to restore life as we know it.

It's a roller-coaster ride through some extremely tough scenarios as you uncover what's really going on at the Evergreen Chemical Company in the heart of the Amazon Jungle, battle to stop the bus that's taking people to Brainwash Central to reorient them for the new society, and conquer KemmiTech where they're making mind-altering drugs. All must be destroyed while you search for Aerosmith and help to set them free for a celebratory concert at London's Wembley Stadium.

There are hidden obstacles at every turn. Skeletons in every closet. Whatever you do, don't give up.

GET READY TO ROCK!

Loading

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the Revolution X™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction manual. If you wish to play a two player game, make sure both controllers are inserted at this time.

3. Turn the power switch ON.

When the Revolution X™ title screen appears, you'll have two choices: Start Game or Options.

To begin game play before or after setting options, highlight Start Game and press the START BUTTON.



OPTIONS

Revolution X™ has a bunch of cool options which allow you to set your game just the way you want it. Press up or down to highlight an option, and left or right to toggle through the settings. When you're happy with the settings you've chosen, press the START BUTTON to return to the main menu and begin play.

Difficulty

Choose between Outrageous, Super Cool and Impossible skill levels.

Cursor Speed

Set how fast your cursor moves across the screen, from 1 (slow) to 3 (fast).

Music

If you really want to, we've built in the option to play without listening to any music. But, quite frankly, it's Aerosmith, so why would you?

Test Sound FX

Preview the cries of pain, the explosions, the crunching and the slamming sounds. It's all there for you to sample as you prepare for battle.

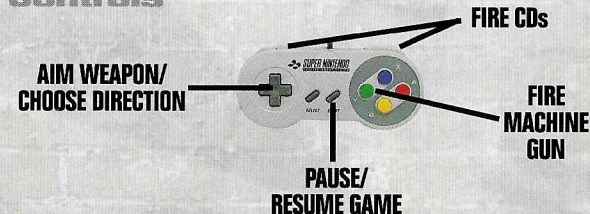
Sound FX

Choose to play with or without sound effects. Tune out the graphic audible horror as you blast your heroic path to the top.

GAME FEATURES

The objective is pretty simple: shoot everything in sight, free all captives and don't get wasted in the process. You score extra points for the amount of destruction you do, so shoot freely.

Controls



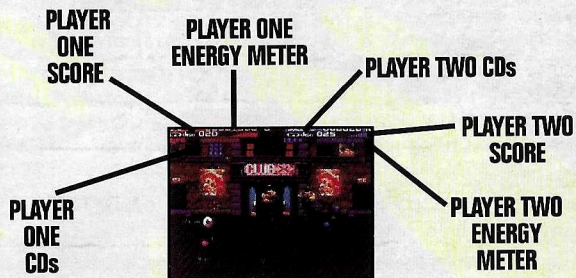
Throughout the game blast every box in sight, as well as background objects to open them and reveal their contents. Fire again to collect what's inside.

Shoot CDs at windows, doors and signs and you'll find innumerable hidden areas.



At various points in the game you'll be given the chance to change directions. Fire your weapon in the direction you want to go.

GAME SCREEN



Energy Meters

Your energy level appears as a bar in the top left (Player One) or top right (Player Two) of the screen. Not surprisingly, every time you get hit, your energy level drops. When it's completely empty, you'll lose your life.

CD Counter

It's impossible to have too many CDs. The counter at the top left (Player One) or top right (Player Two) of the screen tracks how many you've got left.

Score

Each player's current score appears above their CD counter. At the end of each level, a special screen gives you a break down of your score and any bonuses you've earned.

PICKUPS

There are a bunch of pickups in Revolution X™ to help you thrash the New Order. Pick them up by firing at them once they've been revealed.



Silver CDs

Worth 3 CDs.



Gold CDs

Worth 10 CDs.



Super Gun

Each Super Gun hit does the damage of five regular bullets.



Laserdiscs

Cause more damage than a standard CD.



Shield

Protects you for 35 hits.



Skull Bomb

The most awesome weapon in your arsenal. Wastes all enemies on screen and even totals New Order vehicles.



Wheat Grass Shakes

Guaranteed to give you plenty of pep - down a couple of these and watch your energy meter rise.



Wings

To really rule at Revolution X™ and make a ton of bonus points in the process, you've got to earn your wings - all five of them.

Wings are awarded when you find and free a member of Aerosmith.

Continues

When your Energy Meter is empty, your life is over. Depending on your difficulty setting, you will have either 15, 20 or 25 chances in which to free Aerosmith. If you wish to continue, press the START BUTTON. You will then start play from the point at which you lost your last life.

Scoring

At the end of each level you hack the New Order database to find out how much damage you've managed to inflict. The scoring screen gives you a tally of all your points and bonuses, as well as accuracy percentages. Points are awarded for wasting enemies, finding hidden objects, freeing captives and destroying things. And of course, the biggest bonuses are given for freeing Aerosmith - to rock again.

LEVELS

There's a huge amount to do before you can free the band and loosen the stranglehold of the New Order. Their tactics are treacherous. They have infiltrated every corner of the globe. They're running Teen Re-orientation camps in the Middle East. They're dosing natives with mind control drugs,

then commandeering them as guards. They're armed to the teeth and their strength in numbers is terrifying. Worse still, they're under the thumb of Headmistress Helga - whose evil knows no bounds. It's up to you to keep the rebellion alive. It's a tough job, but someone's got to do it. And if you can beat these butt heads, you'll get an outrageous bonus.

LOS ANGELES, CLUB X

It's almost show time at Club X. The band is getting ready to go on-stage. Security are waiting to open the doors. The excitement is building, when suddenly, out of nowhere, you hear the ominous whir of an assault helicopter. Tension rises. The New Order, dedicated to stopping fun in all forms, has seized power.



Watch out for the enemy transporter - it's tough to stop. Once you're inside the club, check out the bathroom - it's full of surprises. The lobby is swarming with NON droogs. Try to make your way into the bar and free the girls. Aerosmith are ready to rock, but the New Order are trying to cancel the show. You've got to fight back with everything you've got. The backstage scene is brutal.

HELICOPTER JOYRIDE

The New Order have succeeded in capturing Aerosmith. Your task is to hijack a NON helicopter and take off in search of the band's car, with an enemy chopper in hot pursuit. Load up on pickups wherever you can - you'll need them to exterminate the troops that are following you.



Where you go from here is up to you... Once you've destroyed the chopper and found Aerosmith's car, you have to decide where to take the flight next. There are three different scenarios. You need to master all of them in order to help save the world from eternal misery.



AMAZON JUNGLE

Deep in the heart of the Amazon jungle, working under the cover of the Evergreen Chemical Company, the New Order are putting mind control chemicals in the world's food supply. They've already turned the once-peaceful natives into crazed killers. You've got to fight your way inside the factory, where you can expect an



explosive reception. Explore your surroundings thoroughly and keep your eyes open for captives. And if you come across a gibbering, giant green skull - just keep shooting.

MIDDLE EAST

By now you'll have realized that the New Order Nation will go to any lengths to retain their tenuous grip on power - even if this means mass brain-washing the youth of today. Stop the Express Bus that ferries kids to Brainwash Central, the Teen Re-orientation camp where they turn them into senseless drones, willing to execute others on command.



First, free as many captives as you can. Then blast the bus back to the stone age. En route, try to solve the riddle of the Sphinx. To speed up or slow down, shoot at the buttons on the top left and right of the screen.

PACIFIC RIM

KemmiTech is yet another front for the NON. This warehouse facility, on an island out in the Pacific Rim, is where their mind-altering chemicals are manufactured and stored. It's crawling with ninjas and yellow jackets - so don't let up on the trigger. You need to find your way around the warehouse, keeping an eye out for hidden advantages. Once you've cleared the place, it's time to visit the executive suites. When you get there, you'll find that the head honcho is a really nasty piece of work.



WEMBLEY STADIUM

Finally! You've beaten them at their own game. Aerosmith is free. Now it's time to celebrate with a sold-out concert at London's Wembley Stadium. But not just yet... Your task is to shoot down the on-stage video monitors to get to Headmistress Helga, who's lurking behind them in the hopes of salvaging her miserable life and the New Order Nation.

Now it's time to go one-on-one and find out what she's really made of (and it ain't pretty). All your fighting skills will be needed for this last brutal battle. Dig deep. Rally one more time and the pay-off will be handsome - the party of a lifetime.



ALSO, HIER IST DIE STORY...

Etwas wirklich Furchtbares könnte schon sehr bald geschehen: Die Welt soll unter einem Unterdrückerregime vereint werden - der New Order Nation (NON), einem korrupten Bündnis von Regierung und Großkapital. Und die Herrschaften haben nur ein Ziel! Sie wollen der Jugend das Leben vermiesen und alles zerstören, was Spaß macht. Headmistress Helga, eine furchterregende Femme Fatale, deren Reize zwar unübersehbar, aber lebensgefährlich sind, regiert mit eiserner Faust, unterstützt von ihren Bataillons des Bösen, den lederbekleideten NON-Truppen.

Im Laufe der Geschichte erfährst Du, daß Amerikas schärfste Rockband Aerosmith aus dem heißesten Club von Los Angeles, Club X, entführt worden ist. Dahinter steckt die NON-Organisation - aber das ist noch lange nicht alles. Ihre Message ist deutlich: Die Party ist vorbei! Jetzt liegt es allein an Dir! Du bist die einzige Person, die die Vernichtung all dessen, was Spaß macht, aufhalten kann - und Deine Waffe ist die Musik!

Umgeben von gegnerischen Hubschraubern, gepanzerten Truppentransportern und den psychotischen Sturmtruppen der NON, die bis an die Zähne bewaffnet sind und vor absolut nichts zurückschrecken, wirst Du um ein heftiges Geballere nicht herumkommen, wenn Du diese Situation heil überstehen willst. Ziele mit Deiner Schall-Angriffswaffe - dem Multi-CD-Werfer mit automatischer Ladevorrichtung - auf die heimtückischen NON-Fieslinge, und blas sie weg, um das Leben in seiner jetzigen Form zu bewahren.

