

SNSP-AROP-EUR

# RISE OF THE ROBOTS™

**AKkaim**  
entertainment, inc.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

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

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

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

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

DISTRIBUTED BY: Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON



**INSTRUCTION BOOKLET**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**AKkaim**

LICENSED BY

Nintendo



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

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 SCAEU 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 SCAEU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE 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 PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM 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 ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KÖBER OCH TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TARRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÅMÅN TOUTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAK VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVA 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 NINTENDO.

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 PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ÖBS : LÅS NOGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTEST MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØR.

VAROITUS : LUJE 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.

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, weitgehende 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 intitulé 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 gameardet de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speelkassette (=speelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktiefouten zal vertonen.

Indien onverhoert 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 an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland
Columbia TriStar Home Video

Oppestraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

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

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

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment Ltd. di garantisce il prodotto acquistatopur 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:

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 intitulé 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.



Nintendo
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.



# MUTINY AT METROPOLIS 4

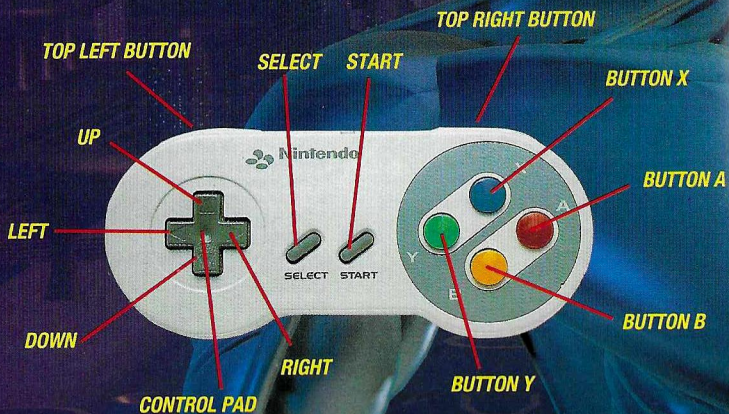
The decision to move ahead with the Leader Project was one of necessity. The demands placed on Electrocorp as the world's leading manufacturer and developer of advanced robotics had outstripped the company's ability to run its massive Metropolis 4 plant efficiently. As a result, the Leader Project -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

## GETTING STARTED

1. Make sure the power switch on the console of your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ is OFF.

2. Insert the RISE OF THE ROBOTS™ Game Pak as described in your Super NES Manual.

3. Turn the power switch ON.



## GAME CONTROLS

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

### CONTROL PAD

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

### CONTROLLER BUTTONS

BUTTON Y.....Medium Punch  
BUTTON X.....Medium Kick  
BUTTON B.....Light Punch  
BUTTON A.....Light Kick  
TOP LEFT BUTTON.....Punch Hard  
TOP RIGHT BUTTON.....Kick Hard  
START.....Pauses/Unpauses Game

## GAME MODES

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

### 1 PLAYER

Allows a single player to control the EC035-2 Cyborg against the forces of the Supervisor Droid.

### 2 PLAYER

Pits two players against one another in head-to-head competition. One player will control the EC035-2 Cyborg, while the other controls one of Metropolis 4's mutinous robots.

## OPTIONS

Allows players to customize the parameters of their game.

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

### Mission Brief

In this Option, the Cyborg will confront each of the Metropolis 4 robots in order working its way up to the ultimate battle against the Supervisor Droid! The game defaults to the Mission setting.

### Training

Allows player to practice their fighting skills against any of the Metropolis 4 robots in any order desired.

### Difficulty Levels

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

### Cinematics

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

### Super Moves

Turns robots' best attacks On or Off (default).

### Rounds

Adjusts the number of combat rounds in each battle. Three rounds is the default setting.

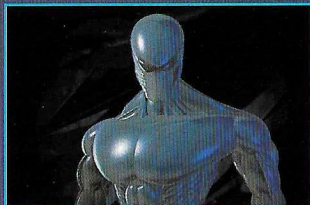
### Timer

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



# THE ECO35-2 CYBORG

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



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

### SPECIAL MOVES:

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

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

# THE ROBOTS OF METROPOLIS 4

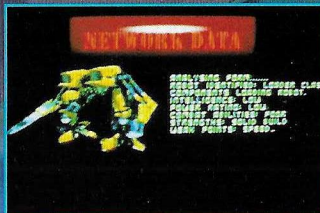
The Electrocorp plant at Metropolis 4 is alive with all manner of robotics, many of which were mere worker drones with simplistic CPUs until the Supervisor



reprogrammed them with self awareness and infected them with the EGO virus. Now, even the most basic robots pose a serious threat to the ECO35-2 and its mission. Each droid has its own strengths and weaknesses which will put the Cyborg to the ultimate test of its robotic strength, and its human will.

## THE LOADER DROID

The low-slung Loader is agile in spite of its heavy chassis. Its real weakness in combat is its lack of intelligence; programmed only for simple tasks, its simplistic CPU is devoid of any self-defense software. As a result, the Loader must rely



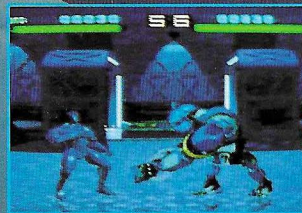
on its slow-moving task modification and hazard avoidance programs, which are ill-suited for combat-especially against today's technology. This limits the Loader's ability to effectively wield its massive pallet forks, and impressive strength.

### SPECIAL MOVES:

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

## THE BHFO3 BUILDER DROID

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



posture, which can be difficult to penetrate.

### SPECIAL MOVES:

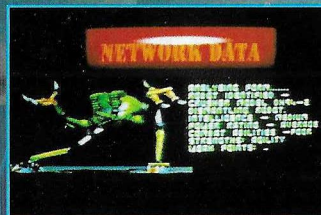
**PILE DRIVER** .....DOWN, AWAY, UP

**BOMBER JUMP** ...DOWN, TOWARD, UP

(These controls do NOT require a button press.)

## THE CRUSHER DROID

The Crusher's hi-resolution sensors are linked to a CPU that is not dissimilar from the ECO35-2. Its CPU downloads this information into a robotics design database, thereby quickly identifying its opponent's weak points, allowing the Crusher to waste no time in going for the mechanical jugular of its opponent. The brute, bug-like appearance is deceptive, and can readily shrug off jarring physical attacks and counter by



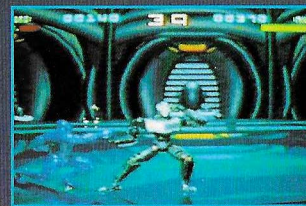
pinning a foe with its pincers and then demolishing it with powerful mandibles.

