



PSYGNOSIS



Distributed by Sony Electronic Publishing
13 GT. MARLBOROUGH STREET
LONDON W1V 2LP

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



PSYGNOSIS

LICENSED BY



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
Beháll denna information / Behold denne information / Pidá táma 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.

DE SCELLE U EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ 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 PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN 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 ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYTT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA 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 WAARSCHUWING DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

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

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET 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.

Archer Maclean's

SUPER dropzone



ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
NEDERLANDS
ESPAÑOL
ITALIANO
SVENSKA
SUOMI

2
11
17
23
29
35
41
47



CONTENTS

1. THE SUPER DROPZONE MISSION BRIEFING	2
2. GETTING STARTED	3
3. OPTIONS AND PASSCODES	3
4. CONTROLLING THE GAME	4
5. STRUCTURE OF THE GAME	5
6. WEAPONRY AND POWER-UPS	6
7. THE ALIENS	7
8. SCORING	10
9. CREDITS	10

1. THE SUPER DROPZONE MISSION BRIEFING

THEN.... It was 10 years ago that the devastating robot wars of 2084 caused mankind to seek out new sources of minerals and fuel on other planets in the solar system. The first source located was on Jupiters moon IO, because way back in the 1980's we discovered active volcanoes throwing up vast quantities of enriched ore from deep within the moons core. Thus a handful of brave men were despatched to IO to mine the planet and send the valuable minerals back to earth. But shortly after their arrival, a previously unknown alien intelligence on Jupiter, decided to rid the human invaders plundering their moon. So they despatched wave upon wave of there most hostile fighting machines imaginable to wipe us out.

Meanwhile the men had built a single survival colony with a large Dropzone landing pad alongside, and installed a planet stabiliser to prevent the volcanoes from erupting. All the men would roam around the hostile volcanic surface of IO in protective Envirpods searching for its valuable mineral deposits. Your original mission was to protect them, as well as pick them up one by one and return to the Dropzone. You were equipped with a jet powered back pack with an awesome pulse laser gun.

NOW.... However, its now 2095 and we have survived for over 10 years. We have managed to establish a base on 3 more of Jupiters moons, known as Callisto, Ganymede and the ice moon Europa. We are slowly winning the battle in the hope that we will one day defeat the aliens command center on Jupiter and return to our home planet Earth as heroic space warriors with our valuable cargo.

You now have a heavily uprated Back Pack with a range of massively powerful weapons and a limited duration indestructible cloaking device, for use when dealing with difficult situations. The aliens have got nastier too. They have multiplied considerably and have evolved into many forms, each more relentless and hostile than ever before.

YOUR MISSION starts on IO. You must protect and rescue the ten

WARNING:- Never try to insert or remove a Game Pak when the power is ON.

3. OPTIONS AND PASSCODES

Once the intro sequence has finished you will be given the choice of two options:-

- Press the start button to begin the game at Wave One.
- Press the select button to go into the options menu.

On the Options menu use the joypad to move up and down through the available choices.

START NEW GAME

If you highlight this option, pressing Start will begin the game.

PASSCODE

This allows you to begin playing the game at a certain level - provided you tap in the correct code. If you enter an incorrect code, any previously set functions will be disabled. To enter a code use the joypad to move the cursor left and right. Then use the X (blue) button to select a higher number and the B (yellow) button to select a lower number. When you have entered all the digits for your code, highlight the START NEW GAME option and press the start button. If the code is a valid one, it will remain active until the machine is switched off, or another overriding code is entered. Passcodes will be given out after every 5th level of the game that you manage to get to.

men assigned to each moon, and destroy all aliens you encounter. The level ends when all aliens are destroyed and all the remaining men have been safely taken back to the Dropzone. Failure to keep at least one man alive on the surface or in the Dropzone base, will result in the volcano stabiliser becoming disfunctional causing massive eruptions all over the moonscape, making your survival onto the next moon much more difficult. On each level you must collect the Bonuses and Powerups to get the special weapons, vital to your survival. There are ten levels of action per moon followed by a final planet guardian. If you get past that you will warp on to the next moon. If you defeat all the aliens on all four moons you will end up on Jupiter itself, where you will face one almighty final onslaught and the mother of all planet guardians. If you survive past all of this you will have earned your reward of being trans-warped back home to our beautiful blue earth, 500 million miles away.

2. GETTING STARTED

- Make sure your Super NES is switched off.
- Make sure a control pad is plugged into port labelled '1' on the control deck.
- Insert the Super Dropzone game pak into your Super NES. Press firmly to lock the Game Pak in place.
- Turn the power switch to ON. An intro sequence will begin automatically.

NUMBERS OF PLAYERS

Use the X (blue) and B (yellow) buttons to select between 1 to 4 players.

NUMBER OF CONTROL PADS

Use the X (blue) and B (yellow) buttons to select the number of control pads to be used.

DISPLAY HALL OF FAME

Select this and press start to view the Hall of Fame, which records the days best scores. Press start again to return to the options screen.

4. CONTROLLING THE GAME

JOYPAD

Use the joypad to move yourself left, right, up and down. This also controls the direction of fire.

SELECT

Press this to access the options screen between games

START

This begins the game, or if a game is already in progress, pressing this freezes the game. To continue the game press start again.

THE L AND R BUTTONS ON TOP EDGE OF CONTROLLER

Press these during the game to select which special weapon that you want to use, if available. The information panel shows which weapon has been selected.

A (RED) BUTTON

Fires the Pulse laser cannon. If the automatic multiple fire laser cannon is being used, just hold the button down continuously.

Y (GREEN) BUTTON

Switches the cloaking device on or off (if there is enough cloak energy left)

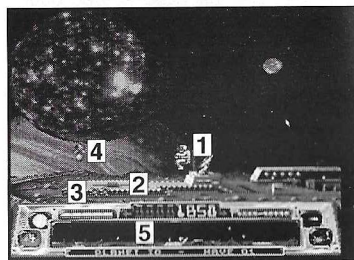
X (BLUE) BUTTON

For use with special weapons. If you have selected homing missiles, pressing this will release one missile at a time. If you have selected the rotomace, then this will turn it on or off.

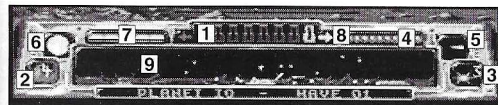
B (YELLOW) BUTTON

This is for releasing a planet shaking Strata Bomb to wipe out most enemies in your immediate vicinity.

THE MAIN SCREEN DISPLAY



1. the main character with his back pack space suit on.
2. the Dropzone itself
3. a Man in his Enviropod on the moons surface
4. planter with Android spider egg lowering onto moons surface
5. the main information panel and Scanner.



1. score display / pause display
2. remaining lives
3. remaining Strata Bombs
4. remaining Enviropods that need rescuing and transported back to the Dropzone
5. special weapon selector showing currently chosen weapon
6. remaining energy level of activated special weapon
7. remaining cloak energy level
8. direction indicator of nearest Planter with Android egg attacking a Man in his Enviropod.
9. scanner of whole of moonscape to your left and right

SCANNER

The scanner is the most important information area you have. It shows a constantly updated picture of what is happening elsewhere on the moonscape to your left and right. You are always shown in the middle of the scanner, with everything relative to your position.

5. STRUCTURE OF GAME

The game is spread over the four main moons of Jupiter, starting with IO, then Callisto, Ganymede, and Europa, with a final level on Jupiter itself. You will start of with 4 lives, 3 strata bombs, full cloak energy, the normal pulse laser cannon, and no special weapons. You must earn special weapons and bonuses, although you will get a bonus life and strata bomb

for each 10,000 points scored. Bonus points are awarded too skillful players,

based on how many men you rescue per wave, and how many survive each new level, and your cloak energy will be replenished at the end of each level as well. Every 3 waves you will have a special level which features predominantly one type of alien, which will allow you to learn that aliens characteristics. At the end of the 10th level on each moon you will have a planet guardian to fight. These are destroyed by multiple shots to the glowing green nerve centre that will be momentarily exposed as they move about. Once this is destroyed you will go through a warp stage that will take you across space to the next moon, where a similar level plan awaits you. However things will become more and more furious throughout the game, and you will need the use of your cloak and special weapons more and more.

AT THE START OF EACH LEVEL

At the start of each wave all the remaining humans in the Dropzone moonbase, will be seized by a tractor beam and beamed up into a leader enemy hovering high above the moons surface. This will then lower into view and before the game can proceed you must destroy this Leader to release all the men in their Enviropods. Leaders have to be destroyed stage by stage,

and may even take a few strata bombs to destroy. As you shoot them, they will occasionally release bonus or special weapons discs. You must quickly collect these within a few seconds before they vanish. Any special weapons earned will remain with you for the rest of the level, or until you use them up. Once a leader is destroyed, all the captured men in the EnviroPods will be thrown out onto the surface of the moon, and the main attack sequence of the marauding aliens begins in earnest. Some aliens will drift harmlessly along, just getting in your way, others will seek you out and try to collide with you or shoot back at you. The Planters in particular will lower an Android spider egg onto the moons surface, which a few seconds later hatches into an Android spider. These spiders chase after the men roaming around the moons surface, and the planter mutates into a red Nemesite which simply homes in on you where ever you are. When a planter starts this sequence you will hear a whistle for help from the man being targeted. You must then use the attack direction arrow in the information panel to go and rescue the helpless man before he is destroyed. You will earn bonus points for shooting an Android spider egg as it is being planted on the moons surface, as well as additional points for each man that survives the whole attack wave. The men should ideally be rescued one by one and dropped off on the Dropzone for relative

safety, although if all the men have been rescued the planters can still cause trouble by invading the moonbase instead. If all the men perish, the volcanic stabiliser system stops working and the moons surface becomes a very dangerous place to be, as all the volcanoes erupt red hot magma lumps and all the remaining planters turn into bouncing anti matter orbs.

6. WEAPONRY AND POWERUPS

You have at your disposal enough firepower to knockout half the solar system and with correct use it should enable you to reach the final stages of the game and conquer all aliens. You start off with a standard issue manually operated pulse laser cannon, a full energy pack for the cloak and 3 strata bombs. All other weapons can only be obtained by collecting bonuses and powerups released by certain aliens upon destruction.

BONUSES AND POWERUPS

Throughout the game there will be enemies that on destruction will release bonus and powerup discs onto the moons surface. Each has a letter on it to indicate the type of bonus it is. C is for extra cloak energy, B is for increased jet pack boost, A is for a rotamace weapon, M is for multiple fire heavy duty laser cannon, H is for a homing missile pack (really called Hitiles because they will always destroy something), S is for extra strata bombs.

THE CLOAK

You can use your cloaking device to make you momentarily indestructible, although this only lasts a short while as indicated in the information panel. You cannot pick up bonuses or the men when it is in use. But you can replenish the cloak energy by collecting the bonus powerup with a 'C' on it.

STRATA BOMBS

These emergency use weapons when released disrupt the molecules of just about everything in sight. You and the men in their enviroPods, or anyone you are carrying, will survive. Occasionally a few aliens will survive, such as the smaller aliens that spring out when a bigger one is attacked, and also the trailers from spores.

MULTIPLE FIRE LASER CANNON

This is a fully automatic self reloading wide band laser cannon capable of knocking out the most irritating aliens, just keep your finger on the trigger.

ROTAMACE

This is a twin axis rotating space mace which constantly rotates around you pulverising anything stupid enough to get in its way. You can even fire your pulse laser at the same time, making you one mean machine. But watch out it only last so long, as shown by the decreasing meter display in the information panel.

HOMING MISSILES

If you have selected these, you are in for a treat and any aliens

within sight are history. They are small dense orbs of fusion plasma which circle around you waiting for an unsuspecting alien to loom into view, once they have locked onto their target nothing will stop them. But you only get so many, so keep an eye on the decreasing count meter in the information panel.

BOOSTER PACK

This gives your back pack rocket thruster a supercharged boost so powerful, that it automatically engages the cloak when in use to stop you smashing head first into oncoming trouble. You can use it to get out of trouble or to quickly get to the other side of the moon to protect a man being attacked.

AUTOMATIC WARNING SYSTEM

This is a back pack computer function which verbally warns you of approaching aliens that you might not have seen. It will shout 'INCOMING' when a fast moving Nemesite enters the screen, or 'PULSE BOMB PRIMED' when a pulse bomb has been triggered off elsewhere around the moon.

7. THE ALIENS

PLANTERS AND ANDROID SPIDERS

Planters drift along through the space rising up and down over volcanoes and the Dropzone moonbase. Occasionally they stop over a man wandering around the moonscape below and decide to attack him. At this point a whistle for help signals the attack beginning. Check the

scanner and the attack direction arrow for where the attack is. The Planter then lowers an Android Spider Egg onto the surface. If you manage to destroy the planter as it is lowering the Egg and then shoot the Egg as it falls to the surface, you get a 500 point bonus. If you don't then the planter deposits the egg and transforms into a crazy red Nemesite intent on charging at you, whilst the egg hatches out into an Android spider which then scrambles along towards the targeted man.

NEMESITES

These are the mutations of Planters after they have dropped off an Android spider egg. They move fast and get harder to hit as the game progresses. Its better to get them before they drop the egg. When a nemesite has moved into view you will hear your Automatic Warning System shout out 'INCOMING' just to make sure you know that trouble has arrived.