Auf dieser Achterbahnfahrt durch beinhardt Szenarios findest Du heraus, was hinter der scheinbar harmlosen Fassade des Chemie-Konzerns "Immergrün" im Herzen des Amazonas-Dschungels wirklich vor sich geht, hältst den Bus auf, der die Kids zu den "Freizeitlagern zur Reintegration desorientierter Jugendlicher" transportiert, wo sie einer Massengehirnwäsche unterzogen werden sollen, und bringst die Firma KemmiTech zur Strecke, die bewußtseinsverändernde Drogen herstellt. All diese gewaltigen Aufgaben mußt Du erfüllen, bevor Du Aerosmith befreien kannst, damit sie ihr Konzert im Londoner Wembley-Stadion geben können.

Paß bloß auf - hinter jeder Ecke lauern Gefahren, Hindernisse und Geheimnisse! Was auch geschehen mag, gib nicht auf!

AUF GEHT 'S ZUM ROCK 'N ROLL!

LADEN

1. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät **AUSGESCHALTET** ist.
2. Stecke das Revolution X™-Game Pak in Dein **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™**, wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben. Wenn Du Revolution X™ im 2-Spieler-Modus betreiben willst, mußt Du außerdem einen zweiten Controller anschließen.
3. Schalte das Gerät nun **EIN**.



Wenn der Revolution X™-Titelbildschirm erscheint, stehen Dir zwei Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung: Start Game (Spiel starten) oder Options (Optionen).

Du kannst das Spiel starten (gleichgültig, ob Du die Spieloptionen festgelegt hast oder nicht), indem Du Start Game (Spielstart) markierst und START drückst.

OPTIONEN

In Revolution X™ steht Dir eine Reihe cooler Optionen zur Auswahl, mit denen Du das Spiel ganz nach Wunsch festlegen kannst. Markiere dazu zunächst die gewünschte Option mit Hilfe des R-KNOPFES OBEN oder UNTEN, und gehe dann die verschiedenen Einstellungen durch, indem Du den R-KNOPF RECHTS oder LINKS drückst. Wenn Du alle Einstellungen gewählt hast, drücke START, um zum Hauptmenü zurückzukehren und mit dem Spiel zu beginnen.

Schwierigkeitsgrad

Folgende Einstellungen stehen Dir zur Verfügung: "Outrageous" (Völlig abgedreht), "Super Cool" (Supercool - was sonst?!) und "Impossible" (So gut wie unmöglich).

Cursor-Geschwindigkeit

Lege die Geschwindigkeit, mit der sich der Cursor über den Bildschirm bewegt, auf einen Wert zwischen 1 (langsam) und 3 (schnell) fest.

Musik

OK, Du kannst mit dieser Option zwar festlegen, ob Du Revolution X™ mit oder ohne Musik spielen willst, doch Du mußt schon ein ganz schöner Depp sein, wenn Du ein Aerosmith-Spiel ohne deren Hammer-Hits bestreitest!

Soundeffekte anspielen

Hier kannst Du Dir Schmerzensschreie, Explosionen, Knirschen und andere hübsche Geräusche aus Revolution X™ reinziehen.

Soundeffekte

Du kannst mit oder ohne Soundeffekte spielen. Schalte hier den grafischen Audiohorror ein oder aus, bevor Du Dir Deinen heroischen Weg an die Spitze bahnst.

SPIELMERKMALE

WAFFE ZIELEN/
RICHTUNG WÄHLEN

SPIELPAUSE/
FORT SETZEN



CDs
ABFEuern

MASCHINENEGEWÄHR
ABFEuern

Das Ziel dieses Megaspieles ist ganz einfach: Ballere auf alles, was Dir in die Quere kommt, befreie alle Gefangenen, und laß Dich dabei nicht umhauen! Es gilt, so viel Schaden anzurichten wie möglich, um Extra-Punkte zu kassieren. Also: Bloß keine falsche Bescheidenheit, wenn's um den Waffeneinsatz geht!

Während des gesamten Spiels findest Du Kästen sowie Hintergrundgegenstände, die Du öffnen kannst, indem Du einfach darauf schießt. Um die darin enthaltenen Gegenstände einzusammeln, mußt Du nochmal darauf feuern.



Außerdem kannst Du versteckte Bereiche aufspüren, indem Du Fenster, Türen und Schilder mit CDs beballerst. An verschiedenen Stellen des Spiels kannst Du Dich entscheiden, in welche Richtung Du weitergehen willst. Feuere dazu einfach Deine Waffe in die gewünschte Richtung ab.

GAME SCREEN



Energieanzeigen

Die Energieanzeigen erscheinen auf dem Bildschirm oben links (für Spieler 1) und oben rechts (für Spieler 2). Jedesmal, wenn Du einen Treffer einstecken mußt, nimmt Deine Energieanzeige ab - wer hätte das gedacht?! Wenn Deine Energie völlig aufgebraucht ist, verlierst Du ein Leben.

CD-Zähler

CDs kannst Du nie genug haben! Der Zähler in der oberen linken bzw. oberen rechten Bildschirmcke (für Spieler 1 bzw. Spieler 2) gibt die Anzahl der verbleibenden CDs an.

Punkttestand

Oberhalb der CD-Zähler wird der jeweilige Punkttestand der Spieler angezeigt. Am Ende jedes Levels kannst Du auf einem besonderen Bildschirm genau nachvollziehen, wie Du im aktuellen Level abgeschnitten und wieviel Bonus-Punkte Du dabei einkassiert hast.

PICKUPS

Eine ganze Reihe von Pickups helfen Dir in Revolution X™, die NON-Organisation in Stücke zu schießen. Wenn Du ein Pickup erst einmal aufgespürt hast, mußt Du nur noch darauf feuern, und es gehört Dir!



Silber-CDs -
Die bringen Dir 3 normale CDs ein.



Gold-CDs -
Die sind sogar soviel wert wie 10 normale CDs.



Super-Gewehr -
Mit einem einzigen Treffer aus dem Super-Gewehr erzielst Du die gleiche Wirkung wie mit fünf regulären Gewehrkugeln.



Laserdiscs -
Mit dieser Scheibe kannst Du mehr Schaden anrichten als mit einer normalen CD.



Schutzschild -
Hast Du das mal in der Tasche, dann können Dir die nächsten 35 Treffer absolut nichts anhaben.



Schädelbombe -
Dies ist die furchterlichste Waffe in Deinem Arsenal! Damit kannst Du sämtliche Gegner vom Bildschirm fegen und deren Fahrzeuge zu Schrott verarbeiten.



Weizenras-Shakes -
Diese leckeren Drinks verleihen Dir garantiert 'ne ganze Menge Power - Du brauchst nur auf Deine Energieanzeige zu schauen, wenn Du sie Dir reinziehst!



Flügel -
Um in Revolution X™ zu bestehen und massenhaft Bonus-Punkte einzusacken, mußt Du erst Deine Flügel verdienen - und zwar alle fünf! Jedesmal, wenn Du ein Bandmitglied von Aerosmith findest und befreist, erhältst Du einen dieser Flügel!

Leben

Wenn Deine Energieanzeige auf Null abgefallen ist, verlierst Du ein Leben! Je nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad hast Du entweder 10, 15 oder 20 Versuche, Aerosmith zu befreien. Wenn Du nach dem Verlust eines Lebens weiterspielen möchtest, brauchst Du nur START drücken. Dann kannst Du das Spiel an der Stelle wiederaufnehmen, an der Du zuvor ins Gras beißen mußt.

Punkttestand

Am Ende jedes Levels greifst Du wie ein professioneller Hacker ganz locker auf die Datenbank der "Neuen Ordnung" zu, um herauszufinden, wieviel Schaden Du tatsächlich angerichtet hast. Der Punkte-Bildschirm liefert Dir eine Aufstellung aller erzielten Punktzahlen und Bonus-Punkte sowie eine Genauigkeitsangabe in Prozent. Punkte gibt's für das Umnieten von Gegnern, das Auffinden von verstecktem Kram, das Befreien der Gefangenen und für das Kaputthuhen von allem, was kaputzuhalten ist. Natürlich erhältst Du die fettesten Bonusse, wenn Du es schaffst, Aerosmith zu befreien. Das ist Rock 'n Roll pur, Baby!

LEVELS

Natürlich mußt Du erst einige beinharte Aufgaben erfüllen, ehe Du die Band aus dem Würgegriff der "Neuen Ordnung" befreien kannst. Die Taktik der NON ist absolut mies. Diese Widerlinge treiben ihr Unwesen auf der ganzen Welt! Im mittleren Osten haben sie beispielsweise eine Reihe sogenannter "Freizeitlager

zur Reintegration desorientierter Jugendlicher" eingerichtet. Einrichtete, die zuvor durch die Zwangsverabreichung von Drogen willenlos gemacht wurden, schieben hier Wache. Außerdem besitzen die miesen NON-Kerle ein umfangreiches Waffenarsenal und haben Unmengen von kampfbereiten Truppen. Und was noch schlimmer ist: Sie stehen voll unter der Kandare von Headmistress Helga, und deren Gemeinheit kennt keine Grenzen. Nur Du kannst die Rebellion am Leben erhalten. Ist 'n harter Job, aber irgendwer muß es ja machen. Und wenn Du diese Knallköpfe plattmachst, kriegst Du einen sagenhaften Bonus!

LOS ANGELES, CLUB X

Im Club X geht's drunter und drüber! Die Band macht sich fertig, um auf die Bühne zu gehen und ganz gewaltig loszulegen. Die Sicherheitskräfte werden gleich die Türen öffnen. Die Spannung steigt, als die Luft plötzlich vom Dröhnen eines Kampfhubschraubers erfüllt wird. Die Aufregung steigt ins Unermeßliche. Blitzschnell übernehmen die NON-Fieslinge den Saal. Die Neue Ordnung, die den Spaß in all seinen Erscheinungsformen ausmerzen will, hat die Macht an sich gerissen.