### SPECIAL MOVES:

**PINGER-MINGER** ...DOWN, TOWARD  
+ Any Button

## MILITARY DROID

These droids have been designed for the sole purpose of fulfilling a combat role, and are equipped with an advanced CPU learning processor, and specialized software for unarmed combat. They have incredible artificial intelligence and a heavily armored humanoid form; these make them adaptable to nearly any combat situation. Their arms,



legs, hands, and feet are crafted of solid, hyper-dense steel, and are welded and flailed like maces to deliver crushing forceful blows.

### SPECIAL MOVES:

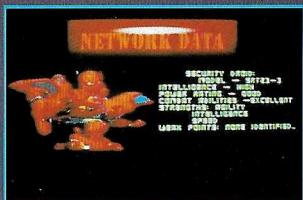
**CATAPULT SPIN** .....DOWN, UP  
+ Any Button

**CYBER SLASH** .....AWAY, TOWARD  
+ Any Button



## THE SENTRY

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



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

### SPECIAL MOVES:

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

## THE SUPERVISOR DROID

A complete departure from conventional robotics, the Supervisor represents the dawn of a new era in metallurgy, artificial intelligence, and robotic engineering. The Supervisor was the first droid designed to replace humans in management rather than production positions. It was made self aware, and given a neural-learning CPU, giving it the ability to adapt and think on its own. The Supervisor relies on electrical flux physics and the liquid properties of polymetamorphic titanium alloy. By adjusting the flow of the electrical charge, this alloy can reshape and mold itself (or "morph") into any form.



Produced by ..... Peter Jones, Sean Griffiths,  
..... Andy Wood  
Designed and Directed by ..... Sean Griffiths  
Musical co-ordination ..... Richard Joseph and  
..... Andy Wood  
Game Soundtrack ..... Richard Joseph  
Game music Jason Page, conversions by Graham  
King, ..... produced by Richard Joseph  
"The Dark" and other incidental music composed  
and performed by Brian May.  
Set Design ..... Kwan Lee  
Set Construction ..... Interactive Images  
Senior Artists ..... Sean Naden, Kwan Lee  
Character Design ..... Sean Naden  
Project Manager ..... Gina Jackson  
Programmer ..... Tony Stoddart  
Marketing and Publicity ..... Julia Coombs,  
..... supported by Declan Brennan  
Distribution ..... Roy Campbell, Dave Cotton,  
..... Andy Wood  
Script Writing ..... Jim Murdoch  
Quality Control ..... Paul Baddeley, David Capewell,  
Carl Carter, Matthew Hawkesford, Lee Sait,  
Thomas Wardle  
Special Thanks to ... Tony Adams, Boz Anderson,  
Connie Booth, Claran Brennan, Rick Brookfield,  
Rod Cousins, Dave Eardley, Steve Eardley, Nick  
Garnell, Keith Healey, George Hill, Joel Hochberg,  
Geoff Holmes, David Klein, Helenka  
Lewandowska-Gray, Steve McEwan, Neal  
McCleave, Sarah Mould, Randy Scott, Andrea  
Simpson, Graeme Struthers, Jeff Tawney, Randy  
Their, Ray Wain, Kevin Shepherd, John  
Lawrence, Harold Gilman, Christopher Payne,  
Meach Maskin, John Eaton, Makoto Orii, Jack  
Tretton, Kerry Burgess, Deborah Jones, Julie  
Walker, Clare Barnett.  
Extra Special Thanks to ..... Jim Beach,  
Dan Van Elderen, Julie Glover, Rodger Harris,  
Paul Johnston, Justin Shirley-Smith, Michael  
Thomas, T.T.,  
... and the unrivaled Mr. May for doing everything  
that we asked him for, plus a whole lot more.

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

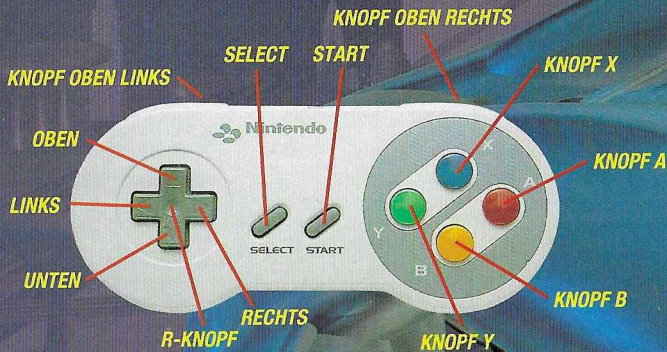


# MEUTEREI IN METROPOLIS 4

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

## SPIELSTART

1. Versichern Sie sich, daß Ihr SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ausgeschaltet ist (OFF).
2. Stecken Sie das RISE OF THE ROBOTS™ Game Pak in das Gerät, wie im Handbuch zu Ihrem Super NES beschrieben.
3. Schalten Sie nun das Gerät ein (ON).



## SPIELSTEUERUNGEN

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



9

## R-KNOFF (RICHTUNGSKNOFF)

VORWÄRTS .....Nach vorn gehen  
RÜCKWÄRTS ...Zurück gehen/Abblocken  
OBEN .....Springen  
OBEN VORWÄRTS ....Sprung nach vorn  
OBEN RÜCKWÄRTS ....Sprung zurück  
UNTEN .....Drücken  
UNTEN VORWÄRTS .....Drücken  
UNTEN RÜCKWÄRTS ...Drücken/Abblocken

## KNÖPFE DES CONTROL PADS

KNOPF Y .....Mittlerer Schlag  
KNOPF X .....Mittlerer Kick  
KNOPF A .....Leichter Schlag  
KNOPF B .....Leichter Kick  
KNOPF OBER LINKS .....Harter Schlag  
KNOPF OBER RECHTS .....Harter Kick  
STAB .....Spiel unterbrechen/  
wieder aufnehmen

## SPIELMODI

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

### 1 PLAYER (1 Spieler)

Damit kann ein einzelner Spieler den Cyborg EC035-2 gegen die Truppen des Supervisor-Droiden einstellen.

### 2 PLAYER (2 Spieler)

Läßt zwei Spieler im Zweikampf gegeneinander antreten. Der erste Spieler steuert dabei den Cyborg EC035-2, während der zweite Spieler die Rolle eines der meuternden Roboter von Metropolis 4 übernimmt.

### OPTIONS (Optionen)

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

## OPTIONEN

Mit den Optionen (OPTIONS) kann der Spieler genau die Art von Spiel festlegen, die

er möchte. Diese Veränderungen gelten sowohl für den 1-Spieler- als auch für den 2-Spieler-Modus.