SPORES

These are fairly harmless until they are triggered by one of your weapons. They then split into 4 trailers.

TRAILERS

These are released from Spores, and generally wriggle around all over the place causing a nuisance.

NMEYES (PRONOUNCED N-M-I)

Nmeyes are very fast hunter killer missiles sent in to interrupt your

game play if you have taken too long to complete each attack wave. They move erratically and can out accelerate you. They also spit bombs out at you. You are better off being more efficient and not letting them arrive in the first place.

If you have rescued all men out on the surface in their enviropods and all other enemies have been destroyed, the wave will end, even if there is an Nmeye still active and in hot pursuit.

BLUNDERSTORMS

Blunderstorms are an environmental hazard on all of Jupiters moons. They either rain down molecular acid beneath them which you can't pass through without being dissolved, or they drift along, occasionally rumbling different colors then release an intense bolt of proton lightning.

ANTI-MATTER ORBS

If you haven't done a very good job protecting the men and they all get destroyed, the volcanic stabilisation system becomes unstable. All planters mutate into anti-matter orbs bouncing erratically, and all the volcanoes erupt.

VOLCANIC MAGMA LUMPS

If the moon has become unstable, the volcanoes spit out red hot lumps of magma rock and larva which will cause you to overheat and blow up on contact. So its best to not let the moon become unstable in the first place.

CLUSTERS

These are rotating metallic mine laying aliens. They manufacture and release a curtain of mines which slowly fall to the surface blocking your path.

SPIKES

Spikes are old fashioned and fairly harmless alien weapons. They just drift along spinning around as they go. But if you destroy one with a couple of blasts from your laser cannon, it releases a Dart bomb, which is quite slow moving but will deliberately home in on you.

WEAVERS

Weavers are a complex mass of elliptically rotating shells orbiting a central bonus disc. They must be destroyed by taking out every shell, before the bonus can be collected.

PULSE BOMBS

Pulse bombs simply trigger themselves off when you are nearby. They count down to zero as shown in their middle. When they blow, they radiate fire balls in all directions taking everything with them. If you destroy them first they release a special weapon disc. When they start their count down sequence your Automatic Warning System will verbally announce 'PULSE BOMB PRIMED'.

DARTS

These are released upon destruction of a Spike. They will slowly but surely home in on you where ever you are, and

generally be a pest. Its best to zap them whilst they are nearby, as they aren't that hard to hit.

THE LEADER ENEMIES

PODS, RINGERS, AND PLASMOIDS

Leader enemies are present at the start of each wave. They use a tractor beam to capture all the surviving men. You must destroy the leader to get the men back. They don't explode without a considerable amount of firepower and even two or three strata bombs might not finish them off completely. They spit out clouds of bombs and fireballs and a few bonuses and powerups, which you must collect because you might not survive the rest of the level without them.

PLANET GUARDIANS

TERRORDACTYL, LOCUST, MECHANICAL SPIDER, INSECTIPEDE, PHOENIX.

After the tenth attack wave on each moon, the only alien left to fight is the Planet Guardian. They each have a certain method of moving and various anti social habits for attacking you, but the one thing you must remember is that they all have one weak spot which needs repeated strikes by your remaining weapons in order to finish them off for good. If you triumph over them you will enter the warp stage through space to the next moon on your way to Jupiter for the final battle.

8 SCORING

Men dropped off on the Dropzone during a wave	100-500
Men surviving the whole level	100-500
Android shot whilst being lowered by planter	50
Android shot whilst falling to surface	500
Planters	100
Nemesites	200
Anti-matter orbs	100
Both Blunder storms type	150
Spores	150
Trailers	100
Nmeyses	100
Clusters	200
Spikes	50
Darts	10
Uleaver elements	10
Pulse Bombs	250
All Leader enemies struck per hit	5
All Planet guardians struck per hit	5
Posthumous loss of life award	50

Original game concept
Archer Maclean

Super NES version Design
Archer Maclean, Jon Williams, Hugh Binns, Tim Rogers

Programming
Jon Williams, Tim Rogers

Graphics, Animation and Backdrops
Pete Lyon, Richard Browne, Steve Bedser, Colin Garratt, Adrian Mannion, Hugh Binns

Sound Fx and Music
Neil Baldwin

Game testing for Psygnosis
Gary Nichols, Paul Everson

Producers
Richard Browne, Tony Parkes
DROPZONE copyright Archer Maclean (1984)
DROPZONE is a Trademark of Archer Maclean

SNES version copyright Eurocom
Developments Ltd. & Archer Maclean
(1993/4)
Licensed by Psygnosis Ltd.

All rights reserved.

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE, SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010

Sony Music (Australia) Hotline:
0055 33153*
* 25c buys 21.4 secs. Get parents
OK to call.

CONTENTS

1. Die Geschichte von Super Dropzone..... 11
2. Es kann losgehen..... 12
3. Optionen und Paßwörter 13
4. Steuerung des Blastosphären-Anzugs..... 13
5. Ziel des Spiels..... 14
6. Waffen und Sonderausstattung 15
7. Punktetafel 15

1. DIE GESCHICHTE VON SUPER DROPZONE

Juli 1994 A.D....

Der Shoemaker-Levy-Komet kollidiert mit

Jupiter und mehreren seiner Monde. Dieser Zusammenstoß bewirkt Explosionen, die von der Oberfläche der Erde aus beobachtet werden können, und setzt zerstörerische Energien frei, die 1000 thermo-nuklearen Sprengköpfen entsprechen. Für die Naturwissenschaftler auf der ganzen Welt war dies ein freudiges Ereignis, war es doch ein Beweis für die "seherischen" Fähigkeiten der Quantenphysik. Sie konnten nicht wissen, daß die Kollision keineswegs das mathematische Ergebnis der Interaktion zwischen Gravitationsfeldern, Kometengeschwindigkeit und molekularen Widerständen war, sondern daß der Komet vielmehr – wenn es wirklich ein Komet war – von einer unbekanntten Macht absichtlich direkt auf Jupiter zugesteuert worden war.

2164* A.D....

NASA (Northern Hemisphere Alliance Space Agency)

schickt ein Beobachtungsteam von Wissenschaftlern auf den Jupiter. Den Anlaß dazu gaben Informationen, die von dem kürzlich auf eine Umlaufbahn beförderten Ionoskop Hubble#24 ermittelt wurden und die darauf hinweisen, daß die massiven

Krater, die infolge der Shoemaker-Levy-Kollision entstanden, enorme Bestände an hypergeladenem Petrakellium (PK) aufweisen: ein natürliches, ökologisch reines und erneuerbares Mineral, welches im 22. Jahrhundert die bedeutendste Energiequelle für den Planeten Erde darstellt.

PK bzw. der Mangel an PK ist auch der Grund, weshalb die NHA (Northern Hemisphere Alliance) zum armen Verwandten der SHA (Southern Hemisphere Axis) geworden ist: Auf der Erde gibt es nur südlich vom Äquator Petrakellium-Vorkommen, ein Umstand, der das Gleichgewicht der Mächte auf diesem Planeten radikal verändert hat. Seither ist die nördliche Hemisphäre dem Süden gegenüber tief verschuldet, und der einzige Bereich, in dem die NHA nach wie vor unbestritten die Oberhand behält, ist die Raumfahrt. Dieser technologische Vorsprung soll jetzt genutzt werden, um der Energiekrise ein Ende zu setzen und sich aus der wirtschaftlichen Abhängigkeit vom Süden zu befreien.

Geheime Botschaft an das militärische HQ der NASA in Arizona. Absender: Hillary Clinton Expeditions-HQ auf Jupiters Mond Io.

"Beginn der Nachricht

CODE RED - Io, 5-9-2107

(Nachricht verschlüsselt mit BinMex 56)

Erste geologische Erkundung der Monde Io, Callisto, Ganymede und Europa bestätigt massive Ablagerungen von PK, genau wie auf dem Jupiter selbst. Haben an allen 5 Orten erfolgreich Landeflächen ("Dropzones") installiert, als Vorbereitung für die angeforderten industriellen Minenfahrzeuge.

Soweit die guten Nachrichten. Leider gibt es auch beunruhigende Informationen. An allen 5 Orten sind mehrere Leute aus den Forscherteams verschwunden, und es muß das Schlimmste angenommen werden. Der einzige Fund, den wir an den Stellen, wo die Forscher zuletzt gesehen wurden, gemacht haben, ist eine seltsame, haarige Substanz. Von den Männern oder ihren Enviropods keine Spur. Die Geigerzähler meldeten ungewöhnlich hohe Bariumkonzentrationen.

Was die Sache noch verschlimmert, ist, daß

mehrere unserer Leute UFOs gesichtet haben. Und bevor man mir einen Anfall von Kabinenfieber unterstellt, weise ich darauf hin, daß viele dieser Berichte unabhängig durch andere Teammitglieder bestätigt worden sind. Ich weiß, es tönt wie ein Artikel aus der Bildzeitung, aber ich kann mich des Gedankens nicht erwehren, daß zwischen dem Verschwinden unserer Männer und den UFO-Erscheinungen ein Zusammenhang besteht.

Und das ist noch nicht alles. Bei unseren Erkundungen stießen wir auf eine Menge ungewöhnlicher Artefakte an den Stellen, die von dem Shoemaker-Levy-Zusammenstoß betroffen waren. Nach ersten Untersuchungen gelangte Frau Prof. Wei zu dem Schluß, daß hier ausreichend Beweise für eine nicht-menschliche Intelligenz vorlägen. Die Ergebnisse der Radiokarbonmethode stimmen genau mit den von anderen S-L-Funden überein, was sie zu der Annahme zwang, daß S-L kein gewöhnlicher Komet war und der Unfall keine natürliche Katastrophe.

Ich muß gestehen, daß ich mich hier überfordert fühle. Ich hoffe nur, die Typen in den weißen Mitteln im HQ der NASA können sich einen Reim darauf machen. Ich bestimmt nicht. Over and out.

General Chester Quimby NASA Hillary Clinton Expedition, Io.

Ende der Nachricht"

Transkription der Einsatzbesprechung mit dem Agenten der Operation Dropzone (dessen Identität nicht bekanntgegeben werden kann) durch den Stabschef der Militärstreitkräfte der NASA, Commander Arthur J Houitzer III:

"Sie haben die Informationen gelesen. Seit dieser Nachricht ist jeder Kontakt mit der Hillary-Expedition ausgeblieben. Unsere eigene Analyse deutet darauf hin, daß Quimby durchaus recht hatte mit seiner Vermutung eines Zusammenhangs zwischen den UFOs und den verschwundenen Leuten. Es scheint tatsächlich, daß feindliche, nichtmenschliche Lebensformen (NML) vor 200 Jahren auf Jupiter und seinen Monden eine geheime Operation inszenierten. Während unsere Ahnen sich an dem köstlichen astronomischen Feuerwerk ergötzten, das sich ihnen darbot, war dies in Wirklichkeit die Errichtung eines Landkopfes auf dem Jupiter durch die NML.

Wir können nur annehmen, daß sie beabsichtigen, die reichhaltigen PK-Vorkommen für einen ernsthaften Angriff auf diesem Planeten zu benutzen. Doch bevor wir auf Jupiter eine großangelegte militärische Aktion unternehmen können, hat der Präsident uns befohlen, zunächst einen Scout dorthin zu schicken, der versuchen soll, möglichst viele Überlebende aus dem Forscherteam zu retten. Unsere Sensoren zeigen an, daß mindestens 10 in ihren EnviroPods noch am Leben sind. Außerdem wissen wir, daß die Dropzonen auf jedem Planeten und Mond vor einem Angriff durch Außerirdische sicher sind.

Ihre Mission ist es, die Blastosphärenanzugs-Prototypen auf Jupiter zu fliegen und dort so viele Teammitglieder wie möglich zu retten. Der Anzug ist vollständig mit Plasmalasern, gelenkten Raketen und Schichtbomben ausgestattet und kann ohne weiteres mit einem Einmann-Panzerbataillon verglichen werden. Trotzdem sehen Ihre Chancen auf dem Papier nicht sonderlich gut aus. Zahlenmäßig sind Ihnen die NML haushoch überlegen. Aber ich wette meine Pension, daß ein hochqualifizierter Loserschütze wie Sie es mit Tausend außerirdischen Grünschnäbeln aufnehmen kann.

Ich halt' Ihnen die Daumen..."

2. ES KANN LOSGEHEN

- Schalten Sie Ihren Super NES™ AUS.
- Überprüfen Sie, ob ein Steuerblock in den Ausgang mit der Beschriftung "1" des Geräts eingesteckt ist.
- Schieben Sie das Super Dropzone Game-Pak in den Super NES™, und zwar fest genug, so daß es richtig einrastet.
- Schalten Sie den Hauptschalter EIN, worauf die Einführung automatisch beginnt.

WARNUNG:
GAME-PAKS NIE
EINSCHIEBEN, SOLANGE
DER HAUPTSCHALTER
AUF EIN (ON) STEHT.