HUBSCHRAUBER VERGNÜGEN

Pafi bloß auf den gegnerischen Transporter auf - er ist nur schwer aufzuhalten! Wenn Du erstmal im Club bist, kannst Du in der Toilette einige nützliche Überraschungen finden. Im Foyer des Clubs triffst Du an allen Ecken und Enden auf die überaus freundlichen Herren der "Neuen Ordnung". Versuch, an ihnen vorbei und auf schnellstem Weg in die Bar zu gelangen, um die Mädels zu befreien! Das Aerosmith-Konzert soll gleich losgehen, doch die NON-Stinker wollen die Show unbedingt stoppen. Du mußt schon vollen Einsatz zeigen, um diese fiesen Brutalinskis aufzuhalten! Und hinter der Bühne tanzt der Bär!



DIE HUBSCHRAUBERENTFÜHRUNG

Oh nein! Die "Neue Ordnung" hat es geschafft, Aerosmith zu kidnappen! Du schnappst Dir also ganz cool einen NON-Hubschrauber und begibst Dich auf die Suche nach dem Bandbus. Doch aufgepaßt, ein gegnerischer Chopper ist Dir dicht auf den Fersen! Sammle so viele Pickups wie möglich - Du wirst sie brauchen, wenn Du Deine Verfolgertruppen loswerden willst. Und jetzt mußt Du entscheiden, wie es weitergehen soll... Klasse, Mann, Du hast den Chopper abgeschossen und den Aerosmith-Bandbus gefunden! Jetzt liegt es an



Dir, wo Du den Kampf fortsetzen willst. Drei verschiedene Szenarien stehen zur Wahl. Du mußt sie alle erfolgreich hinter Dich bringen, wenn die Welt nicht für immer zum größten Trauerkloß aller Zeiten werden soll!

IM DSCHUNDEL DES AMAZONAS

Im tiefsten Amazonas-Dschungel mischt die "Neue Ordnung" hinter der scheinbar harmlosen Fassade des Chemie-Konzerns "Immergrün" (wie origine!!!) bewusstseinsmanipulierende Drogen in die Nahrungsmittel der ganzen Welt. Die einst friedliebenden Amazonas-Indios sind dadurch schon zu wilden Killerbestien geworden. Du mußt Dir einen Weg in die Fabrik bahnen, wo Du Dich auf einen "explosiven"



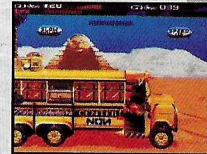
Empfang gefaßt machen kannst! Erkunde den gesamten Fabrikbereich, und halte Ausschau nach Gefangenen!

Und wenn Du einen sinnlos brabbelnden grünen

Riesenschädel siehst... gib ihm Saures, Mann!

IM NAHEN OSTEN

Mittlerweile gibt's wohl keinerlei Zweifel mehr daran, daß die "Neue Ordnung" alles unternehmen wird, um ihre Schreckensherrschaft auszuweiten - selbst vor der Massengehirnwäsche ahnungsloser Jugendlicher schreckt die Organisation nicht zurück! Du mußt unbedingt den Expres-Bus zur Endstation "Gehirnwäsche" aufhalten, denn dort werden die Kids in stumpfsinnige Drohnen verwandelt, deren einzige Aufgabe die Exekution anderer Teenager ist. Befreie erst mal so viele Jugendliche wie möglich, und schieß den Bus anschließend dorthin zurück, wo seine Besitzer eigentlich hingehören: in die Steinzeit! Dabei könnte es sich für Dich lohnen, das Rätsel der Sphinx zu lösen. Um die Geschwindigkeit zu erhöhen oder zu verringern, mußt Du einfach auf die Knöpfe in der oberen linken und rechten Bildschirmecke ballern.



VOR DER PAZIFIKKÜSTE

KemmiTech ist ein weiterer Deckname der "Neuen Ordnung"! Diese Lagerhalle auf einer Insel vor der Pazifikküste ist der Ort, an dem die bewußtseinsmanipulierenden Drogen hergestellt und aufbewahrt werden. In dem Laden wimmelt es nur so von Ninjas und Gelbjacken. Es heißt also: cool bleiben und ja nicht den Finger vom Abzug nehmen! Du mußt Dir das ganze Lager vornehmen und versteckte Hilfsmittel finden! Wenn Du in der Lagerhalle aufgeräumt hast, wird es Zeit, daß Du der Chefetage mal einen Besuch abstattest. Der geknackte Heini, der für alle Schreibtisch-Handlangerdienste zuständig ist, ist 'ne harte Nuß - und



wenn Du die erst mal geknackt hast, verwandelt sich der Typ in eine noch ekligere Version seiner selbst! Und zu allem Überfluß hat er auch noch eine ziemlich gewaltige Sammlung von Knarren und ähnlichem Gerät - Du wirst Dir wünschen, Dein Kuhkaff nie verlassen zu haben.

WEMBLEY-STADION

Na endlich! Du hast die "Neue Ordnung" mit ihren eigenen Waffen geschlagen und Aerosmith befreit! Jetzt ist erst einmal Party-Time im total ausverkauften



Londoner Wembley-Stadion angesagt! Aber freu Dich nicht zu früh! Headmistress Helga treibt sich hinter den riesigen Bühnenmonitoren herum - in der Hoffnung, ihre NON-Bewegung und ihr jämmerliches Leben doch noch retten zu können. Nun mußt Du es mit der unerbittlichen Helga selbst aufnehmen und herausfinden, ob sie wirklich so hart ist, wie sie tut. (Na, viel Vergnügen!) Bei diesem ultimativen Gefecht mußt Du wirklich all Deine

kämpferischen Fähigkeiten demonstrieren. Laß Dich nicht kleinkriegen - eine stattliche Belohnung winkt: die Party Deines Lebens!

ÉCOUTE BIEN,

Quelque chose de vraiment terrible va arriver: le monde est sur le point d'être unifié et de passer sous le contrôle d'un gouvernement totalitaire - La Nation de l'Ordre Nouveau - une alliance corrompue entre l'Etat et de grosses compagnies, prête à écraser la jeunesse moderne et à détruire toute forme de divertissement. C'est une infâme dictature, gouvernée d'une main de fer par Headmistress Helga, une vampe vicieuse dont les attraits évidents sont réellement mortels, et protégée par de diaboliques régiments de soldats vêtus de cuir.

Au cours de l'histoire, tu découvres que le plus grand groupe de rock américain, Aerosmith, a été enlevé dans la boîte la plus chaude de Los Angeles, le Club X, par les forces de la NON et cela ne fait que commencer. Leur message est clair: la fête est finie. Désormais, tout dépend de toi. Tu es le seul à pouvoir arrêter le massacre; et la musique est ton arme secrète.

Tu es encerclé par les hélicoptères ennemis et les transports blindés remplis de troupes d'élite psychotiques de l'Ordre Nouveau. Ils triment un armement redoutable et il va te falloir tirer dans le tas pour te sortir de là.

Vise bien ces fous dangereux avec ton arme d'assaut sonique - le lance-CD à chargement automatique- fais-leur exploser la @#!* et rends au monde sa vraie vie.

Tu vas t'embarquer dans un voyage périlleux à travers des histoires décapantes en découvrant ce qui se passe réellement au sein de la Evergreen Chemical Company au cœur de la Forêt amazonienne; has-toi pour arrêter le bus qui emmène ses passagers au Brainwash Central afin de les rééduquer pour la société nouvelle et empare-toi de KemmiTech où sont fabriquées les drogues qui contrôlent l'esprit. Tu dois tout détruire pendant que tu recherches Aerosmith; participe à leur évasion, afin qu'ils puissent donner leur concert de célébration au Wembley Stadium de Londres.

Des obstacles cachés surgiront à chaque pas. Des squelettes de chaque armoires. Quel que soit ce que tu entreprends, n'abandonne jamais!

ÇA VA BOUGER!

Chargement:

1. Assure-toi que la console est éteinte (OFF).
2. Insère la cartouche de jeu Revolution X™ comme décrit dans ton manuel SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si tu souhaites faire une partie à deux joueurs, veille à ce que les deux manettes soient bien connectées.
3. Allume la console (ON).



Lorsque l'écran titre Revolution X™ apparaît, tu dois choisir entre Start Game (Commencer le jeu) et Options (Options).

Pour commencer à jouer avant ou après la configuration des options, mets Start Game en surbrillance et appuie sur le bouton Start.

OPTIONS

Grâce à ses super options, tu pourras configurer Revolution X™ exactement comme tu le souhaites. Appuie vers le HAUT ou vers le BAS pour mettre une option en surbrillance, et vers la GAUCHE ou vers la DROITE pour passer en revue les différentes configurations. Lorsque tu es satisfait de ta configuration, appuie sur le BOUTON START pour retourner au Menu principal et commencer à jouer.

Difficulté

Choisis entre Outrageous (Monstrueux), Super cool et Practically Impossible (Pratiquement impossible).

Vitesse du curseur

Réglez la vitesse de déplacement de votre curseur sur l'écran, de 1 (lent) à 3 (rapide).

Musique

Si tu y tiens vraiment, nous t'offrons la possibilité de jouer sans musique. Mais, franchement, c'est d'Aerosmith qu'il s'agit, alors ne t'en prive pas!

Test sonore

Pendant que tu te prépares pour la bataille, cette option t'offre la possibilité d'avoir un avant-goût des cris de douleur, des bruits d'explosions, de craquements et de claquements du jeu.

Effets Sonores

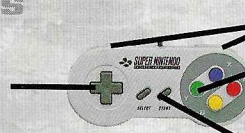
Tu peux choisir de jouer avec ou sans effets sonores. Elimine l'horreur audio qui t'accompagne dans ta lutte héroïque jusqu'au sommet.