## Mission Brief (Einsatzbesprechung)

Mit dieser Option sieht sich der Cyborg nacheinander jedem der Roboter in Metropolis 4 gegenüber. Am Ende steht der Kampf gegen den mächtigsten von allen, den Supervisor! Standardeinstellung ist hier die Option "Mission".

## Training (Übung)

Ermöglicht dem Spieler, seine Kräfte mit jedem gewünschten Roboter von Metropolis 4 in beliebiger Reihenfolge zu messen.

## Difficulty Levels (Schwierigkeitsgrad)

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

## Cinematics (Filmeinführung)

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

## Super Moves (Superschläge)

Schaltet die besten Angriffstechniken der Roboter Ein oder Aus (Standard).

## Rounds (Runden)

Reguliert die Zahl der Kampfunden in jedem Gefecht. Die Standardeinstellung ist drei Runden.

## Timer (Uhr)

Legt die Zeitbegrenzung für die Kampfunden fest. Vorgegeben sind 60 Sekunden.



10

## DER CYBORG ECO35-2

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



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

### Beste Angriffe:

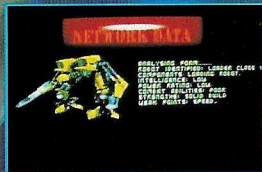
Turbo-Kopfstoß .....UNTEN, OBEN +  
Beliebiger Knopf  
Schulterstoß .....RÜCKWÄRTS,  
VORWÄRTS + Beliebiger Knopf

## DIE ROBOTER VON METROPOLIS 4

Das ElectrocCorp-Werk Metropolis 4 wimmelt nur so von den verschiedensten Robotern, von denen die meisten einfache Arbeiter mit simplen CPUs (Zentraleinheiten) waren, bis der Supervisor ihnen Selbstbewußtsein einprogrammierte und sie mit dem EGO-Virus infizierte. Jetzt stellen selbst die einfachsten Roboter eine ernsthafte Gefahr für den ECO35-2 und seine Stärken und Schwächen, die dem Cyborg alles an Roboterstärke und menschlicher Willenskraft abverlangen.

### Loader (Ladedroide)

Der niedrig gebaute Loader ist trotz seines schweren Gestells sehr beweglich. Für einen entscheidenden Nachteil im Kampf sorgt jedoch seine geringe Intelligenz. Da er nur für einfache Aufgaben programmiert wurde, fehlt seiner simplen CPU jegliche Selbstverteidigungs-Software. Aus diesem Grund muß sich der Loader auf seine langsamen Aufgabenmodifizierungs- und Gefahrenvermeidungsprogramme verlassen, die für den Kampf, vor allem gegen die heutige Technologie, kaum geeignet sind. Dadurch wird die Fähigkeit



des Loaders, seine gewaltigen Palettengabeln und seine eindrucksvolle Kraft einzusetzen, stark eingeschränkt.

### Bester Angriff:

Gabelstoß .....VORWÄRTS, VORWÄRTS +  
Beliebiger Knopf

### Builder BHF03 (Baudroide)

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

### Beste Angriffe:

Pile Driver .....UNTEN, RÜCKWÄRTS, OBEN  
Bomben-Sprung .....UNTEN,  
VORWÄRTS, OBEN  
(Für diese Angriffe braucht KEIN Knopf  
gedrückt zu werden.)

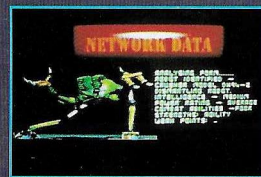


### Crusher (Eliminierungsdroide)

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

### Bester Angriff:

Krallen-Kracher .....UNTEN, VORWÄRTS +  
Beliebiger Knopf



11



12

## Military Droid (Kampfdroide)

Diese Droiden wurden einzig für den Kampfeinsatz entworfen und zu diesem Zweck mit einem weiterentwickelten, denkfähigen CPU-Prozessor und Spezialsoftware für den unbewaffneten Kampf ausgestattet. Sie besitzen eine fast unglaubliche künstliche Intelligenz und einen stark gepanzerten humanoiden Körper. Damit können sie sich fast jeder Kampfsituation anpassen. Ihre Arme, Beine, Hände und Füße bestehen aus massivem, hyper-verdichtetem Stahl und werden von ihnen wie Keulen geschwungen, um vernichtende, krachende Schläge auszuteilen.

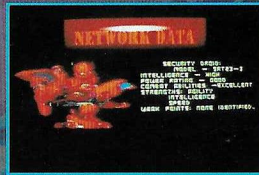


### Beste Angriffe:

Katapultwirbel .....UNTEN, OBEN +  
Beliebiger Knopf  
Cyber Slash .....RÜCKWÄRTS,  
VORWÄRTS + Beliebiger Knopf

## Sentry (Wachdroide)

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

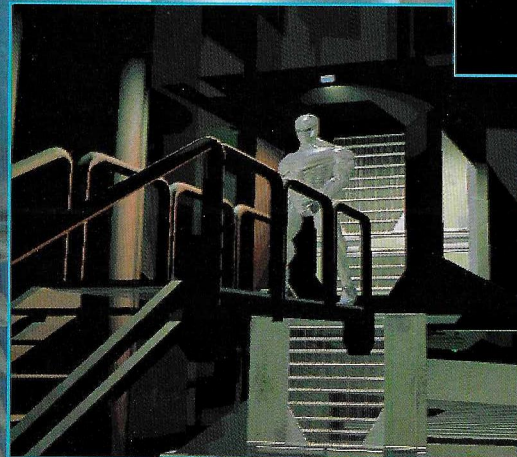
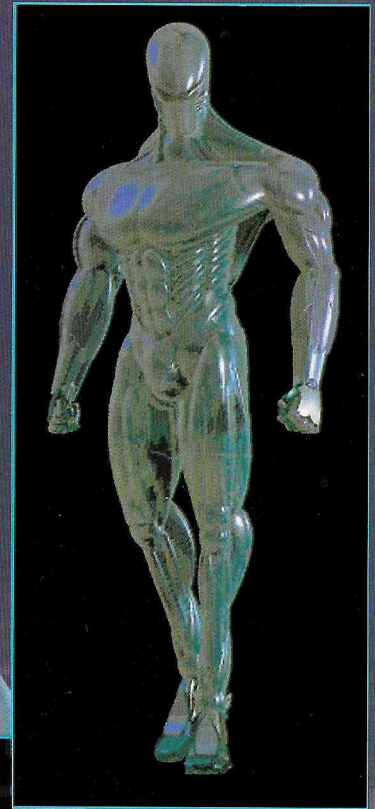