3. OPTIONEN UND PAßWÖRTER

Sobald die Einführung zu Ende ist, können Sie zwischen folgenden beiden Möglichkeiten auswählen:

- Mit dem Start-Knopf das Spiel mit "Wave One" beginnen.
- Mit dem Select-Knopf das Optionen-Menü öffnen.

OPTIONEN

Zum Auf- und Abbewegen innerhalb der Optionen benutzen Sie den Joypad. Neues Spiel starten Mit Cursor markieren und Start drücken, um das Spiel zu beginnen

PAßWORT

Hiermit können Sie das Spiel auf einer bestimmten Ebene beginnen, vorausgesetzt, Sie geben den richtigen Kode ein. Bei der Kodeeingabe benutzen Sie den Joypad für Bewegungen nach links und rechts. Der (blaue) X-Knopf wählt eine höhere und der (gelbe) B-Knopf eine niedrigere Zahl. Nach Eingabe des Kodes markieren Sie die Option "Start New Game" und drücken Start. Der Kode bleibt aktiv, bis das Gerät ausgeschaltet oder ein neuer Kode eingegeben wird. Paßkodes werden in regelmäßigen Abständen während der einzelnen Spielstufen ausgegeben.

ANZAHL MITSPIELER

Benutzen Sie die Knöpfe X und B, um die Anzahl der Mitspieler (1-4) zu wählen.

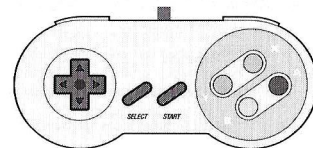
ANZAHL STEUERBLÖCKE

Benutzen Sie die Knöpfe X und B, um die erforderliche Anzahl der Steuerblöcke (1-4*) einzustellen.

RUHMESHALLE ANZEIGEN

Wählen Sie diese Option und drücken Sie Start, um sich die Rekordpunktzahlen anzuschauen. (Ein batteriegespeicher Speicher sorgt dafür, daß die Rekorde auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben.) Drücken Sie nochmals Start, um in das Menü "Options" zurückzukehren.

4. STEUERUNG DES BLASTOSPHERENANZUGS



JOYPAD

Dient zum Auf-/Ab- und Links-/Rechts-Bewegen des Blastosphären-Anzugs. (Richtungswechsel links/rechts bestimmt die Schußrichtung der Waffen.)

SELECT

Blendet zwischen zwei Spielen das Menü "Optionen" ein.

START

Startet das Spiel. Ein in Gang befindliches Spiel wird durch Start "blockiert" und durch erneutes Drücken wieder aufgenommen.

LINKS - UND RECHTSKNOPF

Diese Knöpfe dienen der Auswahl der aktiven Waffe.

(ROTER) A-KNOPF

Feuert die ausgewählte Waffe

(GRÜNER) Y-KNOPF

Ein-/Ausschalten der Tarnung

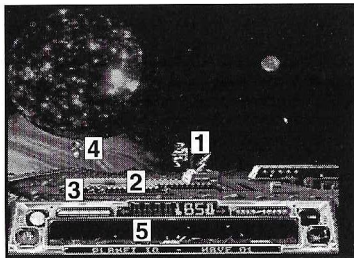
(GELBER) B-KNOPF

Aktiviert die Schichtbombe

(BLAUER) X-KNOPF

Keine Spielfunktion

THE MAIN SCREEN



1. Super-Squaddie
2. Dropzone
3. Enviropod™
4. Planter mit Barium-Spinnenei
5. Radar (siehe Nahaufnahme)



1. Punktestand (zeigt auch Spielpause an)
2. Verbleibende Leben
3. Verbleibende Schichtbomben
4. Noch in die Dropzone zu befördernde Enviropods™
5. Anzeige der aktiven Waffe
6. Energieniveau der aktiven Waffe
7. Energie des Tarnsystems
8. Richtung des nächsten angreifenden Planters
9. Radarschirm

Auf Ihrem Radarschirm können Sie wertvolle Informationen über den Standort der Enviropods und der Außerirdische entnehmen. Die Enviropods sind gelb, die Außerirdischen können mehrere Farben aufweisen, je nach Feindkategorie. Außerdem können Sie hier ablesen, wieviele Leben Sie noch übrig haben, wieviele

Schichtbomben Ihnen bleiben, welche Waffen aktiv sind, wieviel Energie Ihr Tarnsystem hat, sowie die Richtung, aus der der nächste Feind die Pods angreift.

5. ZIEL DES SPIELS

Das Ziel besteht darin, den Blastosphären-Anzug zu steuern, die Außerirdischen unschädlich zu machen und die Enviropods™ vor Angriffen zu schützen.

Zu Beginn des Spiels werden Ihnen 10 Pods mitgegeben. Die außerirdischen "Planters" versuchen, diese mit Hilfe von Barium-Spinneneiern zu zerstören. Um die Spielebene erfolgreich abzuschließen, müssen Sie alle unbeschädigten Pods in die Dropzone bringen. Diese können Sie kaum verfehlen, es ist die einzige Landefläche auf dem Planeten.

Um einen Pod vom Boden aufzunehmen, steuern Sie den Blastosphären-Anzug ganz einfach direkt darauf zu – wenn Sie nicht

danebensteuern, hören Sie ein Alarmsignal, und schon hängt der Pod an Ihrem Raumanzug. Anschließend legen Sie den Pod in der Dropzone ab, um sich einen Bonus zu verdienen und den Pod in Sicherheit zu wissen.

Wenn sämtliche Pods zerstört sind, wird die Spielebene von einem Mondbeben erschüttert. Dabei beginnt die Oberfläche des Planeten zu mutieren, und die Außerirdischen verwandeln sich in aggressive Bestien. Keine Situation, um die Sie jemand beneiden würde!

Wenn alle Pods gerettet sind und eine Ebene abgeschlossen ist, werden Ihnen die Pods durch eine außerirdische Streitmacht in einem Raumschiff der Leader-Klasse wieder abgenommen. Um die nächste Ebene in Angriff zu nehmen, müssen Sie dieses Leader-Schiff zerstören und die Pods zurückerobern.

Ort der Handlung sind die vier Monde des Jupiter: Io, Callisto, Ganymede und Europa, von denen jeder 10 zunehmend schwierigeren Ebenen und zum Schluß einen Planetenwächter aufweist. Die Weiterreise

zum nächsten Planeten gelingt nur, wenn Sie den Planetenwächter besiegen.

Sollten Sie es schaffen, alle vier Monde heil zu überstehen, werden Sie auf die halbgefrorene Oberfläche des Jupiter gewarpt, wo Ihnen die endgültige Konfrontation mit dem furchterregenden Phoenix bevorsteht ...

6. WAFEN UND SONDERAUSSTATTUNG

Der Blastosphären-Anzug ist mit einer Auswahl an mächtigen Waffen ausgerüstet, die sich für alle Gelegenheiten eignen:

TARNUNG

Umgibt den Anzug mit einem Antimaterien-Schild. Nachteil: Sie können in diesem Zustand nichts aufnehmen.

STANDARD-LASER

Eine alter Bekannter, erprobt und bewährt. Plasma-halbautomatisch, im 40Watt-Bereich

MULTI-LASER

Das Raumzeitalter-Gegenstück zum Kettengewehr. Finger am Abzug halten und knallen lassen.

ROMAT

Mehrzweck, schwerkraft-ausgewuchtete Pulverisiermaschine. Vorteil: Sie können gleichzeitig eine andere Waffe bedienen, während der Rotomat alles rund herum abmählt.

SELBSTLENKENDE RAKETEN

Die Zerstörungskraft dieser Sprengköpfe mit Uraniumspitze ist sagenhaft. Eine echte Abschreckung für Außerirdische.

SCHICHTBOMBEN

Unglaublich mächtige Waffen, welche die Moleküle aller nicht-kohlenstoff-basierenden Lebensformen zersetzen. Sie und die Pods haben nichts zu fürchten, aber die Außerirdischen werden geröstet!

TURBOPACK

Reines Methan-Extrakt, das für zusätzlichen Antriebsorgt.

7. PUNKTETADEL

ENVIROPODS™

Ebenen-Nr. Das sind die Männer und Frauen, die Sie zur Dropzone bringen müssen

PLANTER

Elementares Raumschiff der Außerirdischen, langsam, aber mit tödlicher Fracht: Blasmablitz und Barium-Spinneneier (siehe unten).

BARIUM-SPINNENEIER

Organische Luft-Boden-Waffe. Wenn sie auf dem Planeten auftreffen, mutiert das Planter-Schiff in einen tödliche Nemesiten (siehe unten), während aus dem Ei eine Bariumspinne ausschlüpft (siehe unten).

NEMESIT

Mutation des Planters, viel schneller und aggressiver als jener.

BARIUM-SPINNE

Einmal ausgeschlüpft, nehmen diese Hamikaze-Spinnenartigen sofort Kurs auf den nächsten Enviropod und vernichten sich dabei selbst.

SPOREN

Treiben harmlos auf dem Planeten umher, bis sie angeschossen werden – dann verwandeln sie sich in vier aggressive "Trailers".

TRAILERS

Form der Sporen, ihrer Größe wegen kaum zu schlagen.

NML

Diese schnellen und manövrierfähigen außerirdischen Jäger-Killer tauchen auf, wenn eine Ebene von gewöhnlichen Außerirdischen befreit wurde und solange noch Enviropods™ vorhanden sind.

GASGEWITTER

Radioaktiver Niederschlag nach einem feindlichen chemischen Angriff. Dabei treiben gasstriefende Wolken über dem Planeten, die sauren Regen und tödliche Blitze bewirken.

LEADERS

Raumschiffe der Leader-Klasse, welche die EnviroPods zu Anfang jeder Ebene mit Riesenkraft ansaugen.

BOSSSES

Variable Dies sind die wichtigsten Angriffswaffen der Außerirdischen. Vernichten Sie dieses Quintett, und der Krieg ist zu Ende!

Dropzone copyright
Archer Maclean (1984)

SNES-Version Copyright
Eurocom Developments
Ltd. & Archer Maclean
(1993/4)

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY IMAGESOFT ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY
Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna
I.d. SCHWEISS s. 22

TABLES DES MATIÈRES

1. L'histoire incroyable de la ..
Super Dropzone17
2. Démarrage18
3. Options et mots de passe 19
4. Commandes de la
soufflospère.....19
5. Le but du jeu20
6. Armes et pouvoirs.....21
7. Tableau de scores.....21

**1. L'HISTOIRE
INCROYABLE DE LA
SUPER DROPZONE**

Juillet 1994 apr J.-C.... La comète Shoemaker-Levy a percuté Jupiter et plusieurs de ses satellites. Les explosions causées par l'impact, visibles depuis la planète Terre, ont libéré une énergie destructrice équivalente à celle de 1000 ogives thermonucléaires. Au moment de cette formidable explosion, les scientifiques du monde entier se réjouirent de voir ainsi triompher les pouvoirs prophétiques de la physique quantique. Cependant, ils étaient loin de se douter que cette collision n'était pas du tout le résultat mathématique d'une interaction entre champs gravitationnels, vitesse de la comète et résistance moléculaire. Cette comète - si toutefois l'on pouvait vraiment parler de comète - avait été envoyée sur Jupiter par une force inconnue...

Année 2164* apr J.-C.... La NASA (Agence Spatiale de l'Alliance de l'Hémisphère Nord) a envoyé une équipe de scientifiques sur Jupiter. Cette expédition fait suite à la découverte, grâce aux informations rapportées par le ionoscope Hubble#24 récemment mis en orbite autour de Jupiter, d'importantes quantités de dépôts de petrakellium hyperchargé dans

les énormes cratères creusés sur l'astre par la collision de Shoemaker-Levy. Le petrakellium est une substance minérale naturelle, inoffensive pour l'environnement et renouvelable, qui constitue, en ce 22è siècle, la première source d'énergie de la planète Terre. Le PK - ou plutôt sa rareté - est également à l'origine de l'amosité qui régit les rapports entre l'Alliance de l'Hémisphère Nord et l'axe de l'Hémisphère Sud. Sur Terre, le petrakellium ne se trouve qu'au sud de l'équateur, et sa découverte a bouleversé l'équilibre de la planète. L'hémisphère nord est criblé de dettes vis à vis du Sud. L'aérospatiale est désormais le seul domaine dans lequel l'AHN reste inégalé. C'est pourquoi l'Alliance du Nord a décidé de mettre à profit son avance technologique dans le domaine de la recherche spatiale pour mettre un terme à la crise de l'énergie et à sa dépendance économique vis à vis du Sud.

Message top secret transmis par le Q.G. de l'expédition Hillary Clinton, basée sur le satellite de Jupiter Io, au quartier général militaire de la NASA en Arizona :

"Début de transmission

CODE RED - Io, 9/5/2107

(Ce message a été brouillé par le BinMex 56)

L'étude géologique effectuée sur les satellites Io, Callisto, Ganymède et Europe confirment la présence, sur ces astres, d'importantes quantités de PK. L'examen de la planète Jupiter elle-même révèle les mêmes gisements. Nous avons aménagé des surfaces d'atterrissage Dropzones sur la planète et ses cinq satellites en vue de l'arrivée de véhicules de forage industriel.