PARTICULARITÉS DU JEU

Ton objectif est très simple: tire sur tout ce que tu vois, libère tous les prisonniers et évite de te faire avoir. Tu marques des points supplémentaires pour tout ce que tu détruis, ce serait dommage de t'en priver.

CONTROLS

DIRIGER L'ARME/
CHOISIR UNE
DIRECTION



TIRER DES CD

TIRER À LA
MITRAILLEUSE

PAUSE/
REDRENDRE LE JEU

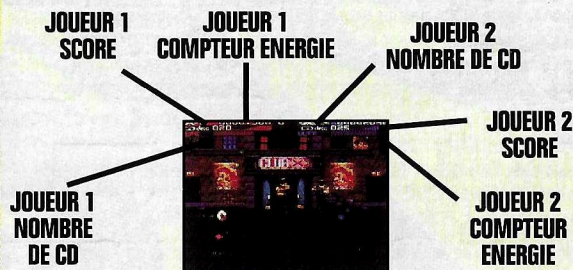
Au cours de la partie, tire sur les boîtes en vue, ainsi que sur les objets en arrière plan pour les ouvrir et découvrir leur contenu, puis tire à nouveau pour t'en emparer.

Lance des CD sur des fenêtres, des portes et des signes pour découvrir de nombreux endroits secrets.



A différents moments, il te sera donné un choix de directions. Tire dans la direction vers laquelle tu souhaites te rendre.

GAME SCREEN



Compteurs Dénergie

Ton énergie est représentée par une barre en haut à gauche (Joueur un) ou en haut à droite (Joueur deux) de l'écran. Ici, pas de grosse surprise, à chaque fois que tu reçois un coup, ton niveau d'énergie diminue. Lorsque la barre est complètement vide, tu meurs!

Compteur de CD

Il est impossible d'avoir trop de CD. Le compteur situé en haut à gauche (Joueur un) ou en haut à droite (Joueur 2) de l'écran te permet de savoir combien de CD il te reste.

Score

Le score de chacun des joueurs apparaît au-dessus de son compteur de CD. À la fin de chaque niveau, un écran spécial te présente une répartition de tes scores auxquels s'ajoutent les différents bonus que tu auras gagnés.

PICK-UPS

Tu trouveras dans Revolution X™ une série de pick-ups qui te permettront de dégommer les Membres de l'Ordre Nouveau. Tu peux ramasser ces pick-ups en tirant dessus une fois qu'ils sont révélés.



CD d'argent

Vaut 3 CD.



CD d'or

Vaut 10 CD.

Super Arme

Chaque coup tiré par la Super Arme fait autant de dégât que 5 balles normales.



Disques laser

Fait beaucoup plus de dégâts qu'un CD normal.



Bouclier

Te protège contre 35 tirs!



Bombe en forme de crâne

L'arme la plus terrible de ton arsenal. Elle dégomme tous les ennemis à l'écran, ainsi que les véhicules de l'Ordre Nouveau.



Boissons frappées au blé

Elles te donneront la pêche, effet garanti! - bois quelques verres et regarde donc l'effet qu'elles ont sur ton compteur d'énergie!



Les ailes

Pour faire la loi dans Revolution X™ et récupérer un paquet de points supplémentaires, il faut que tu gagnes tes ailes. Il y en a cinq! Tu peux en obtenir lorsque tu trouves et libères un membre d'Aerosmith.

Les Continues

Lorsque ton compteur d'énergie est vide, tu meurs! Suivant le niveau de difficulté choisi, vous disposez de 10, 15 ou 20 chances de libérer Aerosmith. Si tu souhaites continuer, appuie sur le bouton START. Tu reprendras ensuite le jeu là où tu avais perdu la vie.

Les Scores

À la fin de chaque niveau, tu peux pirater la base de données de l'Ordre Nouveau pour connaître les dégâts que tu as réussi à lui infliger! L'écran des scores affichera la totalité de tes points et bonus, ainsi que les pourcentages de précision. Tu obtiens des points lorsque tu dégomes des ennemis, trouves des objets secrets, libères des prisonniers et détruis des choses. Et bien sûr, tu obtiendras les plus gros bonus, lorsque tu libèreras Aerosmith et leur permettra de chanter à nouveau!

LEVELS

Tu auras beaucoup à faire avant de pouvoir libérer le groupe et mettre fin à la domination de l'Ordre Nouveau. Leur tactique est démoniaque. Ils sont parvenus à infiltrer le moindre recoin de la planète. Ils pratiquent la

Ré-éducation des adolescents dans des camps au Moyen Orient. Ils administrent aux autochtones des drogues abrutissantes afin de les utiliser comme gardes. Ils sont aussi très nombreux et armés jusqu'aux dents. Pire encore, ils sont sous la coupe d'Helga, dont la perfidie ne connaît pas de limites. La survie de la rébellion dépend de toi. Tu as du pain sur la planche et ce ne sera pas facile, mais il faut bien que quelqu'un le fasse. Et si tu réussis à battre ces idiots, tu obtiendras un bonus d'enfer!

LOS ANGELES, CLUB X

Le concert est sur le point de commencer au Club X. Le groupe se prépare à entrer en scène. La sécurité est prête à ouvrir les portes. L'excitation est à son comble, lorsque soudain, comme venu de nulle part, tu entends le vrombissement menaçant d'un hélicoptère d'assaut. La tension monte. En un rien de temps, ils sont partout. L'Ordre Nouveau, décidé à se débarrasser de toute forme de plaisir, a pris le contrôle.

Essai de repérer le transport ennemi - il sera dur à arrêter. Dès que tu seras à l'intérieur de la boîte, va jeter un oeil dans les toilettes - c'est un endroit plein de surprises! Le hall du club est envahi d'hommes de main de la NON. Essaie d'arriver jusqu'au bar et libère les filles! Les Aerosmith sont prêts à jouer, mais les gars

de l'Ordre Nouveau essaient d'annuler le concert. Il faut que tu te battes avec tout ce que tu as! La bataille en coulisses risque d'être brutale.

VIRÉE EN HÉLICOPTÈRE VOLÉ

L'Ordre Nouveau a réussi à capturer Aerosmith! Tu dois détourner un hélicoptère de NON et décoller à la recherche de la voiture du groupe, mais un hélico ennemi est à tes trousses! Fais le plein de pick-ups (autant que tu

en trouveras), tu en auras besoin pour détruire l'hélico derrière toi! C'est à toi de jouer maintenant... une fois l'hélico détruit et la voiture d'Aerosmith retrouvée, tu dois décider de la direction que prend ton hélicoptère. Il y a trois scénarios différents que tu devras maîtriser afin de sauver le monde de l'éternelle agonie.

LA JUNGLE AMAZONIENNE

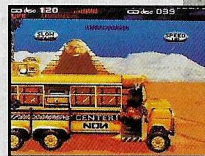
Au cœur même de la jungle amazonienne, sous le couvert de la société Evergreen Chemical, l'Ordre Nouveau a introduit des produits chimiques abrutissants dans les stocks alimentaires du monde entier! Ils ont déjà transformés de tranquilles autochtones en tueurs déments! Tu devras te battre pour l'introduire dans l'usine où tu peux l'attendre à un accueil explosif! Explore bien les alentours et ouvre l'œil pour trouver des prisonniers; et si tu tombes sur une espèce de grand crâne vert baragouinant: surtout continue à tirer!



MOYEN ORIENT

Tu as parfaitement réalisé que la Nation de l'Ordre Nouveau fera n'importe quoi pour rester au pouvoir - même si cela passe par un lavage de cerveau collectif de la jeunesse!

Arrête le bus express qui transporte les enfants jusqu'au Brainwash Central, le camp de Rééducation pour adolescents, d'où ils ressortiront "lobotomisés", prêts à exécuter d'autres jeunes sur commande. Pour commencer, libère autant de prisonniers que tu pourras. En chemin, essaie de résoudre l'énigme du Sphinx, puis fais exploser le bus et ramène-le à l'âge de pierre. Pour accélérer ou ralentir, tire sur les boutons situés à gauche et à droite, en haut de l'écran.



PACIFIQUE

KemmiTech est un autre front! Ce complexe situé sur une île du Pacifique abrite les usines de fabrication des produits chimiques abrutissants ainsi que des entrepôts. Mais l'endroit grouille de ninjas et de vestes jaunes, alors ne ménage pas ta gâchette! Tu dois te déplacer dans



l'entrepôt, en ouvrant l'œil pour trouver des bonus cachés. Une fois que tu as fait le ménage dans l'entrepôt, tu peux aller faire un tour dans les bureaux de la direction. Là-bas, tu verras que le grand patron est un dur à cuire. Lorsqu'il aura fini de se transformer en quelque chose d'encore plus coriace, hardé d'armes plutôt impressionnantes, tu voudras retourner chez ta maman!



WEMBLEY STADIUM

Enfin! Tu les as battus à leur propre jeu! Aerosmith est libéré! L'heure est à la fête, toutes les places ont été vendues pour le concert, au Wembley Stadium de Londres. Mais ce n'est pas encore fini... tu dois maintenant tirer sur les moniteurs vidéo placés sur la scène pour atteindre Headmistress Helga, qui se cache derrière avec l'espoir de sauver sa peau et la Nation de l'Ordre Nouveau.

Il est temps de l'affronter face à face, et de voir un peu ce qu'elle vaut vraiment (elle aussi, c'est une dure à cuire). Tu auras besoin de tout ton savoir-faire pour venir à bout de ce brutal combat final. Concentre-toi bien. Une dernière victoire et la récompense vaudra le coup - la fête la plus folle de toute ta vie!