### Bester Angriff:

Jetkick aus der Luft .....UNTEN, UNTEN +  
Beliebiger Knopf

## Supervisor (Überwachungsdroide)

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



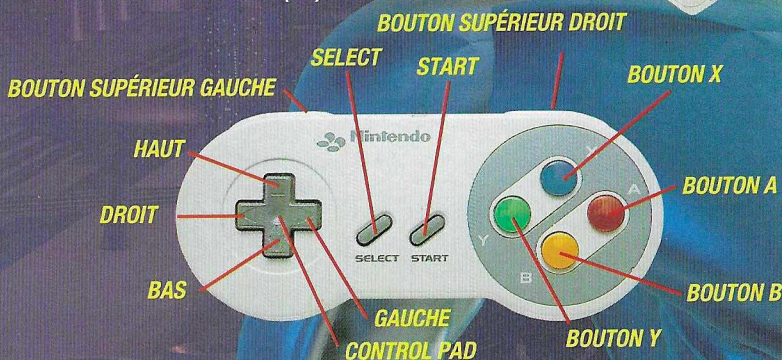
## MUTINERIE À MÉTROPOLIS 4

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

Le but de ce projet était de concevoir un droïde puissant et révolutionnaire : le Supervisor. Cet objectif fut atteint avec succès. La capacité de transmutation du Supervisor et l'accès direct à des bases de données pour accomplir des tâches variées, lui ont permis de gérer efficacement l'usine, prouvant ainsi l'inutilité des travailleurs humains. Pendant plusieurs mois, le Supervisor fut considéré comme une merveille scientifique et technique rivalisant avec l'exploitation de l'électricité et la fission atomique.

## COMMENCER LE JEU

1. Vérifiez que votre console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche RISE OF THE ROBOTS™ comme indiqué dans le manuel de votre Super NES.
3. Allumez votre console (ON).



## CONTRÔLES DU JEU

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

15

## CONTROL PAD

AVANT . . . . .MARCHER VERS L'AVANT  
ARRIÈRE . . . . .RECULER/BLOQUER  
HAUT . . . . .SAUTER  
HAUT AVANT . . . . .SAUTER VERS L'AVANT  
HAUT ARRIÈRE . . . . .SAUTER VERS L'ARRIÈRE

BAS . . . . .S'ACCROUPIR  
BAS AVANT . . . . .S'ACCROUPIR  
BAS ARRIÈRE . . . . .S'ACCROUPIR/BLOQUER

## BOUTONS DU CONTRÔLEUR

BOUTON X . . . . .COUP DE POING MOYEN  
BOUTON Y . . . . .COUP DE PIED MOYEN  
BOUTON B . . . . .COUP DE POING LÉGER  
BOUTON A . . . . .COUP DE PIED LÉGER  
BOUTON L . . . . .COUP DE POING PUISSANT  
BOUTON R . . . . .COUP DE PIED PUISSANT  
START . . . . .  
INTERROMPRE/REPRENDRE LE JEU

## MODES DE JEU

L'écran Modes de jeu (Caption)

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

### 1 PLAYER (1 JOUEUR)

Ceci permet à un seul joueur de contrôler l'ECO35-2 Cyborg contre le Supervisor.

### 2 PLAYER (2 JOUEURS)

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

## OPTIONS

Ceci permet aux joueurs de personnaliser les paramètres du jeu.

## OPTIONS

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

### Mission Brief

Lorsque cette option est activée, le Cyborg affronte tous les robots de Métropolis 4, dans l'ordre, en progressant jusqu'au combat ultime contre le Supervisor! Le jeu est réglé sur Mission par défaut.

### Training (Entraînement)

Cette option permet au joueur de s'entraîner contre n'importe lequel des robots de Métropolis 4, dans l'ordre que vous choisirez.

### Difficulty levels (Niveaux de difficulté)

Le jeu dispose de trois niveaux de difficulté: Easy (Facile), Medium (Moyen) et Hard (Difficile).

### Cinematics (Séquences ciné)

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

### Super Moves (Super coups)

Ceci permet d'activer ou de désactiver (Défaut) les meilleures attaques des robots.

### Rounds

Décidez du nombre de chaque round de combat dans chaque bataille. Trois rounds est le réglage par défaut.

### Timer (Chrono)

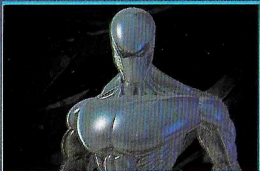
Ajustez la limite du temps de combat pour chaque round. 60 secondes est le réglage par défaut.



16

## L'ECO35-2 CYBORG

C'est le produit de la recherche et des efforts d'Électrocorp le mieux gardé. Le projet ECO a été gardé secret et financé uniquement par le Projet Leader (qui a en outre débouché sur la fabrication et la mise en activité du Supervisor).



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

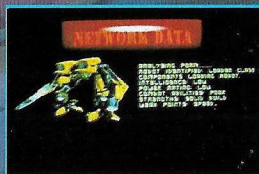
### COUPS SPÉCIAUX:

Coup De Tête Turbo . . . .Bas, Haut +  
n'importe quel bouton

Coup d'épaule . . . .Arrière, Avant +  
n'importe quel bouton

## LES ROBOTS DE METROPOLIS 4

L'usine Électrocorp de Métropolis 4 fabrique toutes sortes de robots et les utilise pour des tâches variées. La plupart d'entre eux n'étaient que des drones contenant un processeur très simple, jusqu'à ce que le Supervisor les reprogramme, les rende conscients de leur existence et leurs injecte l'EGO virus. Désormais, même les robots plus simples peuvent poser des problèmes à l'ECO35-2 dans sa mission. Chaque droïde a ses points forts et ses points faibles, mais tous vont mettre la force robotique et la volonté humaine du Cyborg à rude épreuve.



### LOADER (LE DROÏDE CHARGEUR)

Le Loader est assez bas mais agile en dépit de son lourd châssis. Son vrai point faible dans les combats est son manque d'intelligence. Programmé pour effectuer de simples tâches, son processeur très primitif ne possède pas de logiciel de défense. Le Loader est dirigé par des programmes assez lents qui lui permettent de modifier ses tâches et d'éviter les obstacles mais qui sont mal adaptés aux combats, en particulier contre des adversaires plus évolués technologiquement. Ceci limite les capacités du Loader qui ne peut en fait que déplacer sa fourche et impressionner par sa force.