Voilà pour les bonnes nouvelles. Nous avons malheureusement des informations inquiétantes des services secrets. Sur chacun des cinq sites, des membres des équipes de recherche ont disparu et sont présumés morts. Le seul élément dont nous disposons pour nos recherches est la présence, sur les lieux de disparition, de traces d'une substance étrange semblable à de la

fouffure ou du pelage, et comme roussie par le feu. Nulle trace des hommes ou de leurs EnviroPods. Le compteur Geiger indique par ailleurs des concentrations inhabituelles de barium sur les lieux de disparition.

Pour couronner le tout, plusieurs témoignages ont été rapportés concernant des OVNI. Je tiens à préciser, avant que vous ne concluez à une hallucination collective due à la fièvre interstellaire, que les rapports soumis ont été étayés par différents membres d'équipage. Je sais qu'on se croirait en plein roman de Bradbury, mais je commence à croire, pour ma part, qu'il existe un rapport entre les disparitions et les manifestations d'OVNI.

Mais ce n'est pas tout : des phénomènes étranges sont constatés tous les jours. Des enquêtes ont mis au jour la présence d'objets inconnus sur les lieux d'impact de la collision de Shoemaker-Levy. Selon les conclusions provisoires du professeur Wei, les preuves indirectes sont suffisantes pour en conclure que ces objets sont les produits d'une intelligence de nature non humaine. Les résultats de la datation au carbone 14 coïncident avec celle des autres débris de la collision S-L et le professeur Wei a commencé à élaborer une théorie selon laquelle la comète S-L n'est pas une comète ordinaire et la collision n'est pas le produit d'un hasard de la nature.

Je dois avouer que j'y perds mon latin. J'espère que les blouses blanches de la NASA pourront tirer tout ceci au clair.

Confusément vôtre,

Général Andy Mouhouay

Expédition Hillary Clinton - NASA

lo.

Fin de transmission"

Notes des instructions de mission fournies à un agent de l'opération Dropzone (identité top secrète) par le chef des forces militaires de la NASA, le commandant Simon T. Cristot :

"Vous avez connaissance des faits. Depuis ce message, nous n'avons eu aucun contact radio avec les membres de l'expédition Hillary. Notre propre analyse des faits nous amène à penser que le général Mouhouay avait raison d'établir un rapport entre les OVNI et les disparitions. Il apparaît en effet que des formes de vie non humaines (FVNH)

à caractère hostile ont effectivement mis sur pied une opération secrète sur Jupiter et ses satellites il y a deux cents ans. Ainsi, ce spectaculaire feu d'artifice astronomique que nos ancêtres admiraient était en réalité une tête de pont établie par les forces FVNH sur Jupiter.

Tout ce que nous pouvons présumer, c'est qu'ils se préparent à attaquer en force la planète Jupiter en utilisant comme énergie les importants gisements de PK qu'elle renferme. Mais avant que nous puissions lancer une opération militaire d'envergure sur Jupiter, le Président insiste pour que nous y envoyions des éclaireurs pour tenter de sauver autant de personnes de la mission de recherche que possible. Nos capteurs indiquent qu'il existe au moins 10 survivants à l'intérieur d'EnviroPods. Nous savons aussi que les Dropzones qui se trouvent sur Jupiter et ses satellites sont relativement à l'abri des attaques spatiales.

Votre mission consiste à vous rendre sur Jupiter à bord du prototype de combinaison soufflospère et de récupérer autant de membres de l'équipe Hillary que possible. L'engin est entièrement équipé de lasers à plasma, missiles téléguidés et bombes à strates : il s'agit en fait de l'équivalent d'un bataillon entier formé d'un seul homme. Sachez quand même que théoriquement, vous êtes malgré tout dans une position désavantagée. Les FVNH sont par ailleurs en nombre écrasant. Mais je veux bien être perdu si un officier Top Laser de votre trempe ne vaut pas au moins mille de ces extraterrestres de pacotille...

Bonne chance, et mettez la gomme..."

2. DÉMARRAGE

- Assurez-vous que votre Super NES™ est sous tension.
- Vérifiez si un contrôleur est branché dans le port 1 du Control Deck.
- Introduisez le Game Pak de Super Dropzone dans votre Super NES™. Appuyez pour qu'il s'insère correctement.
- Allumez la console (position ON). Une séquence de présentation commence.

ATTENTION :

N'INSÉREZ JAMAIS LE GAME PAK QUAND LA CONSOLE EST ALLUMÉE.

3. OPTIONS ET MOTS DE PASSE

Après la séquence de présentation, deux options vous sont proposées :

- Appuyez sur le bouton Start pour commencer le jeu à la vague n° 1.
- Appuyez sur le bouton Select pour ouvrir le menu Options.

LE MENU :

Utilisez le joystick pour parcourir les options.

COMMENCER UN NOUVEAU JEU

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur Start pour commencer le jeu.

MOT DE PASSE

Cette option vous permet de commencer à un niveau spécifique du jeu en utilisant le mot de passe correspondant. Pour entrer le code, servez-vous du joystick pour vous déplacer de gauche à droite. Utilisez ensuite le bouton X (bleu) pour sélectionner un chiffre supérieur, et le bouton B (jaune) pour un chiffre inférieur. Le code entré, mettez en surbrillance l'option Start New Game (Commencer un nouveau jeu) et appuyez sur le bouton Start. Le code entré reste actif jusqu'à ce que vous éteigniez la machine ou entriez un nouveau code. Les mots de passe vous sont communiqués régulièrement à différents niveaux du jeu.

NOMBRE DE JOUEURS

Utilisez les boutons X et Y pour sélectionner le nombre de joueurs approprié (1 à 4).

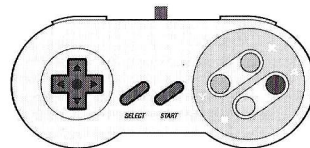
NOMBRE DE MANETTES MULTIDIRECTIONNELLES CONNECTÉES

Indiquez le nombre de manettes requises au moyen des boutons X et B (1 à 4* manettes).

FFICHER LE PALMARÈS

Sélectionnez cette option et appuyez sur Start pour visualiser les scores du Palmarès (une batterie de secours garde trace de vos scores même après extinction de la console). Appuyez de nouveau sur Start pour revenir à l'écran Options.

4. COMMANDES DE LA SOUFFLOSPHERE



JOYPAD

Pour déplacer la soufflospère verticalement et la diriger. (Les directions gauche et droite correspondent également à l'orientation des tirs.)

SELECT

Pour accéder à l'écran Options entre deux jeux.

START

Pour démarrer le jeu, puis, en cours de jeu, pour suspendre l'action. Pour continuer le jeu, appuyez de nouveau sur le bouton.

BOUTONS GAUCHE ET DROIT

Pendant le jeu, servent à choisir l'arme à utiliser.

BOUTON A (ROUGE)

Pour tirer avec l'arme sélectionnée.

BOUTON Y (VERT)

Pour activer et désactiver le dispositif de couverture.

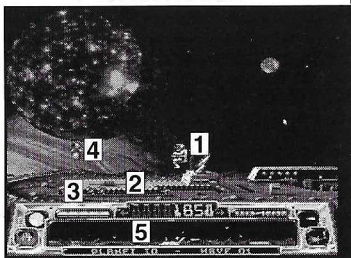
BOUTON B (JAUNE)

Pour activer la bombe à strates.

BOUTON X (BLEU)

Ne s'utilise pas en cours de jeu.

L'ÉCRAN PRINCIPAL



1. Soldat sympathique
2. Dropzone
3. Enviropod™
4. Planteuse avec œuf d'araignée de barium
5. Radar (voir gros plan)



1. Score (indique également l'interruption du jeu)
2. Vies restantes
3. Bombes à strates restantes
4. Enviropods™ restants devant être transportés à la Dropzone
5. Indicateur d'arme active
6. Niveau d'énergie de l'arme active
7. Niveau d'énergie du Couvreur
8. Direction de la planteuse la plus proche
9. Écran radar

Votre écran radar renferme des informations extrêmement précieuses sur la position des Enviropods et des extraterrestres. Les Enviropods sont de couleur jaune, les extraterrestres revêtent des couleurs variant en fonction de l'ennemi en présence. Cet écran indique également le nombre de vies restantes, le niveau d'énergie du dispositif de couverture et la direction dans laquelle se trouve l'extraterrestre le plus proche qui menace un Enviropod.

5. LE BUT DU JEU

Le but du jeu est de parvenir à contrôler la soufflosphère, tuer les extraterrestres et protéger les Enviropods™ contre les attaques.

Vous commencez le jeu avec 10 pods. Les planteuses extraterrestres vont essayer de détruire ces pods au moyen d'œufs d'araignée de barium. Pour terminer un niveau, vous devez transporter tous les pods non détruits à la Dropzone. Ne vous en faites pas, la Dropzone est facile à repérer : c'est la seule installation d'atterrissage de la planète.

Pour soulever un pod du sol, rentrez dedans avec la soufflosphère. Si vous avez touché votre objectif, une sonnerie d'alarme retentit et vous verrez le pod suspendu à votre combinaison atmosphérique. Déposez ensuite le pod sur la Dropzone. En assurant ainsi la sécurité du pod, vous gagnez un bonus.

Si tous les pods ont été détruits, le niveau où vous vous trouvez est secoué d'un tremblement de planète. Les surfaces

des astres subissent une mutation et les extraterrestres deviennent assoiffés de sang. Nous vous conseillons d'éviter cela à tout prix !

Si, au contraire, vous avez sauvé tous les pods et terminé un niveau, les pods sont enlevés par une force de frappe extraterrestre et emportés dans un vaisseau spatial Chef. Au niveau suivant, vous devrez détruire le vaisseau Chef pour libérer, une fois encore, les pods.

L'action se déroule sur quatre satellites naturels de Jupiter : Io, Callisto, Ganymède et Europe. Chacun de ces satellites comprend 10 niveaux de difficulté croissante, et une Vigie Finale de Planète ; Pour passer d'un satellite à l'autre, vous devez détruire la Vigie.

Si vous survivez aux quatre satellites, vous serez planté dans les glaces perpétuelles de la surface de Jupiter pour affronter, en un ultime combat, le terrible Phoenix...

6. ARMES ET POUVOIRS

La combinaison de soufflosphère possède une batterie d'armes redoutables adaptées à toutes les formes d'affrontements imaginables.

DISPOSITIF DE COUVERTURE

Entoure la soufflosphère d'un bouclier antimatière. Son seul inconvénient : il est impossible de ramasser quoi que ce soit quand il est activé.

LASER STANDARD

Une valeur sûre. Il s'agit d'un laser semi-automatique de la série 40 watts.

LASER À RÉPÉTITION

Il est à l'ère spatiale ce que la mitraillette était au vingtième siècle. Appuyez sur la gâchette, et voilà !

RODOMACE

Une machine pour tout pulvériser, qui fait contrepois à la force de gravité ! Vous permet en plus d'utiliser une autre arme en même temps que vous faites sauter les têtes

MISSILES À TÊTES CHERCHEUSES

Le pouvoir destructeur de ces ogives bourrées d'uranium est terrifiant. Les extraterrestres les détestent !

BOMBES À STRATES

Ce sont des armes d'une puissance incroyable dont l'action consiste à déployer les molécules des êtres de toutes les formes de vie non basées sur le carbone. Autrement dit, si vous et les pods êtes à l'abri, les extraterrestres, eux, sont cuits !

PACK DE PROPULSION

Du méthane pur pour plus de pêche !

7. TABLEAU DE SCORES

ENVIROPODS™

100 points x numéro du niveau Ce sont les hommes et les femmes que vous devez ramener à la Dropzone.

PLANTEUSE

C'est le vaisseau mère des extraterrestres. Il est lent, mais transporte une cargaison redoutable d'éclairs de plasma et d'œufs d'araignée de barium (voir ci-dessous).

ŒUFS D'ARAIGNÉE DE BARIUM

C'est une arme organique air-sol. Quand elle touche la planète, le vaisseau mère se transforme en némésis redoutable (voir ci-dessous) et l'œuf éclot dans une araignée de barium (voir ci-dessous).

NÉMÉSIS

Résultat de la mutation de la planteuse. De manière générale, elle est plus rapide et plus agressive qu'elle.

ARAIGNÉE DE BARIUM

Sitôt écloses, ces arachnides kamikazes se mettent à la recherche de l'Enviropod le plus proche et s'autodétruisent.

SPORES

Ces créatures dérivent, tout à fait inoffensives, à travers la planète, jusqu'à ce qu'on leur tire dessus. Elles se changent alors en quatre remorques agressives (voir ci-dessous).

REMORQUES

Dérivées des spores, ces bêtes-là sont difficiles à toucher en raison de leur taille importante.

NMI

Rapides et manœuvrables, ces vaisseaux destinés à la chasse aux extraterrestres apparaissent quand un niveau a été débarrassé de tous ses extraterrestres ordinaires, et que les Enviropods™ sont les seuls à rester.

TREMPÊTES

Ce sont les retombées des attaques ennemies à l'arme chimique : des nuages de gaz hyper chargé qui dérivent au-dessus de la planète en laissant tomber des pluies acides et en envoyant des éclairs mortels.

LEADERS

Ce sont les vaisseaux spatiaux "chefs" qui soulèvent les EnviroPods avec des pelletieuses au début de chaque niveau.