HE AQUÍ LA PRIMICIA INFORMATIVA:

Algo terrible está a punto de ocurrir: el mundo entero va a pasar a ser gobernado por una nueva y opresiva organización gubernamental: la Nación de la Nueva Orden, una alianza corrupta del gobierno y los grandes negocios, cuya finalidad es aniquilar a la juventud y destruir todo tipo de diversión. Es un régimen espantoso dirigido por la mano férrea de la Srta. Helga, una vampiresa viciosa de atractivos fatales, y en el que batallones de hombres malvados vestidos de cuero hacen cumplir las leyes.

Al sucederse los hechos, te enteras de que el grupo de rock número uno de los EE. UU., Aerosmith, ha sido secuestrado por fuerzas de la NNO mientras actuaba en una de las salas de más marcha de Los Angeles, el Club X. Y esto no es más que el principio. Su mensaje es claro: la fiesta se ha acabado. Ahora te toca mover a ti. Tú eres el único que puede detener toda esta destrucción, y tu arma es la música.

Rodeado de helicópteros y aviones de transporte de tropas equipados con armas, ambos rebosantes de tropas de asalto psicóticas de la Nueva Orden que van armadas con artefactos realmente destructivos, vas a tener que organizar un tiroteo de considerable envergadura si quieres salir de ésta.

Apunta al blanco utilizando tu arma de asalto sónica: el lanzador de discos compactos autorrecargable, y cárgate a estos tiranos hijos de @#!* para que la vida vuelva a ser como era.

Será un viaje vertiginoso a lo largo de escenarios realmente desafiantes, durante el que tendrás que descubrir qué es lo que se está fraguando en la Compañía Química Siempreverde situada en el corazón de la selva del Amazonas; luchar para detener el autobús que lleva a jóvenes inocentes al campo de lavado de cerebro Brainwash Central, donde serán reorientados para que se adapten a la nueva sociedad; y conquistar las instalaciones KemmiTech donde están elaborando nuevas drogas que alteran las funciones del cerebro. Todo esto tiene que ser destruido al mismo tiempo que buscas a Aerosmith y les ayudas a huir con el fin de que puedan dar un concierto de celebración de la victoria en el estadio Wembley de Londres.

A la vuelta de cada esquina habrás obstáculos inesperados, esqueletos en los armarios; pero, pase lo que pase, ¡no te rindas!

¡PREPARATE PARA LA ACCIÓN!

CARGA:

1. Asegúrate de que el interruptor de la corriente está en posición de apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho de Revolution X™ tal como se describe en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si deseas jugar una partida entre dos jugadores, inserta ahora ambos controladores.
3. Coloca el interruptor en posición de encendido (ON).

En cuanto aparezca la pantalla del título de Revolution X™, podrás realizar dos selecciones: Start Game (Iniciar el juego) y Options (Opciones). Si deseas iniciar el juego antes o después de haber ajustado las opciones, destaca Start Game y pulsa el botón Start.



OPCIONES

Revolution X™ dispone de muchas opciones de lo más molonas para ajustar el juego como más te guste. Para ajustar las opciones, destácalas pulsando la parte SUPERIOR o INFERIOR del mando direccional, y la parte IZQUIERDA o DERECHA para activarlas o desactivarlas. Una vez que estés satisfecho con los ajustes, pulsa el botón START para volver al menú principal e iniciar la partida.

Dificultad

Selecciona un nivel de dificultad entre violento (outrageous), supertranqui (super cool) y prácticamente imposible (practically impossible).

Velocidad del cursor

Ajusta la velocidad a la que se mueve el cursor por la pantalla, desde 1 (despacio) hasta 3 (rápido).

Música

Hemos añadido la opción de desactivar la música, así que, si de verdad es eso lo que quieres, adelante. Pero sinceramente, siendo Aerosmith, ¿cómo no vas a querer escucharla?

Prueba de sonido

Escucha las lamentaciones de dolor, las explosiones, los crujidos y los golpes. Todo está a tu disposición para que lo escuches mientras te preparas para empezar a jugar.

Efectos de sonido

Decide si quieres jugar con los efectos de sonido o sin ellos. Recorre el heroico camino hacia la fama sin los escalofriantes efectos sonoros.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El objetivo es bastante sencillo: dispara a todo lo que se mueva, libera a todos los cautivos y no dejes que te maten. Obtendrás puntos adicionales de acuerdo con la destrucción causada, así que dispara sin contemplaciones.

CONTROLES

APUNTAR ARMA/
ELEGIR DIRECCION



DISPARAR
CDs

DISPARAR
AMETRALLADORA

PAUSA/
VOIVER AL JUEGO

Durante el juego, dispara a todas las cajas y objetos del escenario que veas, para abrirlos y averiguar su contenido. Luego, vuelve a disparar para coger lo que quiera que hubiera dentro.

Lanza CDs a las ventanas, puertas y carteles para descubrir zonas ocultas.



En varios puntos del juego tendrás que decidir entre varias direcciones. Para seleccionar la dirección que quieras, dispara hacia ella con el arma.

PANTALLA DE JUEGO



Indicadores de Energía

Tu nivel de energía aparecerá representado por una barra en la parte superior izquierda (jugador 1) o en la parte superior derecha de la pantalla (jugador 2). Como es natural, tu nivel de energía disminuirá cada vez que recibas un impacto. Cuando la barra se quede completamente vacía, perderás la vida.

Contador de CDs

¡No puedes disponer de demasiados CDs! Este indicador en la parte superior izquierda (jugador 1) o en la parte superior derecha de la pantalla (jugador 2) mantendrá la cuenta de los CDs que te quedan.

Puntuación

La puntuación de cada jugador aparecerá encima de su respectivo contador de CDs. Al final de cada nivel se te ofrecerá una pantalla especial con un desglose de tu puntuación normal y de los puntos adicionales que hayas acumulado.

OBJETOS COLECCIONABLES

En Revolution X™ hay un montón de objetos que te ayudarán a acabar con la Nueva Orden. Para recogerlos, dispara contra ellos en cuanto los hayas descubierto.



CDs plateados -
Valen 3 CDs.



CDs dorados -
Valen 10 CDs.



Superarma -

Cada disparo de la superarma equivale a cinco balas normales.



Discos láser -

Causan más daño que un CD normal.



Escudo -

¡Te protegerá de 35 impactos!



Bomba Calavera -

El arma más temida de tu arsenal. Se carga a todos los enemigos que se encuentren en la pantalla y encima deja los vehículos de la Nueva Orden hechos chatarra.



Batidos de Hierbas Curativas -

Están garantizados para darte mucha energía. Haz blanco en un par de estos y mira cómo sube tu indicador de energía.



Alas -

¡Si realmente quieres dominar el juego de Revolution X™ y acumular un montón de puntos adicionales al mismo tiempo, tendrás que ganarte las cinco insignias aladas! Se te concederá un ala por cada miembro de Aerosmith que encuentres y liberes.

Continuaciones

¡Cuando tu indicador de energía toque fondo, perderás una vida! Según el nivel de dificultad en el que estés jugando, dispondrás de 10, 15 ó 20 oportunidades para liberar a Aerosmith. Si quieres continuar, pulsa el botón START.

Continuarás desde el punto en donde perdiste la vida anterior.

Puntuación

¡Al final de cada nivel accederás ilegalmente a la base de datos de la Nueva Orden y obtendrás información sobre los daños infringidos! La pantalla de puntuación te ofrecerá un total de los puntos y bonificaciones acumulados, además de porcentajes de precisión. Se te concederán puntos por destruir a los enemigos, encontrar objetos ocultos, liberar a los cautivos y destruir todo lo que se cruce en tu camino. Las bonificaciones más importantes se te concederán al liberar a los miembros de Aerosmith para que puedan seguir rockandroleando.

NIVELES

Aún te queda mucho por hacer antes de poder liberar al grupo y debilitar el poder de la Nueva Orden. Actúa con tácticas sucias; se han infiltrado en todos los rincones del globo; han organizado campos de reorientación de adolescentes en el Medio Oriente; drogan a indígenas con sustancias de

control mental y los usan como guardias; están armados hasta los dientes y el número de sus miembros es aterrador. Por si eso fuera poco, están liderados por la Srta. Helga, cuya maldad no conoce fronteras. De ti depende mantener viva la rebelión. Es un trabajo duro, pero alguien tiene que hacerlo. Y si consigues derrostrar a esos cabezas de chorlito, ¡obtendrás una increíble bonificación!

CLUB X, LOS ÁNGELES

El concierto en el Club X está a punto de empezar. El grupo se está preparando para subir al escenario. Los agentes de seguridad están esperando para abrir las puertas. La emoción va en aumento. De repente, suenan las hélices de un helicóptero de asalto. La tensión y el nerviosismo cunden entre los presentes. En un abrir y cerrar de ojos se han hecho con el control. La Nueva Orden, dedicada a acabar con todo tipo de diversión, está ahora al mando.



Estate atento al vehículo enemigo de transporte. No hay quien lo detenga. En cuanto consigas entrar en el club, echa un vistazo a los aseos —encontrarás un montón de sorpresas. El vestíbulo del club está infestado de guerrilleros de la NNO. ¡Ábrete paso hacia el bar y libera a las chicas! Aerosmith está a punto de comenzar el concierto de rock, pero la Nueva Orden está intentando

cancelarlo. Tienes que luchar con todas tus ansias. Detrás del escenario se desarrolla una escena brutal.

VUELO DE PLACER EN HELICÓPTERO

La Nueva Orden ha capturado a Aerosmith. Tu misión es hacerte con un helicóptero de la NNO y despegar en busca del coche de la banda, mientras que otro helicóptero de asalto de la NNO te persigue de cerca. Recoge objetos coleccionables allí donde te sea posible, ya que los necesitarás para exterminar

a los enemigos que te están acosando.

De ti depende el próximo destino... Cuando hayas destruido al helicóptero y localizado el coche de Aerosmith, deberás decidir en dónde va a continuar la lucha. Hay un total de tres escenarios. Tendrás que cumplir con éxito los objetivos de los tres para salvar al mundo de una eternidad desgraciada.