### COUP SPÉCIAL:

Coup De Fourche . . . .Avant, Avant +  
n'importe quel bouton

### BUILDER BHFO3 (LE DROÏDE CONSTRUCTEUR)

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

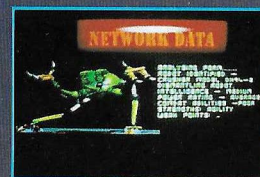


### COUPS SPÉCIAUX:

Coup de bélier . . . .Bas, arrière, haut  
Bombardement . . . .Bas, avant, haut  
(vous n'avez pas besoin d'appuyer sur un bouton).

## CRUSHER (LE DROÏDE ÉCRASEUR)

Les détecteurs haute résolution du Crusher sont liés à un processeur très semblable à celui de l'ECO35-2. Ce processeur transfère les informations à une base de données robotisée qui identifie rapidement les points faibles de l'adversaire permettant ainsi au Crusher de trapper vite et juste à l'endroit le plus faible. Son apparence fragile d'insecte est trompeuse. Il peut riposter à n'importe quelle attaque, plaquer son adversaire au sol grâce à ses pinces et le détruire avec ses puissantes mandibules.



### COUP SPÉCIAL:

Passage à la moulINETTE Bas, avant +  
n'importe quel bouton



17



18

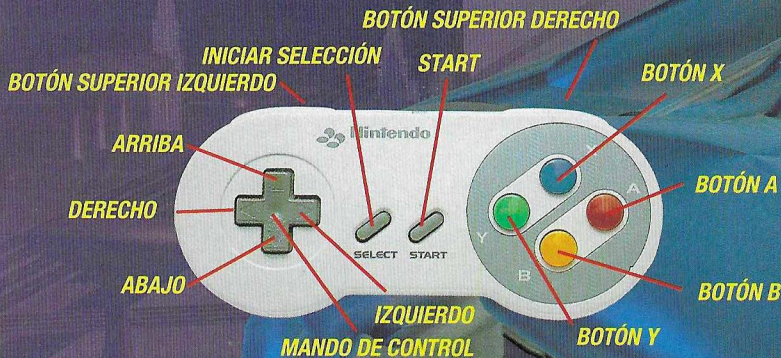


## REBELIÓN EN METRÓPOLIS 4

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

### PUESTA EN MARCHA

1. Asegúrese de que el interruptor de corriente de la consola SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ está desactivado (OFF).
2. Inserte el Game Pak de RISE OF THE ROBOTS™ tal y como se describe en el Manual de Super NES.
3. Active el interruptor de corriente (ON).



### CONTROLES DEL JUEGO

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

### MANDO DE CONTROL

ACERCARSE ..... Avance  
ALEJARSE ..... Retroceso/Bloqueo  
ARRIBA ..... Salto  
ARRIBA ACERCÁNDOSE Salto adelante  
ARRIBA ALEJÁNDOSE ... Salto atrás  
ABAJO ..... Agacharse  
ABAJO ACERCÁNDOSE ... Agacharse  
Abajo Alejandos .Agacharse/Bloqueo

### BOTONES DEL CONTROLADOR

BOTÓN Y ..... Puñetazo Moderado  
BOTÓN X ..... Patada Moderada  
BOTÓN B ..... Puñetazo Flojo  
BOTÓN A ..... Patada Floja  
BOTÓN SUPERIOR IZQUIERDO ... Puñetazo Fuerte  
BOTÓN SUPERIOR DERECHO Patada Fuerte  
START ..... Pausa/Reanuda Juego

### MODOS DE JUEGO

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

#### 1 JUGADOR

Un solo jugador dirige al Cyborg ECO35-2 contra las fuerzas del Androide Supervisor.

#### 2 JUGADORES

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

#### OPCIONES

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

### OPCIONES

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

#### Mission Brief (La Misión)

Con esta opción, el Cyborg se enfrentará a todos los robots de Metrópolis 4 uno por uno, hasta librar la batalla decisiva contra el Androide Supervisor. El juego adopta 'los ajustes de Misión 'por defecto'.

#### Training (Adestramiento)

Para que los jugadores ejerciten sus dotes de lucha contra los robots de Metrópolis 4, en el orden que quieran.

#### Difficulty Levels (Niveles de Dificultad)

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

#### Cinematics (Cinemática)

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

#### Super Moves (Súper Movimientos)

Activa o desactiva (opción prefijada) los mejores ataques de cada robot.

#### Rounds (Asaltos)

Ajusta el número de asaltos que tendrán lugar en cada pelea. El ajuste prefijado es de tres asaltos.

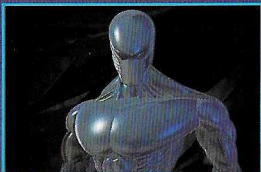
#### Timer (Cronómetro)

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



## EL CYBORG ECO35-2

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



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

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- Turbocabezazo . . . . Abajo, Arriba + Cualquier Botón
- Arremetida . . . . Alejarse, Acercarse + Cualquier Botón

## LOS ROBOTS DE METROPOLIS 4

Las instalaciones de Electrocorp en Metrópolis 4 albergan todo tipo de variantes de robótica, muchas de las cuales eran meros modelos teledirigidos dotados de Unidades Centrales de Proceso (UCP) de extrema simplicidad, hasta que el Supervisor los re-programó, dotándolos de autonomía, e introdujo en ellos el virus EGO. Ahora, hasta el más simple de los robots constituye una amenaza para el ECO35-2 y su misión. Cada androide tiene puntos fuertes y débiles peculiares, todo un reto para la fuerza robótica del Cyborg y su determinación humana.



### ANDROIDE CARGADOR

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

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- Tajazo . . . . Acercarse, Acercarse + Cualquier Botón

### ANDROIDE CONSTRUCTOR BHF03

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

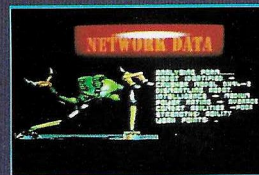


### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- Martinete . . . . Abajo, Alejarse, Arriba Salto
- Bomba . . . . Abajo, Acercarse, Arriba (No es preciso pulsar ningún botón).

### ANDROIDE TRITURADOR

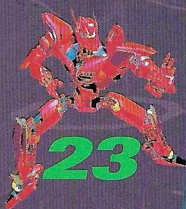
Los potentes sensores del Triturador están conectados a una UPC muy parecida a la de ECO35-2: la UPC transmite información de los sensores a una base de datos robótica que identifica al momento los puntos débiles del oponente, y así el Triturador no tarda nada en atacar la yugular mecánica del contrario. No hay que dejarse engañar por su apariencia de bichejo, porque es muy capaz de resistir los combates enemigos y contraatacar con sus pinzas,



inmovilizando al enemigo para luego hacerlo trizas con sus poderosas mandíbulas.

### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

- La Tenaza . . . . . Abajo, Acercarse + Cualquier Botón



23



24

## ANDROIDE GUERRERO

Estos androides se idearon con una única finalidad, la lucha. Están equipados con una UCP avanzada y software especializado para el combate sin armas. Poseen una inteligencia artificial increíble y forma humanoide blindada. Con esta características pueden adaptarse a todo tipo de situaciones de combate. Sus extremidades son de acero hiper-denso, utilizadas como mazas capaces de propinar golpes demoledores.

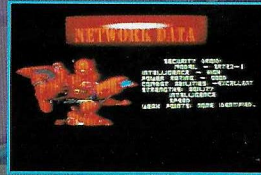


### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Catapulta ..... Abajo, Arriba +  
Cualquier Botón  
Cybergolpe .. Alejarse, Acercarse +  
Cualquier Botón

## ANDROIDE GUARDIÁN

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

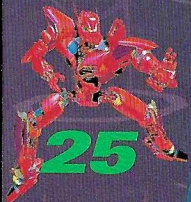
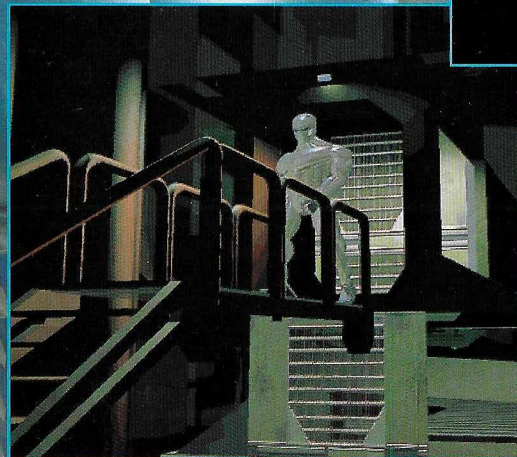
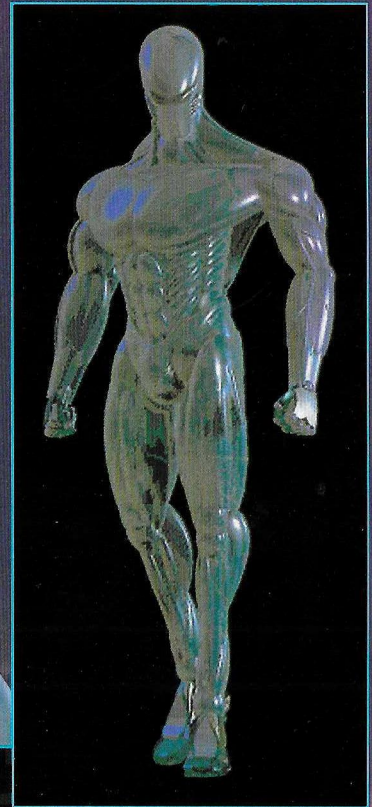


### MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Patada a Reacción .. Abajo, Abajo +  
Cualquier Botón

## ANDROIDE SUPERVISOR

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



25



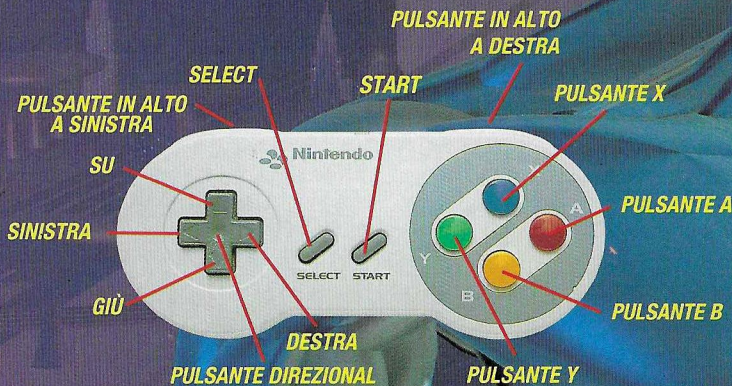
26

# RIBELLIONE A METROPOLIS 4

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

## AVVIO

1. Accertati che l'interruttore della console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT™ sia spento.
2. Inserisci la cartuccia RISE OF THE ROBOTS™ come descritto nel manuale Super NES.
3. Sposta l'interruttore su ON (Acceso).



## COMANDI DEL GIOCO

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

## PULSANTE DIREZIONALE

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

## PULSANTE DELLA PULSANTIERA

- PULSANTE X ..... Pugno medio
- PULSANTE A ..... Calcio medio
- PULSANTE B ..... Pugno debole
- PULSANTE A ..... Calcio debole
- PULSANTE IN ALTO A SINISTRA . . . Pugno forte
- PULSANTE IN ALTO A DESTRA . . . Calcio forte
- START /AVVIO) . . . Mettere/Togliere la pausa

## MODALITÀ DI GIOCO

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

### 1 PLAYER (1 GIOCATORE)

Permette a un singolo giocatore di controllare il Cyborg EC035-2 contro il droide Supervisore.

### 2 PLAYER (2 GIOCATORI)

Fa giocare due giocatori uno contro l'altro in un incontro testa a testa. Un giocatore controllerà il Cyborg EC035-2, mentre l'altro controllerà uno dei robot mutanti di Metropolis 4.

### OPZIONI

Permette ai giocatori di personalizzare le impostazioni del proprio gioco.

## OPTIONS (OPZIONI)

I giocatori utilizzano Options per scegliere esattamente il tipo di gioco che

desiderano giocare. Le impostazioni si applicano alla modalità a 1 giocatore e alla modalità a 2 giocatori.

## Mission brief (Informazioni di missione)

In questa opzione, il Cyborg affronterà ognuno dei robot di Metropolis 4 per farsi strada verso la battaglia finale contro il droide Supervisore! Il gioco verrà impostato sugli allestimenti predefiniti di missione.

## Training (Addestramento)

Permette al giocatore di migliorare le proprie abilità di combattimento contro uno dei robot di Metropolis 4 in un ordine qualsiasi.

## Difficulty levels (Livelli di difficoltà)

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

## Cinematics (Animazione)

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

## Super Moves (Mosse speciali)

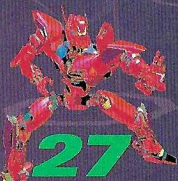
Accende (On) o spegne (Off - il predefinito) gli attacchi speciali dei robot.