AFFREUX

Les principales armes de frappe des extraterrestres. Si vous réussissez à les priver de leur cinq affreux, la guerre est terminée!

Dropzone copyright
Archer Maclean (1984).

Version SNES sous
copyright Eurocom
Developments Ltd. et
Archer Maclean
(1993/4).

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CEtte GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY IMAGESOFT NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTIE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY IMAGESOFT NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE
Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France

Hotline: SME (France) Hotline
36 68 22 02

SWITZERLAND
Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

INHOUD

1. Het Super Dropzone
Verhaal23
2. Beginnen24
3. Opties en
Wachtwoorden25
4. Besturen van het
Blastosfeer-pak25
5. Doel van het Spel26
6. Wapens en
Krachtgevers27
7. Het Scorebord27

1. HET SUPER DROFZONE VERHAAL

A.D. Juli 1994....

De komeet
Shoemaker-Levy

slaat in op het oppervlak van Jupiter en enkele manen van deze planeet. De resulterende explosies zijn zichtbaar vanaf het oppervlak van de planeet Arde en hebben een enorme hoeveelheid destructieve energie veroorzaakt — gelijk aan dat van 1000 thermonucleaire raketkoppelen. De internationale wetenschap van die tijd verheugde zich in de mate waarmee dit soort verschijnselen voorspeld konden worden met behulp van quantumfysica. Men wist echter niet dat deze botsing niet het rekenkundige resultaat was van de interactie tussen zwaartekracht velden, komeet snelheid en moleculaire weerstand. De waarheid was dat de komeet — als het al een komeet was — door onbekende krachten naar Jupiter gelootsd was...

A.D. 2164...

RVNH
(Ruimtevaart
organisatie van

het Verenigd Noordelijk Halfrond) stuurt een wetenschappelijk onderzoeksteam naar Jupiter. Deze actie volgt op het verkrijgen van gegevens van de recentelijk gelanceerde baanbeschrijvende ionoscoop Hubble#24, die erop wijzen dat de enorme kraters die ontstonden bij de botsing met de komeet Shoemaker-Levy grote bronnen van

Petrakellium-afzettingen bevatten: een natuurlijk, eco-vriendelijk en recyclebaar mineraal dat de belangrijkste bron van energie is op de planeet Arde in de 22ste eeuw.

PK — of liever gezegd een gebrek daaraan — is de reden waarom het Verenigd Noordelijk Halfrond (VNH) zoveel armer is dan de Rsmogendheden van het Zuidelijk Halfrond (RZH). Petrakellium wordt op Arde alleen maar aangetroffen ten zuiden van de evenaar, en daardoor is met de ontdekking van deze nieuwe energiebron de machtsstructuur op de planeet volkomen veranderd. Het Noordelijk Halfrond gaat gebukt onder schulden aan het Zuiden. Alleen op het gebied van de ruimtevaart is het VNH onbestreden: het plan is nu om dit technologische voordeel te gebruiken om de energiecrisis op te lossen en daarmee de economische afhankelijkheid van het Zuiden te beëindigen.

Topgeheime boodschap aan RVNH militair hoofdkwartier in Arizona, van het hoofdkwartier van de Hillary Clinton Expeditie, gestationeerd op Jupiter's maan Io:

"Boodschap begint

CODE ROOD - Io, 5-9-2107

(Deze boodschap is vervormd met
BinMex 56)

Een eerste geologische inspectie van de maan Io, Callisto, Ganymedes en Europa bevestigd de aanwezigheid van enorme afzettingen van PK. Ook Jupiter zelf lijkt PK te bevatten in overvloed. We hebben met succes landplaatsen geïnstalleerd voor dropzones op alle vijf locaties, ter voorbereiding van het arriveren van industriële mijnwerktuigen.

Dat is het goede nieuws. Er is echter ook verontrustende informatie. Een aantal onderzoeksteams op elk van de locaties wordt vermist, en is in principe opgegeven. Het enige overgebleven bewijs van hun bestaan is de aanwezigheid van een vreemde, geschroeiende en klaarblijkelijk bonten stof op de plaats waar ze het laatste waren. Er is geen spoor te bekennen van de manschappen en van hun ruimtecapsules, de 'enviroPods'. Geiger tellers geven gewoon hoge concentraties van Barium aan.

Ergoer nog is het feit dat diverse van de manschappen beweren dat ze UFO's gezien hebben. Voordat ik voor gek verklaard wordt: het is een feit dat vele van deze bevindingen op onafhankelijke basis door andere teamleden bevestigd zijn. Ik realiseer me dat dit klinkt als een Telegraaf verhaal, maar ik begin te geloven dat de verdwijningen en de waarnemingen van de UFO's met elkaar verbonden zijn.

En dat is nog niet eens alles. De inspecties hebben het bestaan onthuld van vele ongebruikelijke voorwerpen op de plaatsen waar de komeet Shoemaker-Levy insloeg. Voorlopige bevindingen van professor Wei geven aan dat er genoeg bewijs is om te suggereren dat dit de produkten zijn van niet-menselijke wezens. Koolstof dateringsmethodes geven aan dat deze produkten dezelfde karakteristieken hebben als brokstukken van de komeet Shoemaker-Levy; de professor is nu van mening dat de komeet geen gewone komeet was, en dat de inslag geen natuurverschijnsel was.

Ik moet toegeven dat het me hier allemaal teveel wordt. Misschien dat de witte jassen in het RVNH hoofdkwartier er meer van begrijpen. Ik begrijp er in ieder geval niets van.

Over en uit,

Generaal Chester Quimby
RVNH Hillary Clinton Expeditie,
lo.

Boodschap beëindigd"

Transcriptie van instructies voor een expeditie gegeven aan Operatie Dropzone agent (identiteit geheim) door het hoofd van de militaire troepen van het RVNH, Commandant Arthur J. Houwitzer III:

"Dat waren de feiten. Sinds die boodschap hebben we geen enkel radio contact gehad met de Hillary expeditie. Onze eigen analyse duidt erop dat Quimby gelijk had en dat er inderdaad een verbinding bestaat tussen de UFO's en de verdwijningen. Het lijkt erop dat vijandige Niet-Menselijke levensvormen (NML's) inderdaad 200 jaar geleden een geheime operatie organiseerden op Jupiter en Jupiter's manen. Terwijl onze voorouders dachten dat ze een spectaculair astronomisch vuurwerk aanschouwden, was het in werkelijkheid zo dat NML-troepen een bruggehoofd aan het leggen waren op Jupiter.

We kunnen slechts aannemen dat ze van plan zijn om de PH-afzettingen te gebruiken om een enorme aanval in te zetten op deze planeet. Maar voordat we van start gaan met een grootscheepse militaire operatie op Jupiter, heeft de president te kennen gegeven dat er een agent omhoog gezonden moet worden om zoveel mogelijk manschappen van het onderzoeksteam te redden. Onze sensoren geven aan dat er tenminste 10 mannen nog steeds in leven zijn in hun 'enviropods'. Verder weten we ook dat op de een of andere manier de Dropzones op de planeten en de manen bestand zijn tegen een aanval van de vreemde wezens.

Het is jouw opdracht om het prototype Blastosfeer-pak naar Jupiter te vliegen en zoveel mogelijk leden van het Hillary team te redden. Het pak is volledig uitgerust met plasma-schermen, projectielen, en stratabommen — het is in feite een één-mans tankbataljon. Op papier zijn de kansen van slagen echter klein. En de NML's zijn aanwezig in grote getale. Maar ik durf er mijn pensioen om te verdedden dat een Top Laser student zoals jij meer waard is dan duizend buitenaardse Vliegjongens.

Veel succes en vaar wel..."

2. BEGINNEN

- Verzeker je ervan dat je Super NEST™ uit staat.
- Verzeker je ervan dat er een richtingtoets aangesloten is op port '1' van de console.
- Steek het Super Dropzone game pak in je Super NEST™. Druk het Game Pak daarbij stevig op zijn plaats.
- Zet de netspanningsschakelaar op aan. Er zal automatisch een introductie beginnen.

WAARSCHUWING:

PROBEER NOOIT EEN GAME PAK
IN TE BRENGEN TERWIJL DE
NETSPANNINGSSCHAKELAAR OP
AAN STAAT.

3. OPTIES EN WACHTWOORDEN

Zodra de introductie voorbij is zul je een keuze krijgen tussen twee opties:

- Druk op de Start knop om het spel te beginnen bij Golf één
- Druk op de Select knop om het Opties menu te openen.

HET [OPTIONS] MENU:

Gebruik de richtingtoets om op en neer de opties af te gaan.

NIUW SPEL BEGINNEN

Als je deze optie markeert en op start drukt zal het spel beginnen

WACHTWOORD

Deze optie stelt je in staat om je spel op een bepaald niveau te beginnen — mits je de correcte code intypt. Om de code in te typen kun je met de richtingtoets naar links en naar rechts bewegen. Gebruik vervolgens de X (blauwe) knop om een hoger nummer te selecteren en de B (gele) knop om een lager nummer te selecteren. Als je je code ingetypt hebt, markeer dan de Start New Game-optie en druk op de start knop. De code blijft actief totdat de machine uitgezet wordt, of tot er een andere code ingetypt wordt. Deze codes zullen regelmatig verstrekt worden gedurende de niveaus van het spel.

AANTAL SPELERS

Gebruik de X en B knoppen om het aantal spelers te selecteren (1-4).

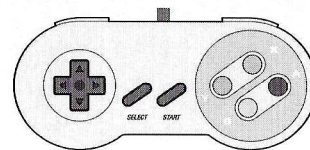
AANTAL RICHTINGTOETSEN

Gebruik de X en B knoppen om het vereiste aantal richtingtoetsen aan te geven (1-4*).

VERTONING VAN HOGE SCORES

Selecteer deze optie en druk op Start om de hoge scores te bezichtigen in de 'Gallerij der Beroemdheden' (je scores worden bijgehouden zelfs nadat de machine uitgezet is). Druk nogmaals op Start om terug te keren naar het Opties scherm.

4. BESTUREN VAN HET BLASTOSFEER-PAK



RICHTINGTOETS

Gebruik deze om het Blastosfeer-pak omhoog en omlaag en naar links en naar rechts te bewegen. (Veranderen van richting naar links of naar rechts bepaalt ook de richting waarin je wapens vuren.

SELECT

Druk hierop om tussen de spelletjes door het Opties scherm te doen verschijnen.

START

Dit doet het spel van start gaan. Als er een spel begonnen is zal het drukken op deze knop de actie doen staken. Om verder te spelen moet de knop nogmaals ingedrukt worden.

LINKS & RECHTS KNOPPEN

Druk hierop tijdens het spelen om te bepalen welk wapen je wilt gebruiken.

A (RODE) KNOP

Vuurt een geselecteerd wapen af.

Y (GROENE) KNOP

(De)activeert een verschuilmechanisme.

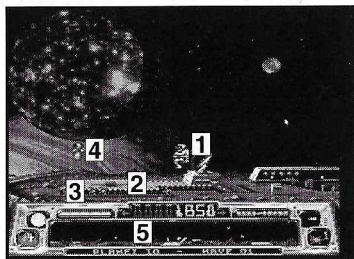
B (GELE) KNOP

Activeert de strata-bom

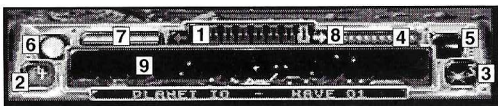
X (BLAUWE) KNOP

Wordt niet gebruikt tijdens het spel

HET HOOFDSCHERM



1. Supersoldaatje
2. Dropzone
3. Enviropod™ (ruimtecapsule)
4. Planterschip met Barium Spinne-ei
5. Radar (bekijk van dichtbij)



1. Score (geeft ook aan dat het spel tijdelijk gestaakt is)
2. Overgebleven levens
3. Overgebleven strata-bommen
4. Overgebleven Enviropods™ die naar de Dropzone getransporteerd moeten worden
5. Indicator van geactiveerd wapen
6. Energieniveau van geactiveerd wapen
7. Energieniveau van verschuilingsmechanisme
8. Richting waarin het dichtstbijzijnde vijandelijke ruimteschip zich bevindt
9. Radarscherm

Je radarscherm verstrekt zeer waardevolle informatie over de locaties van de Enviropods (ruimtecapsules) en de vreemde wezens. De Enviropods zijn geel, en de vreemde wezens kunnen verschillende kleuren hebben, afhankelijk van de vijand in kwestie. Het radarscherm geeft verder aan hoeveel levens je over hebt, het aantal

strata-bommen dat je nog hebt, en het laat verder de wapenselecties zien, het energieniveau van je verschuilingsmechanisme en de richting waarin het dichtstbijzijnde vreemde wezen de enviropods aan het aanvallen is.

5. DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om het Blastosfeer-pak te besturen, de vreemde wezens te doden en de Enviropods™ te beschermen tegen aanvallen.

Je begint het spel met 10 enviropods. De buitenaardse ruimteschepen zullen deze ruimtecapsules willen vernietigen met Barium Spinne-eieren. Om een niveau te beëindigen moet je al de overlevende capsules naar de Dropzone transporteren. Maak je geen zorgen, deze is niet moeilijk te vinden: het is de enige landingsplaats op de planeet.