SELVA DEL AMAZONAS

En el corazón de la selva del Amazonas, la Nueva Orden está inyectando substancias químicas de control mental en los alimentos de todo el mundo bajo la tapadera de la Compañía Química Siempreverde. Ya han convertido a lo que eran nativos pacíficos en asesinos sin escrúpulos. Tienes que abrirte camino luchando hacia el interior de la fábrica, donde te espera una recepción explosiva.



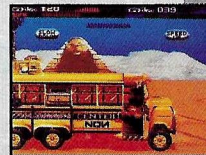
Explora los alrededores al completo y mantén los ojos bien abiertos para localizar a las personas cautivas. Y si te encuentras con una calavera gigante y verde que habla de forma ininteligible, dispárale sin tregua.

MEDIO ORIENTE

A estas alturas ya te debes de haber dado cuenta de que la Nación del Nuevo Orden hará lo imposible por seguir en el poder, aunque ello implique el lavado de cerebro masivo de toda la juventud actual. Detén el autobús expreso que transporta jóvenes al campo de reorientación juvenil Brainwash Central en donde serán convertidos en androides sin capacidad de razonamiento y dispuestos a ejecutar a terceros si se lo mandan.

Primero, libera al mayor número de jóvenes en cautiverio que puedas y a continuación, destruye el autobús para que quede inservible. Por el camino, intenta resolver el acertijo de la esfinge.

Para acelerar o frenar, dispara a los botones que aparecen en la parte superior izquierda y derecha de la pantalla.



EL PACÍFICO

KemmiTech es otra tapadera de la NNO. Las substancias químicas para el control mental que utiliza la NNO se fabrican y almacenan en estas instalaciones situadas en una isla del Pacífico. Esta base está repleta de ninjas y chaquetas amarillas, así que no dejes de disparar. Explora el almacén y abre bien los ojos para descubrir cosas útiles

que se encuentran ocultas. Cuando hayas despejado el lugar, dirígete a la sala de los directivos. Cuando llegues, te darás cuenta de que el pez gordo es un hueso duro de roer. Pero cuando se transforme en una versión todavía más aterradora de sí mismo, con unas armas bastante impresionantes incluidas, vas a desear no haber salido de tu habitación.



te darás cuenta de que el pez gordo es un hueso duro de roer. Pero cuando se transforme en una versión todavía más aterradora de sí mismo, con unas armas bastante impresionantes incluidas, vas a desear no haber salido de tu habitación.

WEMBLEY STADIUM



¡Por fin! ¡Les ha vencido! ¡Aerosmith ha quedado en libertad! Ahora hay que celebrarlo en el estadio de Wembley en Londres con un concierto para el que se van a agotar las entradas. Pero aún no ha acabado todo. Tu último objetivo es disparar a los monitores de video del escenario para poder llegar hasta la Srta. Helga, que se esconde detrás de ellos con la esperanza de salvar su

miserable vida y a la Nación del Nuevo Orden. Ha llegado el momento de enfrentarse cara a cara con ella y averiguar de qué está hecha (no te va a gustar). Necesitarás aplicar todas tus habilidades bélicas para ganar esta última y brutal lucha. Llega hasta el fondo. Esfuérzate una vez más y la recompensa merecerá la pena: la mejor jugera de tu vida.

QUESTO È UNO SCOOP VERAMENTE INCREDIBILE!

Sta per accadere qualcosa di devastante: il mondo intero sta per essere unificato sotto il dominio di un governo tiranno, The New Order Nation, una corrotta alleanza politica ed economica creata per sopprimere la gioventù e distruggere ogni forma di divertimento. È un regime orribile, governato dall'imperatrice Helga, una perfida donna fatale, la cui bellezza può risultare mortale, spalleggiata da battaglioni di soldati malvagi con l'uniforme di pelle.

Durante lo svolgersi della storia, scoprirai che il più famoso gruppo rock americano, gli Aerosmith, sono stati rapiti dal club più alla moda di Los Angeles, il "Club X", dalle truppe NON e questo è solo l'inizio. Il loro messaggio è chiaro: la festa è finita! Adesso tutto dipende da te. Sei l'unico che può fermare la distruzione...e la musica è la tua arma!

Circondato da elicotteri nemici e portaerei blindate cariche di psicopatiche truppe New Order dotate di armi terribili, dovrai sparare all'impazzata per uscire da questa situazione delicata.

Prendi la mira con la tua arma d'assalto ultrasonica, il lancia-multi CD automatico e fai esplodere il @#!* contro questi perfidi tiranni per ritornare alla vita come la conosciamo.

Durante una corsa a rotta di collo attraverso scenari temerari, scoprirai cosa accade veramente negli stabilimenti della "Evergreen Chemical Company" nel cuore della giungla amazzonica. Combatti per fermare l'autobus che sta portando la gente al "Laboratorio del lavaggio del cervello" dove vengono plasmati secondo le regole della nuova società e conquista KemmiTech dove vengono prodotte delle droghe che alterano la mente.

Tutto deve essere distrutto durante la ricerca degli Aerosmith e cerca di liberarli per festeggiare con un concerto allo stadio Wembley di Londra.

Ci sono ostacoli nascosti durante ogni fase del gioco e scheletri negli armadi. Qualsiasi cosa accada, non arrenderti mai!

PREPARATI AL ROCK! CARICAMENTO:

1. Assicurati che l'interruttore di corrente sia SPENTO.
2. Inserisci la cartuccia del Revolution X™ Game come descritto nel manuale di istruzione del tuo SUPERINTELENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

A questo punto, se vuoi giocare una partita a due, assicurati che entrambi i pulsantiere siano inserite.

3. Accendi l'interruttore di corrente.

Quando apparirà la videata del titolo del Revolution™, potrai scegliere tra Start Game (iniziare a giocare) o Options (opzioni).

Per cominciare il gioco prima o dopo la definizione delle opzioni evidenzia Start Game (inizia a giocare) e premi il Pulsante Start (avvio).



OPZIONI

Il Revolution X™ ha un mucchio di opzioni veramente forti: potrai così impostare il gioco come più ti piace. Per impostare le opzioni premi il pulsante direzionale verso l'alto o il basso per evidenziare un'opzione, a sinistra o a destra per passare alle differenti impostazioni. Quando sei soddisfatto delle impostazioni scelte, premi il Pulsante Start (avvio) per ritornare sul Menu Principale e iniziare a giocare.

Difficoltà

Scegli tra i livelli di abilità Outrageous (eccessivo), Super Cool (super forte) e Practically Impossible (praticamente impossibile).

Musica

Se lo desideri, abbiamo dotato il gioco di un'apposita opzione per giocare senza ascoltare la musica. Stiamo parlando della musica degli Aerosmith però, per cui, perché mai dovresti fare una cosa così assurda?

Velocità cursore

Regola la velocità del cursore sullo schermo da 1 (lento) a 3 (veloce).

Test Sonoro

Prova ad ascoltare le grida di dolore, le esplosioni, gli scricchiolii e le sbattute. Puoi verificare tutti questi suoni mentre ti prepari per la battaglia.

Sound FX

Scegli di giocare con o senza gli effetti sonori. Regola il sonoro da brividi nella tua scatola verso il successo!

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

L'obbiettivo è molto semplice: spara su tutto ciò che vedi, libera tutti i prigionieri, ma senza lasciarci le penne. Ottieni punti extra proporzionalmente a quanto riesci a distruggere, quindi spara a tutta birra.

CONTROLS



Durante il gioco, spara alle scatole e agli oggetti sullo sfondo per aprirli e vedere cosa contengono: spara per raccogliere il contenuto.

Lancia CD contro le finestre, le porte e le insegne per scoprire le innumerevoli aree nascoste.



In vari punti, ti verrà data la possibilità di scegliere la direzione. Fai fuoco nella direzione verso cui vuoi andare.

GAME SCREEN



Energy Meter (Energimetri)

La tua energia verrà visualizzata su una barra in alto a sinistra (Giocatore 1) o in alto a destra (Giocatore 2). Guarda caso, ogniqualvolta subirai un colpo, la tua energia diminuirà. Quando la barra sarà vuota, vorrà dire che hai perso la vita!

CD Counter (Conta CD)

Non puoi avere troppi CD! Il contatore situato in alto a sinistra (Giocatore 1) o in alto a destra (Giocatore 2) segnala quanti CD ti rimangono.

Score (Punteggio)

Il punteggio aggiornato di ciascun giocatore appare sopra il rispettivo conta CD. Alla fine di ogni livello, una videata speciale ti darà un'analisi dettagliata del tuo punteggio e aggiungerà i bonus guadagnati.

OGGETTI DA RACCOGLIERE

Ci sono una serie di oggetti da raccogliere nel Revolution X™ per aiutarti a distruggere il New Order. Raccoglili sparandoci su una volta scoperti.



CD d'argento -
Valgono 3 CD.



CD d'oro -
Valgono 10 CD.



Super Pistola -

Ogni colpo effettuato con la Super Pistola ha l'effetto di cinque pallottole normali.



Laserdisc -

Causa più danni di un CD normale.



Scudo -

Ti protegge per 35 colpi!



Bomba Teschio -

L'arma più micidiale del tuo arsenale. Distrugge tutti i nemici sullo schermo e tutti i veicoli del New Order.



Frullati di Frumento -

Queste gustose ti garantiscono tanta energia: Bevine un paio e vedrai crescere il livello dell'energiometro!



Ali -

Per diventare davvero padrone del Revolution X™ e guadagnare una tonnellata di punti bonus, devi conquistarti le ali, tutte e cinque! Le ali diventano tue quando trovi e liberi un membro degli Aerosmith.

Continua

Quando il tuo energimetro è a zero, la tua vita è finita! A seconda del livello di difficoltà, avrai 10, 15 o 20 possibilità di liberare gli Aerosmith. Se vuoi continuare, premi il PULSANTE START e riprenderai il gioco dal punto in cui hai perso la vita.