## Rounds (I Round)

Regola il numero dei round di combattimento in ognuna delle battaglie. L'allestimento predefinito è tre.

## Timer (Contatempo)

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



## IL CYBORG ECO35-2

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



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

### MOSSE SPECIALI:

TESTATA TURBO .....GIÙ, SU +  
un pulsante qualsiasi  
SPALLATA.....INDIETRO, AVANTI +  
un pulsante qualsiasi

## I ROBOT DI METROPOLIS 4

La centrale Electrocorp di Metropolis 4 funziona con tutti i tipi di robot, molti dei quali erano semplicemente degli operai telecomandati con dei semplici CPU fino a quando il Supervisor non li ha riprogrammati fornendoli consapevolezza ed infettandoli con il virus EGO. Adesso anche i robot più semplici rappresentano una vera e propria minaccia per l'ECO35-2 e la sua missione. Ogni droide possiede dei propri punti forti e deboli che metteranno la forza robotica, e la volontà umana, del Cyborg a dura prova.



### IL DROIDE CARICATORE

Il Caricatore a breve-getto è agile nonostante la pesante struttura. La sua debolezza in combattimento è la mancanza di intelligenza; programmato solamente per dei compiti semplici, il suo semplice CPU è privo di qualsiasi programma di autodifesa. Per questo il Caricatore deve fare affidamento sui propri programmi di modifica-compito e evita-ostacoli, inadatti al combattimento soprattutto contro l'odierna tecnologia.

Questo limita la capacità del Caricatore di poter effettivamente utilizzare le forche a palette e una forza impressionante.

### MOSSE SPECIALI:

COLPO DI FORCA .....AVANTI, AVANTI +  
un pulsante qualsiasi

### IL DROIDE COSTRUTTORE BHF03

La generazione successiva dei droidi di servizio industriale della Electrocorp, il Costruttore BHF03 combina la forma umanoide con un CPU neurale primitivo che gli permette di svolgere delle mansioni di montaggio molto più



complesse, sorvegliare la linea di produzione e di fornire assistenza nel processo di produzione. Essendo dotato di braccia molto forti e di un centro di gravità basso per l'equilibrio, è molto adatto ai combattimenti. Le sue potenti braccia possono infierire dei colpi con una forza di diverse tonnellate.

### MOSSE SPECIALI:

CALCIO PODEROSO .....GIÙ,  
INDIETRO, SU  
SALTO BOMBARDIERE.....GIÙ,  
AVANTI, SU

(Questi comandi NON richiedono che venga premuto un pulsante)

## IL DROIDE FRANTUMATORE

I sensori ad alta definizione del Frantumatore sono collegati ad un CPU simile a quello dell'ECO35-2. Il suo CPU porta queste informazioni nella banca dati progetti robot identificando quindi immediatamente i punti deboli dell'avversario evitando di far perdere



tempo al Frantumatore per cercare il punto vitale meccanico del nemico. Il suo aspetto minuto, simile ad un insetto, trae in inganno; può infliggere dei potenti attacchi fisici e infilzare un nemico con le sue tenaglie per poi disintegrarlo con le sue potenti mandibole.

### MOSSE SPECIALI:

TENAGLIA FRANTUMANTE .....GIÙ,  
AVANTI + un pulsante qualsiasi

## DROIDE GUERRIERO

Questi droidi sono stati progettati per il combattimento e sono equipaggiati con un processore CPU avanzato e programmi specializzati per combattimenti senza armi. Possiedono un'incredibile intelligenza artificiale e una forma umanoide pesantemente armata e quindi sono adatti a quasi ogni tipo di combattimento. Le braccia, gambe, mani e piedi sono composti di robusto acciaio iperdenso e operano come delle mazze per infierire dei colpi potenti.



### MOSSE SPECIALI:

GIRO CATAPULTA ...GIÙ, SU + un pulsante qualsiasi  
COLPO CYBER .....INDIETRO,  
AVANTI + un pulsante qualsiasi

## DROIDE GUARDIANO

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

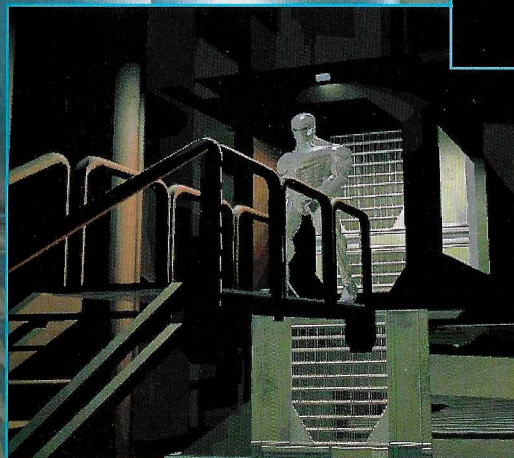
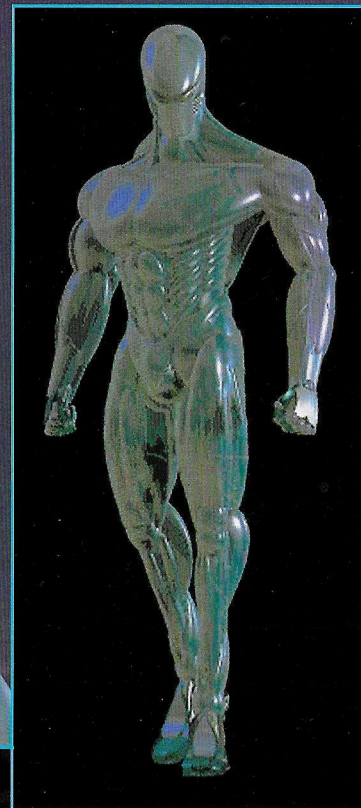


### MOSSE SPECIALI:

CALCIO VOLANTE JET ....GIÙ, GIÙ +  
un pulsante qualsiasi

## IL DROIDE SUPERVISORE

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

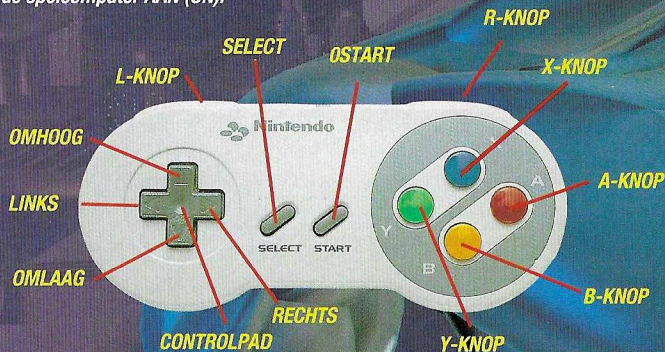


## MUTINY AT METROPOLIS

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

## VAN START GAAN

1. Zorg ervoor dat de aan/uitknop op de console van je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ UIT (OFF) staat.
2. Doe de RISE OF THE ROBOTS™ Game Pak in de spelcomputer zoals dat beschreven staat in je Supernes handleiding.
3. Zet de spelcomputer AAN (ON).