Om een capsule op te tillen van de grond moet je je Blastosfeer-pak er simpelweg opaf sturen — als je goed gemikt hebt zul je een alarm of horen gaan en zul je de capsule aan je Blastosfeer-pak zien hangen. Lever de capsule vervolgens af bij de dropzone om een bonus te verdienen en om de capsule in veiligheid te stellen.

Als alle ruimtecapsules vernietigd worden, wordt het desbetreffende niveau getroffen door een Maanbeving. Het oppervlak van de planeten verandert en de vreemde wezens worden afschuwelijk agressief. Niet aan te bevelen!

Als alle capsules gereed zijn en daarmee een niveau afgemaakt is, zullen de capsules vervolgens teruggesnaaid worden door een vijandige aanvalskracht in een 'Leider'-klasse ruimteschip. Om het volgende niveau te kunnen beginnen moet je de 'Leider' vernietigen en de capsules wederom bevrijden.

De actie vindt plaats op de vier manen van Jupiter: Io, Callisto, Ganymedes en Europa. Elke maan bestaat uit 10 niveaus van opklimmende moeilijkheidsgraden, en uiteindelijk een Planeetbeschermers. Om door te kunnen naar de volgende maan, moet je de Planeetbeschermers vernietigen.

Als het je lukt om alle vier de manen te overleven, zul je vervolgens overgebracht

worden naar het permafrost-oppervlak van Jupiter zelf, waar je van start kunt met de finale confrontatie met de angstwekkende Phoenix...

6. WAPENS EN KRACHTGEVERS

Het Blastosfeer-pak beschikt over een indrukwekkende reeks van vuurwapens, die van pas komen bij elke denkbare gelegenheid.

VERSCHUILINGSMECHANISME

Werpt een anti-materie schild op rond het Blastosfeer-pak. Het enige probleem is dat je niets op kunt rapen terwijl dit schild actief is.

STANDAARD LASER

Het aloude hulpstuk. Een plasma semi-automaat uit de 40 watt-serie

MEERVOUDIGE LASER

Dit is het rakettechnologische equivalent van het machinegeweer. Haal de trekker over en laat 'm af gaan!

ROTOMAAT

Een voor alle doelen geschikte, zuarte krachtbestendige verpulver-machine! Heeft het voordeel dat je tegelijkertijd in staat bent om een ander wapen af te vuren!

VERNIETIGINGSPROJECTIELEN

De vernietigende kracht van deze raketten met uraniumkoppen is zeer indrukwekkend. Vreemde wezens haten ze!

STRATA-BOMMEN

Ongelooflijk krachtige wapens waarvan de werking berust in het vervormen van de moleculen van alle levensvormen die niet op koolstof gebaseerd zijn. Jijzelf en de capsules zijn veilig, maar van de vreemde wezens blijft niets over!

BOOSTERPAK

Puur methaanextract voor extra kracht!

7. SCOREBORD

ENVIROPODS™

Dit zijn de mannen en vrouwen die je naar de Dropzone moet transporteren.

RUIMTESCHIP

Dit is het meest basale vijandelijke buitenaardse schip. Ze zijn langzaam, maar vervoeren een dodelijke vracht plasma-flitsen en Barium spinne-eieren (zie onder).

BARIUM SPINNE-EIEREN

Een organisch afweerwapen. Als deze de oppervlakte van de planeet raken, verandert het vijandelijk ruimteschip in een dodelijke Nemesis (zie onder), terwijl het ei verandert in een Bariumspin (zie onder).

NEMESIS

Een mutatie van het basale vijandelijke ruimteschip. In alle opzichten vlugger en agressiever.

BARIUMSPIN

Als ze eenmaal uit hun ei gekomen zijn, gaan deze kamikaze-spinners op zoek naar de dichtstbijzijnde capsule en vernietigen zichzelf.

SPOREN

Deze dwaarrelen onschuldig rond de planeet totdat ze beschoten worden — dan veranderen ze in vier agressieve aanhangsels (zie onder)

AANHANGSELS

Deze beestjes, afgeleid van de sporen, zijn moeilijk te vernietigen vanwege hun grootte

NMI'S

Deze vlugge en goed manoeuvreerbare vijandige doodsschepen verschijnen wanneer een gegeven niveau vrijgemaakt is van alle normale vreemde wezens terwijl er nog steeds Enviropods™ aanwezig zijn

BLUNDERSTORMEN

Deze zijn het resultaat van de chemische oorlogsaanvallen van de vijand. Het zijn wolken van afschuwelijk gas die over de planeet drijven en zure regen en dodelijke lichtflitsen lozen.

LEIDERS

'Leider'-klasse ruimteschepen die de Enviropods oppikken aan het begin van elk niveau.

BAZEN

Dit zijn de belangrijkste vijandige aanvals wapens. Schakel ze alle vijf uit en de oorlog is voorbij!

Dropzone copyright
Archer Maclean (1984)

SNES versie copyright
Eurocom Developments
Ltd. & Archer Maclean
(1993/4)

"Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefect of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zond het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY IMAGESOFT OF VERPLICHTEN SONY IMAGESOFT ERGENS TOE. GEIMPLICIEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELE INDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY IMAGESOFT VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY IMAGESOFT IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVOLGENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUKT.

Sommige landen laten geen tijdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantieregelingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op.u van toepassing. De voornoemde garantieregelingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

THE NETHERLANDS

Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM

Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

ÍNDICE DE MATERIAS

1. La trama de Super Dropzone.....29
2. Inicio del sistema30
3. Opciones y contraseñas.....31
4. Control del traje de blastosfera.....31
5. Objetivo del juego32
6. Armamento y artefactos premiados.....33
7. Puntuaciones.....33

1. LA TRAMA DE SUPER DROPZONE

Fecha: Julio de 1994....

El mes de julio de 1994

el cometa Shoemaker-Levy se estrelló contra la superficie del planeta Júpiter y sus lunas. Las explosiones resplandecientes fueron visibles desde la superficie del planeta Tierra y liberaron una energía destructiva equivalente a 1.000 ojivas termonucleares. En aquel entonces, los científicos del planeta celebraron este hecho como el triunfo de los poderes de predicción de la física cuántica. Pero poco se imaginaban que la colisión no era fruto del resultado matemático de la interacción entre campos gravitacionales, velocidad del cometa y resistencia molecular. La verdad era que el cometa —si se le podía llamar así— había sido maniobrado artificialmente hacia Júpiter por una fuerza o fuerzas desconocidas...

A.D. 2164...

La NASA (Agencia espacial de la

alianza del hemisferio norte) envía a un equipo de exploración científica a Júpiter. La razón de esta expedición se encuentra en los datos enviados desde un ionoscopio orbitador Hubble 24 lanzado al espacio recientemente y que señala masivos cráteres, producto de la colisión del Shoemaker-Levy, y que contiene enormes

recursos de depósitos de petrakello hiper cargado, un mineral natural, beneficioso para el medio ambiente y renovable que se ha convertido en la primordial fuente de energía del planeta Tierra en el siglo XXII.

La escasez de petrakello es la razón por la cual la Alianza del hemisferio norte (AHN) se ha convertido en el pariente pobre del Eje del hemisferio sur (EHS) de la Tierra. El petrakello sólo se encuentra en yacimientos al sur del Ecuador y su descubrimiento ha roto radicalmente el equilibrio del poder en el planeta. El hemisferio norte se ve acosado continuamente por el pago de la deuda al sur y los únicos ámbitos en que la AHN sigue siendo la primera potencia es en los viajes espaciales. Ahora, tienen como objetivo utilizar este poderío tecnológico para finalizar la crisis de la energía y dar por terminada la dependencia económica del sur.

Transmisión de máximo secreto al Cuartel General militar de la NASA en Arizona de parte del Cuartel General de la expedición Hillary Clinton, con base en la luna Io de Júpiter:

"La transmisión empieza

CÓDIGO ROJO: Io, 5-9-2107

(Las ondas de esta transmisión han sido perturbadas con BinMex 56)

El estudio geológico inicial de las bases situadas en las lunas de Júpiter Io, Calixto, Ganímedes y Europa confirma masivos depósitos de Petrakello. Júpiter revela los mismos datos. Hemos establecido con éxito pistas de aterrizaje en las cinco bases con miras a la llegada de vehículos de minería industrial.

Ahora las malas noticias: algunos miembros de los equipos de investigación establecidos en las bases han desaparecido y se les da por muertos. La única prueba que podemos seguir es la presencia de una sustancia peluda con aspecto chamuscado detectada en la última base de la que se recibió información. No se encontró rastro alguno de los miembros del equipo o sus Enviropods. La información del indicador Geiger muestra un elevado e inusual índice de concentración de bario.

Para empeorar las cosas, varios hombres han informado de la presencia de objetos voladores no identificados (OVNI). Antes de que se acuse al equipo de paranoia, los hechos indican que muchos de estos

informes han sido verificados por diferentes miembros del equipo. Ya sé que parece un artículo de El caso pero estoy empezando a pensar que las desapariciones y los OVNI tienen alguna relación.

La historia no termina aquí, aun hay más. Los estudios han desvelado una gran cantidad de artefactos extraños en los impactos del Shoemaker-Levy (S-L). Las averiguaciones provisionales de la profesora Wei indican que hay suficientes pruebas circunstanciales para sugerir que son producto de una inteligencia sobrehumana. La estimación de la fecha llevada a cabo por medio del carbono corresponde exactamente con la de otros detritos del S-L y está empezando a concebir la teoría de que el S-L no se trataba de un cometa como los demás y que la colisión no fue un accidente natural.

Debo confesar que estoy desconcertado y no entiendo nada. Esperemos que los científicos del Cuartel General de la NASA puedan averiguar qué diablos pasa. Yo les aseguro que no puedo.

Cambio y corto,

General Chester Quimby

Expedición Hillary Clinton de la NASA.
lo.

Transmisión terminada"

Transcripción de las órdenes de la misión dadas al agente de la Operación Dropzone (identidad clasificada) por el jefe de las fuerzas militares de la NASA, el comandante Arthur J Howitzer III:

"Éstos son los hechos. Desde este último comunicado, no hemos conseguido establecer contacto radiofónica con la expedición Hillary. Nuestros análisis indican que Quimby tenía razón cuando asociaba los OVNI con las desapariciones. Parece ser que Formos de vida sobrehumana (FVS) enemigos prepararon una operación furtiva en Júpiter y sus lunas hace doscientos años. Mientras nuestros antepasados se deleitaban la vista con lo que creían unos espectaculares fuegos artificiales astronómicos, la realidad era que las fuerzas de las FVS habían establecido una cabeza de playa en Júpiter.

Nosotros sólo podemos suponer que intentan utilizar los extensos depósitos de petrokelio para lanzar un ataque en masa sobre este planeta. Pero antes de que

podamos iniciar una operación militar de bombardeo sobre Júpiter, el presidente ha insistido en que enviemos un explorador para intentar rescatar el máximo número de miembros del equipo de investigación posible. Nuestros sensores sugieren que al menos 10 aun sobreviven en sus EnviroPods. Sabemos también que las zonas de aterrizaje de cada planeta y sus lunas están libres del ataque alienígena.

Su misión es la de enviar trajes prototípicos de blastofera y rescatar el máximo número de miembros del equipo Hillary posible. El traje en que viaja vendrá equipado con láseres de plasma, misiles inteligentes y bombas de estrato. Usted sólo será el batallón del tanque. Sin embargo, en teoría, tiene todas las de perder: las FVS tienen ingentes cantidades de miembros. Pero me apuesto el dinero de mi pensión que un flamante graduado en láseres como usted hace las veces de mil mequetrefes extraterrestres.

Buena suerte y pise el acelerador..."

2. INICIO DEL SISTEMA

- Asegúrese de que el Super NES™ esté apagado.
- Compruebe que el panel de mandos esté conectado con el puerto '1' del sistema de control.
- Introduzca el paquete de juego Super Dropzone en el Super NES™, asegurándose de que está bien ajustado en el sistema.
- Conmute el interruptor a la posición ON. Aparecerá una secuencia de introducción automáticamente.

ADVERTENCIA:

NUNCA INTENTE INTRODUCIR UN PAQUETE DE JUEGO CUANDO EL INTERRUPTOR ESTÉ EN LA POSICIÓN ON.

3. OPCIONES Y CONTRASENAS

Cuando termine la secuencia de introducción, aparecerán dos opciones de las que tendrá que elegir una:

- Pulsar el botón Start para empezar el juego en el primer nivel
- Pulsar el botón Select para abrir el menú de opciones.

MENÚ [OPTIONS] DE OPCIONES:

Utilice las flechas del panel de mandos para ir de una opción a otra.

START NEW GAME

Si resalta esta opción y pulsa Start, empezará el juego

PASSCODE

Esta opción le permite empezar el juego en un punto específico, siempre que teclee el código correcto. Para introducir esta contraseña, utilice las flechas del panel para trasladarse a izquierda y derecha. A continuación, utilice el botón X (azul) para seleccionar un número mayor y el botón B (amarillo) para seleccionar uno menor. Cuando haya introducido la totalidad de la contraseña, resalte la opción Start New Game y pulse el botón Start. El código seguirá activo hasta que apague el equipo o introduzca una nueva contraseña. Se facilitarán códigos a intervalos regulares a través de los niveles de juego.