Punteggio

Alla fine di ciascun livello, collegati con la banca dati del New Order per scoprire quanti danni sei riuscito ad infliggere! La videata del punteggio ti darà un resoconto di tutti i tuoi punti e bonus, oltre alle percentuali di precisione. I punti vengono assegnati per l'eliminazione di nemici, la scoperta di oggetti segreti, la liberazione dei prigionieri e la distruzione di oggetti. Naturalmente i bonus più elevati vengono assegnati per la liberazione degli Aerosmith, che potranno così tornare a suonare del rock!

LEVELS

C'è tanto da fare prima che tu possa liberare il gruppo e indebolire la tirannia del New Order. Le loro tattiche sono deprecabili. Hanno degli infiltrati in ogni angolo del globo. Stanno utilizzando dei campi di riabilitazione per i giovani in Medio Oriente. Stanno soggiogando la loro stessa gente tramite delle droghe per il controllo della mente in modo da utilizzarli come guardie. Sono armati fino

ai denti e sono in numero incalcolabile. E come se non bastasse, sono anche alla mercé dell'imperatrice Helga, la cui malvagità non conosce confini.

Tocca a te cercare di mantenere viva la rivoluzione. È un compito difficile, ma qualcuno deve portarlo a termine. Se riuscirai a sconfiggere queste teste dure, entrerai in possesso di un bonus strabiliante.

LOS ANGELES, CLUB X

È quasi l'ora dello show al Club X. La band si sta preparando a salire sul palco. Gli addetti alla sicurezza stanno aspettando di aprire le porte. L'adrenalina è ormai alle stelle, quando improvvisamente, senti il rumore minaccioso di un elicottero d'assalto. La tensione sale, come pure l'eccitazione. In un attimo prendono il sopravvento. I New Order, decisi a fermare ogni forma di divertimento hanno preso il potere.



Fai attenzione ai trasportatori nemici, sono difficili da fermare. Una volta all'interno del club, controlla il bagno, si rivelerà pieno di sorprese. L'atrio è brulicante di nemici. Cerca di raggiungere il bar e liberare le ragazze. Gli Aerosmith sono pronti per suonare, ma i New Order stanno cercando di cancellare lo spettacolo. Devi combattere con tutto quello che è in tuo possesso. La scena dietro le quinte è veramente brutale!

UN GIRO IN ELICOTTERO

I New Order sono riusciti a catturare gli Aerosmith! Il tuo compito è di sequestrare un elicottero nemico e decollare alla ricerca della macchina degli Aerosmith con un elicottero nemico che ti segue da vicino! Carica gli oggetti da raccogliere quando puoi: ne avrai bisogno per distruggere le truppe che ti stanno inseguendo!



Stai a te decidere dove andare a questo punto. Una volta distrutto l'elicottero e trovata la macchina degli Aerosmith, devi decidere la tua destinazione. Ci sono tre scenari diversi che dovrai superare per poter salvare il mondo dalla miseria eterna.

LA GIUNGLA AMAZZONICA

Nel profondo della giungla amazzonica, usando come copertura la Evergreen Chemical Company, i New Order stanno mettendo dei prodotti chimici per il controllo del pensiero nelle provviste alimentari di tutto il mondo! Sono già riusciti a trasformare i pacifici indigeni in folli assassini!

Dovrai farti strada dentro la fabbrica dove però potrebbe attenderti un benvenuto esplosivo. Esplora tutta l'industria e tieni gli occhi ben aperti nel caso dovessi incontrare dei prigionieri. Se dovessi imbatterti in un grande teschio verde che borbotta, continua a sparare!



IL MEDIO ORIENTE

Ti sarai sicuramente reso conto che la New Order Nation farà di tutto per tentare di mantenere la sua tenace morsa sul potere, anche se dovesse sottoporre tutta la gioventù al lavaggio del cervello! Ferma l'autobus

espresso che trasporta i ragazzi al "Laboratorio per il lavaggio del cervello", il riformatorio per adolescenti, dove saranno trasformati in robot privi di sentimenti, pronti a uccidere al semplice comando. Prima di tutto, libera il maggior numero di prigionieri, poi distruggi completamente l'autobus. Durante il viaggio cerca di risolvere l'enigma della Sfinge! Per accelerare o rallentare, spara ai pulsanti in alto a destra e a sinistra dello schermo.



AI CONFINI DEL PACIFICO

La KemmiTech rappresenta una copertura per il New Order! È in questo magazzino, situato su un'isola vicino alle coste del Pacifico, che i prodotti chimici per alterare il pensiero vengono prodotti e immagazzinati. Il covo è pieno di cinture nere e ninja, quindi mantieni il sangue freddo e non mollare il grilletto!

Devi farti strada, facendo attenzione ai vantaggi nascosti. Una volta ripulito il magazzino, è il momento di andare nell'ufficio dei capi. Il tirapiedi di turno è proprio un bel tipetto. Quando si sarà fatto la sua dose di morfina, diventerà più malvagio e sfoggerà la sua incredibile dotazione d'armi, desidererai come mai prima di adesso di trovarti in Kansas!



WEMBLEY STADIUM

Incredibile! Li hai battuti al loro stesso gioco! Gli Aerosmith sono liberi! Adesso è il momento di celebrare con un concerto già completamente esaurito allo stadio Wembley di Londra! Ma non è finita ancora. Per arrivare all'imperatrice Helga devi sparare e buttare giù il monitor sul palcoscenico dietro cui Helga si nasconde nella speranza di salvare lei e la New Order Nation. È giunto il

momento per un confronto faccia a faccia per vedere di che pasta è fatta (non sarà sicuramente una bella esperienza). Per questa battaglia finale, dovrai utilizzare tutte le tecniche di combattimento di tua conoscenza. Vai fino in fondo! Fai appello a tutte le tue forze una volta di più e la ricompensa sarà fantastica: la più grande festa della tua vita!



DIT IS HET VERHAAL...

Er staat iets verschrikkelijks te gebeuren: Alle landen van de wereld worden verenigd onder één tiranniek bestuurslichaam: NON - Nieuwe Orde Natie - een corrupt bondgenootschap tussen de overheden en de commercie. Het is de bedoeling dat de moderne jeugd onder de knoet gehouden wordt: alles wat maar een beetje op plezier lijkt, moet afgelopen zijn. Het is een gruwelijk regime onder de ijzeren vuist van Headmistress Helga, een verdorven femme fatale, wiens onmiskenbare charmes je letterlijk fataal kunnen worden. De orde wordt gehandhaafd door bataljons ruige in het leer geklede troepen.

In de loop van het verhaal krijg je te horen dat Aerosmith, de beste rock band van Amerika, uit de meest populaire club in Los Angeles, Club X, ontvoerd is. De daders zijn natuurlijk de strijdmachten van de NON en dat is nog maar het begin. Hun boodschap is duidelijk: het feest is afgelopen. En nu is het jouw beurt. Jij bent de enige die een eind kan maken aan deze afbraak; en muziek is je wapen.

Omgeven door vijandelijke helikopters en gepantserde troepen transportwagens boordevol psychotische, met allerlei gevaarlijk wapens zwaaiende stormtroepen van NON, zal er heel wat afgeschoten moeten worden, voordat je aan deze toestand een eind gemaakt hebt.

Richt je sonisch aanvalswapen - de automatische multi-CD lanceerinrichting - op die verraderlijke tirannen - en help ze op weg naar de hel! Dan kunnen we weer vrolijk verder leven zoals we dat gewend waren.

Het wordt een huiveringwekkende tocht door moeilijke scenario's. Je ontdekt wat er werkelijk aan de hand is bij het chemische bedrijf Evergreen in het hart van de Amazone Jungle, je levert een gevecht om de bus die mensen naar Brainwash Centraal brengt tegen te houden, daar worden ze immers aan hersenspoeling onderworpen om hun levensvisie op de nieuwe maatschappij te wijzigen. Je veroverd Kemmi Tech waar ze zinsbedwelmende drugs vervaardigen. Op zoek naar Aerosmith moet alles vernietigd worden. Help met het bevrijden van de boys, zodat ze tenslotte in het Wembley Stadion van Londen een gratis feestconcert kunnen geven.

Om elke hoek ligt een nieuw gevaar op je te wachten. Overal schuilen aadertjes onder het gras. Wat je ook doet, geef nooit op!

BEN JE KLAAR OM TE ROCKEN?

Opstarten:

1. Controleer of de stroomschakelaar op UIT staat.
2. Zet het Revolution X™ Game Pak in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ volgens de aanwijzingen in de handleiding. Als je een spel met twee spelers wilt spelen, zorg er dan voor dat je beide controllers in dit stadium aansluit.
3. Zet de stroomschakelaar op AAN.

Als het titelscherm van Revolution X™ verschijnt, heb je twee mogelijkheden: Start Game (Start het spel) of Options (Opties).

Om met het spel te beginnen voor- of nadat je de opties heb ingesteld, licht je Start Game uit en druk je op de Starttoets.



OPTIES

Revolution X™ heeft een flink aantal toffe spelopties die ervoor zorgen dat je het spel kunt instellen zoals jij dat wilt. Om de opties in te stellen, gebruik je de naar boven en beneden toets om een optie uit te lichten en links en rechts om door de verschillende mogelijkheden te schakelen. Als je de instelling hebt bepaald, druk je op de Starttoets om naar het Hoofdmenu terug te keren om het spel te beginnen.

Difficulty/Moeilijkheidsgraad

Je kunt kiezen tussen de spelniveaus Outrageous (Ondoenlijk), Super Cool (Super Cool) en Practically Impossible (Menselijkerwijs niet te doen).

Cursorsnelheid

Bepaal met deze optie de snelheid waarmee de cursor over het scherm beweegt. De snelheid loopt op van 1 = slow (langzaam) tot 3 = fast (snel).

Music/Muziek

Als je dat beslist wilt, heb je de keuze om te spelen zonder naar de muziek te luisteren. Maar de muziek is natuurlijk wel van Aerosmith, dus waarom zou je er niet naar luisteren?