## BEDIENING VAN HET SPEL

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



33

## CONTROLPAD

VOORUIT.....Loop naar voren  
ACHTERUIT...Loop naar achteren/Blokkeer  
OMHOOG .....Spring  
OMHOOG + VOORUIT.....Spring naar voren  
OMHOOG + ACHTERUIT.....Spring  
OMLAAG.....Bukken  
OMLAAG + VOORUIT.....Bukken  
OMLAAG + ACHTERUIT.....Bukken/Blokkeer

## CONTROLLER KNOPPEN

Y-KNOP.....Gemiddelde Stoot  
X-KNOP.....Gemiddelde Schop  
B-KNOP.....Lichte Stoot  
A-KNOP.....Lichte Schop  
L-KNOP.....Harde Stoot  
R-KNOP.....Harde Schop  
START.....Pauze/Doorgaan

## HET GAME MODE SCHERM

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

### 1 PLAYER (1 SPELER)

Hiermee kan één speler met de ECO35-2 Cyborg vechten tegen de krachtige Supervisor Droid.

### 2 PLAYERS (2 SPELERS)

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

### OPTIONS (OPTIES)

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

## OPTIONS (OPTIES)

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

### Mission Brief (Missie Briefing)

Bij deze Optie gaat de Cyborg de confrontatie aan met elke robot van Metropolis 4. Een voor een vechten ze tegen de Cyborg totdat als laatste de strijd wordt aangeboden met de Supervisor Droid. De standaard instelling is de Mission optie.

### Training

Hiermee kunnen spelers hun vechtkunsten oefenen tegen elke robot van Metropolis 4 in elke volgorde.

### Difficulty Levels (Moeilijkheidslevels)

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

### Cinematics (Filmpjes)

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

### Super Moves

Hiermee zet je de beste aanvalsbewegingen van de robots AAN (On) of UIT (Off).

### Rounds (Rondes)

Hiermee stel je in uit hoeveel rondes elk gevecht bestaat. Drie rondes is de standaardinstelling.

### Timer

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



34

## DE ECO35-2 CYBORG

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

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



### SPECIAL MOVES:

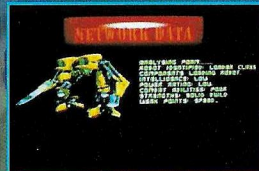
TURBO KOPSTOOT .....OMLAAG,  
OMHOOG + Willekeurige Knop  
SCHOUDERBOTSING.....ACHTERUIT,  
VOORUIT + Willekeurige Knop

## DE ROBOTS VAN METROPOLIS 4

De Electrocorp fabriek in Metropolis 4 gonst van de bedrijvigheid van allerlei soorten robots. Velen hiervan waren slechts werk-drones met eenvoudige processors, totdat de Supervisor ze herprogrammeerde met zelfbewustzijn en ze infecteerde met het EGO-virus. Nu vormt zelfs de meest eenvoudige robot een serieuze dreiging voor de ECO35-2 en z'n missie. Iedere droid heeft z'n eigen sterke en zwakke punten. Daardoor vormen deze machines voor de Cyborg de ultieme test van z'n robotische kracht, en z'n menselijke wil.

### DE LOADER DROID

De laag hangende Loader is ondanks z'n zware chassis zeer beweeglijk. Z'n enige echte tekortkoming in de strijd is z'n gebrek aan intelligentie; hij is alleen voor simpele taken geprogrammeerd, en z'n eenvoudige processor kent geen



zelfverdedigingssoftware. Als gevolg hiervan moet de Loader vertrouwen op z'n langzaam werkende opdracht-aanpassing en z'n veiligheidsprogramma's, die niet echt geschikt zijn voor gevechten - vooral tegen de huidige technologie. Dit beperkt het vermogen van de Loader om zijn massieve hefvork en indrukwekkende kracht op een effectieve manier te gebruiken.

### SPECIAL MOVES:

VORKSLAG .....VOORUIT,  
VOORUIT + Willekeurige Knop

### DE BHF03 BUILDER DROID

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

### SPECIAL MOVES:

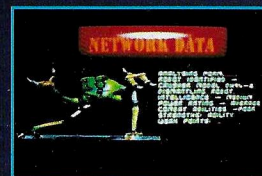
HEIMACHINE.....OMLAAG, ACHTERUIT,  
OMHOOG  
BOMBER SPRONG .....OMLAAG, VOORUIT,  
OMHOOG

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



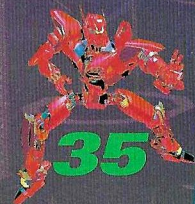
### DE CRUSHER DROID

De zeer gevoelige sensoren van de Crusher zijn verbonden met een processor die veel lijkt op die van de ECO35-2. De processor van de Crusher laadt de info van de sensoren in een speciale databank, waardoor hij snel de zwakke punten van z'n tegenstander kan identificeren. Zodoende hoeft hij geen tijd te verspillen bij het uithalen naar de mechanische keel van z'n tegenstander. Z'n breekbare, insectachtige voorkomen is misleidend, hij kan in een oogwenk een heftige aanval afslaan en terugvechten door een tegenstander met z'n grijpers vast te pinnen en daarna te vernietigen met z'n krachtige onderkaken.



### SPECIAL MOVES:

GEHAKTMALER .....OMLAAG,  
VOORUIT + Willekeurige Knop



## MILITARY DROID

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

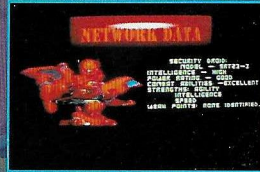


### SPECIAL MOVES:

KATAPULT ZWAAI .....OMLAAG,  
OMHOOG + Willekeurige Knop  
CYBER SLAG .....ACHTERUIT,  
VOORUIT + Willekeurige Knop

## SENTRY DROID

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



### SPECIAL MOVES:

VLIEGENDE JET SCHOP .....OMLAAG,  
OMLAAG + Willekeurige Knop

## DE SUPERVISOR DROID

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