NUMBER OF PLAYERS

Pulse los botones X y B para seleccionar el número de jugadores que desee (1-4).

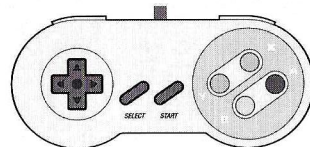
NO. OF CONTROL PADS

Pulse los botones X y B para asignar el número de paneles de mando que desee (1-4*).

DISPLAY HALL OF FAME

Seleccione esta opción y pulse Start para ver las puntuaciones más altas del medallero (una batería de seguridad guardará su puntuación incluso tras haber apagado el sistema). Pulse Start de nuevo para regresar a la pantalla de opciones.

4. CONTROL DEL TRAJE DE BLASTOSFERA



FLECHAS

Utilice las flechas para mover el traje de blastofera en la dirección que desee. (Cuando cambie de dirección a izquierda y derecha controlará también la dirección en la que dispararán las armas que poseo).

SELECT

Pulse este botón para acceder a la pantalla de opciones entre partidas

START

Este botón inicia el juego. Cuando ya esté empezado el juego, si pulsa este botón de nuevo la acción se paralizará. Para continuar, pulse el botón otra vez.

BOTÓN IZQUIERDO Y DERECHO

Pulse estos botones durante el juego para elegir el arma que desea utilizar

BOTÓN A (ROJO)

Dispara el arma seleccionada

BOTÓN Y (VERDE)

Activa y desactiva el dispositivo de camuflaje

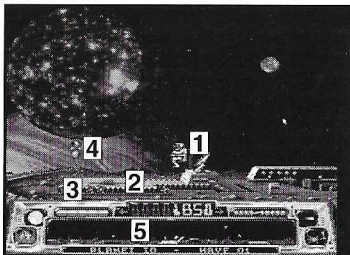
BOTÓN B (AMARILLO)

Activa las bombas de estrato

BOTÓN X (AZUL)

No se utiliza durante el juego

LA PANTALLA PRINCIPAL



1. Super Squaddie
2. Pista de aterrizaje o Dropzone
3. Enviropod™
4. Plantadora con huevo de araña de bario
5. Radar (vea un primer plano)



1. Puntuación (también indica si el juego está interrumpido)
2. Vidas restantes
3. Bombas de estrato restantes
4. Enviropods™ restantes que necesitan ser transportados a la pista de aterrizaje
5. Indicador de arma activada
6. Nivel de energía de arma activado
7. Nivel de energía del escudo
8. Dirección de la plantadora con malas intenciones que se encuentre más cerca de usted
9. Pantalla del radar

La pantalla de radar contiene información de valor inapreciable acerca de la ubicación de los Enviropods y los alienígenas. Los Enviropods son amarillos, los alienígenas de múltiples colores según el campo del enemigo. También indica el número de vidas que le quedan, el número de bombas de estrato, las selecciones del arma actual, la energía del escudo y la dirección en la que el alienígena más próximo está atacando las naves.

5. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es el control del traje de blastosfera, matar los alienígenas y proteger los Enviropods™ de su ataque.

Empezará el juego con 10 naves (en forma de capullo). Los plantadores alienígenas intentarán destruirlos mediante huevos de araña de bario. Para completar el nivel, tendrá que llevar todas las naves supervivientes a la Dropzone o zona de aterrizaje, que es fácil de localizar por ser la única pista de aterrizaje del planeta.

Para recoger una nave del suelo basta con acercar el traje de blastosfera hacia ésta. Si lo ha hecho satisfactoriamente, escuchará un sonido de alerta y verá la nave colgando del traje de atmósfera. A continuación, deposite la nave en la pista de aterrizaje para ganarse una recompensa y ponerla a salvo.

Si se destruyen todas las naves, el nivel sufre un terremoto lunar. La misma superficie de los planetas se transforma y los alienígenas se convierten en letales criaturas. ¡Es una situación poco recomendable!

Cuando todas las naves están a salvo y se completa el nivel, las naves son capturadas de nuevo por una fuerza de ataque alienígena en una nave espacial de clase 'Leader'. Para empezar el siguiente nivel, tendrá que destruir la 'Leader' y liberar las naves una vez más.

La acción se desarrolla en las cuatro lunas de Júpiter: Io, Calixto, Ganímedes y Europa. Cada luna consiste en 10 niveles que aumentan de dificultad y un Planeta Guardián de final, que tendrá que destruir para pasar a la luna siguiente.

Si consigue sobrevivir en todas las lunas, será transportado a la superficie permanentemente congelada de Júpiter, donde tendrá lugar el enfrentamiento final con el terrorífico Phoenix...

6. ARMAMENTO Y ARTEFACTOS PREMIADOS

El traje de blastosfera está equipado con una sorprendente gama de armamento adecuado para afrontar las más terroríficas situaciones.

ESCUDO

Creación de un escudo antimateria alrededor del traje de blastosfera. El único problema que hay es que, una vez lo haya cogido, no puede recoger ninguna otra arma o artilugio.

LÁSER ESTÁNDAR

Se trata del láser tradicional, semiautomático de plasma de una potencia de 40 vatios

LÁSER MÚLTIPLE

Es el equivalente de la metralleta de la era espacial. Aprieta el gatillo y los asará a tiros

ARMA MULTIUSO

Una máquina pulverizante multiuso que desafía la ley de la gravedad. Cuenta con la ventaja de permitirle disparar otra arma al mismo tiempo que fulmina a sus enemigos

PROYECTILES CON CABEZA BUSCADORA

El poder destructivo de estos dispositivos con ojiva de uranio es sorprendente. Los alienígenas no los soportan

BOMBAS DE ESTRATO

Armas increíblemente potentes que funcionan desplazando las moléculas de todas las formas de vida distintas del carbono. Usted y sus naves están a salvo pero los alienígenas quedarán fritos

IMPULSO TURBO

Puro extracto de metano para conseguir un empuje adicional

7. PUNTUACIONES

ENVIROPODS™

Son hombres y mujeres que tiene que llevar a la pista de aterrizaje

PLANTADORA

Es la nave que alberga la base de los alienígenas. Son lentos pero transportan un cargamento letal de impactos de plasma y huevos de araña de bario (consulte más adelante)

HUEVOS DE ARAÑA DE BARIO

Un arma orgánica aire-tierra. Cuando golpea la superficie del planeta, la nave plantadora se transforma en una nemesita letal (consulte más adelante), al tiempo que salen de los huevos las arañas de bario (consulte más adelante)

NEMESITA

Mutación de una plantadora, mucho más veloz y agresiva.

ARAÑA DE BARIO

Una vez incubados, estos arácnidos se autodestruyen cual kamikaces lanzándose contra los Enviropods

ESPORAS

Vagan sin rumbo por el planeta, inofensivos hasta que son disparados. Entonces, se transforman en cuatro agresivas plantas trepadoras (consulte más adelante)

PLANTAS TREPADORAS

Derivadas de las esporas, estas criaturas son fáciles de eliminar debido a su tamaño.

NMI

Estas naves alienígenas, rápidas y maniobrables, aparecen cuando la superficie del planeta se ha quedado sin alienígenas normales y siguen presentes los Enviropods™

TORMENTAS DE NUBES

Son la perdición química de los ataques ofensivos del enemigo. Nubes hipercargadas de gas que vagan por el planeta dejando caer lluvia ácida y provocando relámpagos letales.

LEADERS

Naves espaciales de la clase 'Leader' que atacan a los Enviropods con un rayo tractor al principio de cada nivel

JEFES

Son las armas principales de los ataques alienígenas. Si se apodera de todos los 5 jefes, la guerra terminará

Dropzone copyright
Archer Maclean (1984)
Versión SNES copyright
Eurocom Developments
Ltd. & Archer Maclean
(1993/4)

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conuerda, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o cambiarlo gratuitamente. Envia el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REEMPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY IMAGESOFT. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFICADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY IMAGESOFT SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY IMAGESOFT NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑO DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERA SONY IMAGESOFT RESULTANTES DE LOS DAÑOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecuenciales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba te da derechos legales específicos y puede que también tengas otros derechos, los cuales varían de país a país."

SPAIN
Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

SOMMARIO

1. La storia di Super Dropzone.....35
2. Avvio.....36
3. Opzioni e codici di accesso37
4. Controllo della Tuta blastosferica37
5. Obiettivo del gioco38
6. Armi e potenziamenti ...39
7. Tabellone del punteggio39

1. LA STORIA DI SUPER DROPZONE

Luglio, A.D. 1994...

La cometa Shoemaker-Levy entrò in collisione con Giove e con diversi suoi satelliti, provocando esplosioni visibili dalla superficie del pianeta Terra e rilasciando energia distruttiva equivalente alla portata di 1.000 testate termonucleari. A quell'epoca, gli scienziati di tutto il pianeta si rallegrarono perché quanto predetto dalla fisica quantistica si era avverato. Ma non sapevano che la collisione non era il risultato matematico dell'interazione tra campi gravitazionali, velocità della cometa e resistenza molecolare. In verità la cometa (se poi di una cometa si trattava) venne indirizzata artificialmente contro Giove, da una forza o da forze sconosciute...

A.D. 2164*...

La NASA (Northern hemisphere Alliance Space Agency = Agenzia spaziale dell'alleanza dell'emisfero settentrionale) invio su Giove una squadra di ricognizione, dopo aver ricevuto dallo ionoscopio orbitante Hubble#24 lanciato di recente, dei dati indicanti che gli enormi crateri lasciati dalla collisione con la cometa Shoemaker-Levy contengono ingenti quantità di depositi di Petrakellium (PK) ipercaricato, ovvero un minerale naturale, ecologico e rinnovabile, che rappresenta la principale

fonte di energia per il pianeta Terra nel ventiduesimo secolo.

Il PK (o la sua mancanza) costituisce anche la ragione per cui la NHA (Northern Hemisphere Alliance = Alleanza dell'emisfero settentrionale) è l'antagonista povero dell'SHA (Southern Hemisphere Axis = Asse dell'emisfero meridionale): sulla Terra, il Petrakellium è reperibile solo a sud dell'equatore e la sua scoperta ha modificato radicalmente l'equilibrio politico del pianeta. L'emisfero settentrionale è oberato dal pagamento dei debiti a quello meridionale, e le uniche zone di cui l'NHA detiene ancora il controllo sono quelle destinate ai viaggi nello spazio, e attualmente mira ad utilizzare la sua preparazione tecnologica per porre fine alla Crisi energetica e alla sua dipendenza economica dal Sud.

Trasmissione top secret al quartier generale NASA in Arizona da parte del quartier generale della Spedizione Hillary Clinton, di base sul satellite Io di Giove:

<can we do this in a futuristic font please>

"Inizio trasmissione

CODICE ROSSO - Io, 5-9-2107

(Trasmissione resa indecifrabile con BinMex 56)

L'ispezione geologica iniziale di luoghi sui satelliti Io, Callisto, Ganimede ed Europa conferma la presenza di ingenti depositi di PK, come anche l'ispezione di Giove stesso. Abbiamo collocato con successo delle Zone di aviolazione su tutte e cinque le postazioni, in previsione dell'arrivo di veicoli per l'estrazione industriale.

Queste erano le buone notizie. Purtroppo, sta accadendo qualcosa di preoccupante: in ciascuna postazione, alcune delle squadre di ricognizione sono scomparse, e si teme che i componenti siano morti. L'unico indizio che abbiamo (riferito nel rapporto dalla loro ultima postazione) è la presenza di una strana sostanza bruciata e apparentemente coperta di pelo. Non c'erano tracce degli uomini e delle loro capsule enviropod. Le letture del contatore Geiger indicano anche la presenza di concentrazioni di Bario stranamente alte.

A complicare la situazione, sono sopraggiunti vari avvistamenti di UFO. Non crediate che io sia in preda a febbre da isolamento: molte relazioni sono state

verificate separatamente da membri di altre squadre. Lo so che sembra assurdo, ma comincio a pensare che la scomparsa delle squadre e gli avvistamenti di UFO siano collegati.

La cosa più strana è che le indagini hanno portato alla luce molti oggetti poco comuni sui luoghi dell'impatto con la cometa Shoemaker-Levy. Secondo le conclusioni provvisorie della professoressa Wei, ci sono prove sufficienti per affermare che tali oggetti siano il frutto di un'intelligenza non umana. La datazione del carbonio coincide con quella degli altri detriti della S-L e la professoressa sta iniziando a formulare una teoria secondo la quale la S-L non era una cometa normale e la collisione non era un evento naturale.

Devo confessare che le mie conoscenze non arrivano a tanto. Speriando che gli scienziati della NASA riescano a scoprire a cosa stia andando incontro la Sam Hill. Io non ne sono capace.

Dallo spazio,

Generale Chester Quimby

Spedizione NASA Hillary Clinton,
Io.