Test Sound FX/Soundcheck

Hier krijg je bij de voorbereiding op de strijd een voorproefje van het knarsen, knallen, de explosies, het kermen van pijn en andere magnifieke geluidseffecten van Revolution X'.

Sound FX/geluidseffecten

Je hebt de keuze om te spelen zonder of met de geluidseffecten. De buitengewoon treffende geluidshorror kan op weg naar de top afgezet worden.

SPELFEATURES

De opdracht is betrekkelijk eenvoudig: schiet op alles wat beweegt, bevrijd alle gevangenen en zorg ervoor dat je zelf niet overhoop geschoten wordt. Je krijgt extra punten voor de verwoestingen die je aanricht, dus schiet er maar flink op los.

DE BESTURING



Schiet onder het spel altijd op dozen en achtergrond voorwerpen, dan gaan ze open en de inhoud komt tevoorschijn. Schiet nog een keer om dat wat erin zit in de wacht te slepen.

Schiet CDs op ramen, deuren en wegwijsbordjes om allerlei verborgen gebieden bloot te leggen.



Op verschillende momenten tijdens het spel kun je kiezen in welke richting je wilt doorgaan. Vuur je wapen in de gewenste richting.

HET SPELSCHERM



Energy Meters/Energiemeters

Je energie verschijnt in de vorm van een balk aan de bovenkant van het beeldscherm, links voor Speler Een en rechts voor Speler Twee. Leuke verrassing: bij iedere keer dat je geraakt wordt, daalt je energie niveau. Als je energie helemaal op is, ben je een leven kwijt!

CD Counter/CD Teller

Je hebt nooit teveel CDs! Deze teller in de linker bovenhoek (Speler Een) of de rechter bovenhoek (Speler Twee) van het beeldscherm geeft aan hoeveel je er nog over hebt.

Score/Score

De score van de spelers verschijnt boven de CD tellers. Aan het einde van elk level verschijnt er bovendien een speciaal scherm met een overzicht van de score, hier worden ook de eventuele bonussen opgeteld.

PICK-UPS

Er zijn een flink aantal pick-ups in Revolution X™ om je te helpen de Nieuwe Orde te verslaan. Je raapt ze op door erop te schieten zodra ze verschijnen.



Zilveren CDs -
3 CDs waard.



Gouden CDs -
10 CDs waard.



Super Gun -

Ieder raak schot van een Super Gun veroorzaakt 5 keer zoveel schade als een normale kogel.



Laserdiscs -

Veroorzaakt meer schade dan een gewone CD.



Schild -

Hiermee kun je je beschermen tegen 35 rake schoten!



Doodskopbom -

Het gevaarlijkste wapen uit je arsenaal. Hiermee breng je alle vijanden op het beeldscherm om zeep en help je alle voertuigen van de Nieuwe Orde in de vernieling.



Kweekgras Shakes -

Deze smakelijke oppeppers geven je een echte energie kick - kijk maar eens hoe je energiemeter oploopt!



Wings -

Om werkelijk heer en meester te zijn van Revolution X™ moet je je wings verdienen - alle vijf! Als je een handlid van Aerosmith weet te vinden en hem bevrijdt, verdien je niet alleen een Wing, maar ook massa's bonuspunten.

Continues

Als je Energiemeter leeg is, is je leven voorbij! Als je energiemeter leeg is, is je leven voorbij! Je krijgt 10, 15 of 20 keer de kans om Aerosmith te bevrijden, hoeveel keer hangt af van de moeilijkheidsgraad die je gekozen hebt. Als je wilt doorspelen druk je op de STARTTOETS. Je kunt dan doorspelen vanaf het punt waarop je je laatste leven kwijtgeraakt bent.

Scoren

Aan het eind van ieder level, kraak je de databank van de Nieuwe Orde om erachter te komen hoeveel schade je hebt aangericht! Het scorescherm geeft je een overzicht van al je punten en bonussen en je trefpercentages. Je verdient punten door vijanden te vernietigen, geheim materiaal te vinden, gevangenen te bevrijden en voor het aanrichten van grote schade in het algemeen. En de grootste bonus wordt natuurlijk gegeven voor het bevrijden van de boys van Aerosmith zodat ze weer kunnen optreden!

LEVELS

Je zult heel wat moeten doen voordat je de band kunt bevrijden en de wereld redden uit de greep van de Nieuwe Orde. De tactiek van de Natie is verraderlijk. De medestanders van de Nieuwe Orde zijn overal op de planeet doorgedrongen. Ze organiseren bijvoorbeeld heropvoedingskampen voor jongeren in het Midden Oosten. Of ze geven mensen zinsbedwelmende middelen en gebruiken ze dan

als bewakers! Ze hebben een verschrikkelijke hooftveelheid tot de tanden gewapende troepen. Bovendien zitten ze onder de plak van Headmistress Helga, die zo in en in slecht is, dat haar gedrag werkelijk alle perken te buiten gaat.

Maar het is jouw verantwoordelijkheid om het verzet gaande te houden - Dat is een moeilijke opdracht, maar iemand moet het toch doen! Als je erin slaagt deze idioten te verslaan, verdien je een ongelooflijk grote bonus!

LOS ANGELES, CLUB X

Het concert staat op het punt om te beginnen in CLUB X. De band maakt zich klaar om het podium op te gaan. De zaalwachters staan klaar om de deuren te openen. Het publiek staat te popelen van ongeduld, als plotseling vanuit het niets het dreigende gegons van een aanvalshelikopter de lucht vult - De spanning stijgt, wat is er aan de hand? In minder dan geen tijd is het gebeurd. De Nieuwe Orde, die erop uit is om alles wat leuk is van de aardkorst te



verbanen, heeft de macht gegrepen!

Kijk uit voor de vijandelijke troepentransportwagen - die is moeilijk te stoppen. Als je erin slaagt de club binnen te dringen, vergeet dan niet het toilet te controleren - ze zitten vol verrassingen! De lobby is met NON volgelingen. Probeer je een weg te banen naar de bar om de meisjes te bevrijden! De band

stond klaar om te spelen maar de Nieuwe Orde probeert het concert af te gelasten. Je zult alles uit de kast moeten halen om terug te vechten. Dit keer wordt er backstage niet meegeneurd maar gevochten!

JOYRIDE IN EEN HELIKOPTER

De Nieuwe Orde is erin geslaagd om Aerosmith gevangen te nemen! Jij steelt een NON helikopter en stijgt op om de auto met Aerosmith te onderscheppen, maar a NON heli zit je op de hiel!

Probeer zoveel mogelijk pickups te verzamelen - je zult ze nodig hebben om je achtervolgers af te schudden! "Jij bepaalt hoe je verder gaat..."

Wauw, je hebt de helikopter vernietigd en de auto van Aerosmith gevonden, niet slecht! Nu moet je zelf bepalen op welk terrein je de strijd wilt voortzetten. Er zijn drie verschillende scenario's die je onder de knie moet zien

te krijgen om de wereld van eeuwigmiddere chagrijnigheid te redden.

AMAZONE JUNGLE

Diep in het hart van de Amazone Jungle gebruikt de Nieuwe Orde het chemische bedrijf Evergreen als dekmantel om te knoeien met de wereldvoedselvoorraad. Ze voegen zinsbedwelmende chemicaliën aan het voedsel toe en de vredelievende bewoners zijn hiertoe veranderd in bezeten moordenaars. Je moet de fabriek binnendringen waar je een warm welkom te



wachten staat! Onderzoek de omgeving grondig en hou je ogen open voor eventuele gevangenen. Je zou wel eens een groene brabbelende doodskop tegen kunnen komen - blijf schieten!

HET MIDDEN OOSTEN

Nu ben je inmiddels wel tot de ontdekking gekomen dat de Nieuwe Orde Natie nergens van terugschrikt in zijn pogingen de macht in handen te houden - zelfs niet voor het massaal hersenspoelen van de jeugd! Je moet de bus die de kinderen naar Brainwash Centraal, het heropvoedingskamp, vervoert tegenhouden, want daar worden ze tot willoze pionnen gemaakt, die bereid zijn anderen op commando te vermoorden.

Laat eerst zoveel mogelijk gevangenen vrij en blaas vervolgens de bus op. Probeer ondertussen het raadsel van de Sfinx op te lossen. Om te versnellen of af te remmen schiet je op de toetsen in de linker- en rechterbovenhoek van het beeldscherm.



DE GROTE OCEAAN

KemmiTech is eveneens een dekmantel voor de NON! Ergens op een eiland in de Grote Oceaan staan grote pakhuizen waar de zinsbedwelmende NON chemicaliën worden gemaakt en opgeslagen.

Het krioelt er van de ninja's en gele jasjes, dus hou je hoofd koel en je vinger aan de trekker! Je moet je een weg banen door het magazijn, maar kijk uit naar voorwerpen waar je je voordeel mee kunt doen. Als je erin slaagt het pakhuis te zuiveren, is het tijd voor de eersteklas lounge. Het kopstuk dat hier aan de touwtjes trekt is geen kleintje.



WEMBLEY STADION

Eindelijk! Je hebt ze allemaal op hun eigen terrein verslagen! Aerosmith is vrij! Het is dus tijd voor het uitverkochte feestconcert in het Wembley Stadion van Londen! Maar het is nog niet helemaal voorbij. Je moet de videoschermen op het toneel nog stukschieten om Headmistress Helga te pakken te krijgen. Zij heeft zich achter de monitoren verscholen in de hoop om niet alleen zichzelf van de ondergang te redden, maar ook de Nieuwe Orde Natie. Nu wordt het tijd

voor een één op één gevecht om erachter te komen wat er werkelijk achter dat uiterlijk schuil gaat, maar fraai is het niet. Voor dit laatste gevecht heb je werkelijk al je vechtkunst nodig. Trek al de registers open. Verenig nog één keer al je krachten en je zult beloond worden met het meest opwindende feest van je leven!