Fine della trasmissione"

Trascrizione del rapporto sulla missione consegnato all'agente dell'Operazione Dropzone (identità classificata) dal capo dei contingenti militari NASA, comandante Arthur J. Howitzer III:

"Avete potuto constatare i fatti. Dopo quel messaggio, non ci sono stati contatti radio con la spedizione Hillary. La nostra analisi indica che a ragione Quimby aveva collegato gli UFO alle scomparse. A quanto pare, duecento anni fa delle Forme di vita Non Umane (FNU) organizzarono sicuramente un'operazione segreta su Giove e i suoi satelliti. Mentre i nostri antenati pensavano che si trattasse di un grandioso spettacolo astronomico pirotecnico, in realtà le FNU avevano stabilito una testa di sbarco su Giove.

Possiamo solo presumere che intendano utilizzare i vasti depositi di PK per alimentare un attacco più energico contro questo pianeta, ma prima di dare il via a una vera e propria operazione militare su Giove, il presidente ha insistito per l'invio di un ricognitore che tenti di recuperare il più

possibile i membri della squadra di ricognizione. Secondo i nostri sensori, ne sono sopravvissuti almeno 10 nelle loro capsule enviropod. Sappiamo inoltre che in qualche modo, le Zone di avvicinamento su ogni pianeta e satellite sono al riparo dagli attacchi alieni.

La vostra missione consiste nel dirigere su Giove i prototipi di Tuta blastosferica e recuperare il più possibile i membri della squadra Hillary. La Tuta blastosferica sarà fornita di laser al plasma, missili guidati e bombe: una sorta di battaglione corazzato guidato da un solo uomo. In teoria però, la sfortuna sembra ancora essere dalla vostra parte e le FNU possono fare affidamento su vasti spiegamenti di forze, ma sono pronto a scommettere la mia pensione che un diplomato Top Laser come voi valga quanto un migliaio di aviatori extraterrestri.

Buona fortuna e che Dio ve la mandi veloce..."

2. AVVIO

- Accertatevi che il Super NEST™ sia spento.
- Accertatevi che un tastierino di controllo sia collegato alla porta '1' della console di gioco.
- Inserite la cartuccia di gioco Super Dropzone nel Super NEST™. Premete bene per bloccare la cartuccia.
- Accendete l'interruttore (ON). Automaticamente apparirà una sequenza introduttiva.

AVVERTENZA:

NON TENTATE DI INSERIRE LA
CARTUCCIA DI GIOCO SE IL
SISTEMA È ATTIVATO.

3. OPZIONI E CODICI DI ACCESSO

All termine della sequenza introduttiva, potrete scegliere tra due opzioni:

- Premete il pulsante Start per iniziare il gioco dal primo livello.
- Premete il pulsante Select per aprire il menu delle opzioni.

IL MENU [OPTIONS] (OPZIONI):

Utilizzate il joystick per fare scorrere le opzioni verso l'alto o verso il basso.

NUOVO GIOCO

Per avviare il gioco, evidenziate questa opzione e premete Start.

CODICE DI ACCESSO

Permette di avviare il nuovo gioco da un livello particolare, ammesso che digitiate il codice esatto. Per immetterlo, usate il joystick per spostarvi a sinistra e a destra, poi usate il pulsante X (blu) per selezionare un numero maggiore e il pulsante B (giallo) per selezionarne uno minore. Dopo aver immesso il codice, evidenziate l'opzione Start New Game (Nuovo gioco) e premete il pulsante Start. Il codice rimarrà attivo finché non spengete la macchina o finché non immettete un nuovo codice. I codici di accesso verranno annunciati a intervalli regolari nel corso dei livelli del gioco.

NUMERO DI GIOCATORI

Usate i pulsanti X e B per selezionare il numero dei giocatori (da 1 a 4).

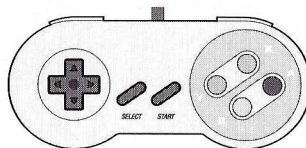
NUMERO DI TASTIERINI DI CONTROLLO

Usate i pulsanti X e B per assegnare il numero di tastierini di controllo necessari (da 1 a 4*).

VISUALIZZA LA HALL OF FAME

Selezionate questa opzione e premete Start per visualizzare i punteggi alti della Hall of Fame (i vostri risultati vengono sempre registrati, anche dopo che la macchina viene spenta). Premete di nuovo Start per tornare allo schermo delle Opzioni.

4. CONTROLLO DELLA TUTA BLASTOSFERICA



JOYPAD

Usatelo per spostare la Tuta blastosferica in su e in giù o a destra e sinistra (il movimento verso destra e sinistra controlla anche la direzione di tiro delle vostre armi).

SELECT

Premetelo per accedere allo schermo delle Opzioni all'interno dei giochi.

START

Avvia il gioco. Se viene premuto quando un gioco è già avviato, l'azione si blocca. Per continuare il gioco, premete di nuovo questo pulsante.

PULSANTI DESTRO E SINISTRO

Premeteli durante il gioco per selezionare l'arma che volete usare.

PULSANTE A (ROSSO)

Attiva l'arma selezionata.

PULSANTE Y (VERDE)

Attiva/disattiva il dispositivo di protezione.

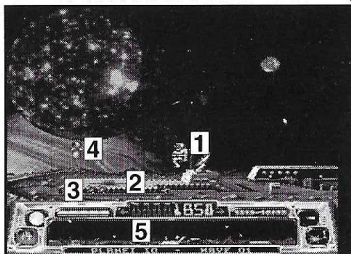
PULSANTE B (GIALLO)

Attiva la bomba.

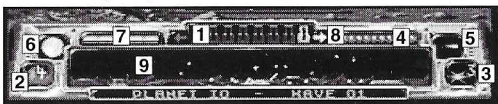
PULSANTE X (BLU)

Non utilizzato durante il gioco.

LO SCHERMO PRINCIPALE



1. La Supersquadra
2. Zona di aviolancio (Dropzone)
3. Enviropods™
4. Base aliena con uovo di regno di bario
5. Radar (cfr. l'ingrandimento)



1. Punteggio (indica anche se il gioco è in pausa)
2. Vite rimaste
3. Bombe rimaste
4. Enviropods™ rimaste da trasportare alla zona di aviolancio
5. Indicatore di arma attivata
6. Livello di energia dell'arma attivata
7. Livello di energia del dispositivo di protezione
8. Direzione della Base aliena minacciosa più vicina
9. Schermo del radar

Lo schermo del radar contiene informazioni utilissime sulla dislocazione delle capsule Enviropod e degli alieni. Le prime sono gialle, mentre i colori degli alieni variano a seconda delle caratteristiche del singolo nemico. Inoltre tale schermo indica quante vite vi sono rimaste, il numero di Bombe, l'arma attualmente selezionata, l'energia del dispositivo di protezione e la direzione in cui l'alieno più vicino sta attaccando le capsule.

5. OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è di controllare la Tuta blastosferica, uccidere gli alieni e proteggere le Enviropods™ dagli attacchi.

Inizierete il gioco con 10 capsule. Le basi aliene tenteranno di distruggerle usando Uova di regno di bario. Per completare il livello dovete riportare alla Zona di aviolancio (Dropzone) tutte le capsule rimanenti. Niente paura, è facile individuare tale zona, in quanto è l'unica pista di atterraggio presente sul pianeta. Per raccogliere una capsula dal terreno, indirizzate la Tuta blastosferica contro di essa; se avete preso bene la mira, sentirete un suono di allerta e vedrete la capsula pendere dalla vostra tuta blastosferica; a questo punto, depositate la capsula sulla zona di aviolancio per guadagnarvi un bonus e assicurare la protezione della capsula.

Se vengono distrutte tutte le capsule, il livello viene colpito da un sisma spaziale: la superficie dei pianeti si tramuta e gli alieni diventano superaggressivi. Evitate quindi che questo accada!

Se vengono recuperate tutte le capsule e viene completato un livello, le capsule vengono riprese da una forza d'attacco aliena a bordo di una nave spaziale di classe 'Leader'. Per cominciare il livello successivo, dovete distruggere la nave 'Leader' e liberare di nuovo le capsule.

L'azione si svolge sui quattro satelliti di Giove: Io, Callisto, Ganimede ed Europa. Ogni satellite contiene 10 livelli di difficoltà crescente ed un Pianeta Guardiano finale. Se riuscite a sopravvivere su tutti e quattro i satelliti, verrete trasportati sulla superficie, perennemente gelata di Giove, dove si svolgerà lo scontro finale con la temibile fenice...

6. ARMI E POTENZIAMENTI

La Tuta blastosferica è provvista di una tremenda gamma di potenza di fuoco adatta a tutte le situazioni immaginabili.

DISPOSITIVO DI PROTEZIONE RADAR

Crea uno schermo anti-materia attorno alla Tuta blastosferica. L'unico problema è che non potete raccogliere niente se è attivato.

LASER STANDARD

Un classico: un'arma semiautomatica al plasma, nella portata dei 40 watt.

LASER MULTIPLO

Nell'era spaziale, è il corrispondente della mitragliatrice. Premete il grilletto e guardatelo mieters vittime!

ROTOMAZZA

Una macchina polverizzante multiuso a contrappeso gravitazionale, che vi permette di adoperare un'altra arma mentre la mozza spacca le testel

MISSILI GUIDATI

Il potere distruttivo di queste testate all'uranio è tremendo. Gli alieni non le possono soffrire!

BOMBE

Armi incredibilmente potenti che provocano lo spostamento molecolare di tutte le forme di vita prive di carbonio. Voi e le vostre capsule sarete al sicuro, mentre gli alieni finiranno arrostiti!

BOOSTER

Estratto di metano puro per una spinta extra!

7. TABELLONE DEL PUNTEGGIO

ENVIROPODS™

100 punti x il numero di livello
Sono gli uomini e le donne che dovete portare alla Zona di aviolancio

BASE ALIENA

Si tratta della nave aliena di base; sebbene lenta, trasporta un carico letale di soette al plasma e Uova di ragni di bario (riportati di seguito)

UOVA DI RAGNI DI BARIO

Armi organiche aria-terra. Quando colpiscono la superficie del pianeta, la Base aliena si trasforma in un Nemesita letale (riportato di seguito) mentre l'uovo diventa un Ragno di bario (riportato più avanti)

NEMESITA

Trasformazione della Base aliena, più veloce ed aggressiva.

RAGNO DI BARIO

Usciti dalle uova, questi aracnidi kamikaze si mettono alla ricerca della capsula Enviropod più vicina e si autodistruggono

SPORE

Mentre vagano per il pianeta sono inoffensive, ma se vengono colpite si tramutano in quattro trailer aggressivi (riportati di seguito)

TRAILER

Derivate dalle Spore, queste bestie sono dure da colpire a causa delle dimensioni

NMI

Queste veloci e maneggevoli navi killer aliene appaiono dopo che da un livello sono stati eliminati gli alieni comuni, mentre le Enviropods™ rimangono ancora sulla superficie

NUBI LETALI

Sono le scorie chimiche derivate dagli attacchi nemici; hanno forma di nubi di gas supercaricato che vagano per il pianeta facendo scendere pioggia acida e rilasciando soaette letali

LEADER

Navi spaziali di classe "Leader" che catturano le Enviropod con un raggio di trazione all'inizio di ogni livello

BOSS

ono le principali armi di attacco aliene. Fatele fuori tutte e cinque e la guerra finirà!

Dropzone: copyright
Archer Maclean (1984)

Versione SNES:
copyright Eurocom
Developments Ltd.
& Archer Maclean
(1993/4)

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY IMAGESOFT NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO IMAGESOFT, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY IMAGESOFT E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY IMAGESOFT NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY IMAGESOFT SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

ITALY
Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy

Hotline: CTHV (ITALY) Hotline 33 36 359

INNEHALLSFORTECKNING

1. Vad Super Dropzone handlar om41
2. Att sätta igång42
3. Alternativ och passerkoder.....43
4. Kontroll av Explosivdräkten43
5. Syftet med spelet44
6. Vapen och kraftinsamling45
7. Resultattavla45

1. VAD SUPER DROPZONE HANDLAR OM

Juli månad år 1994 efter Kristus...

Shoemaker-Leyvis komet kraschlandar på ytan av Jupiter och flera av dess månar. De explosioner som uppstår kan ses från jorden, och släpper loss en destruktiv energi som motsvarar 1.000 termonukleära strömspetsar. När detta skedde så glädde sig vetenskapsmän runt om i världen åt de förutsägelser man kunde göra med hjälp av kvantfysiken. Men de hade ingen aning om att kollisionen inte alls utgjorde det matematiska resultatet av en samverkan mellan tyngdkraftsfält, komethastighet och molekylärt motstånd. I själva verket var det så att kometen - om det nu ens handlade om en komet - styrdes in mot Jupiter av ökande krafter...

År 2164* efter Kristus...

NASA (Norra halvklotets Allierade Samflyg- och Administrationscentral) skickar en vetenskaplig forskningsgrupp till Jupiter. Det nyligen uppsända Jonoskopet Hubble nr. 24, har från sin omloppsbana rapporterat att de jättelika kratrar, som Shoemaker-Leyv-kollisionen gav upphov till, innehåller enorma fyndigheter av hyperladdat

petrakellium (PK), som är ett naturligt och ekologiskt helt rent förnyelsebart mineral, som utgör den huvudsakliga energikällan på planeten jorden på 2100-talet.

Petrakellium - eller snarare bristen på petrakellium - är dessutom skölet till att Norra Halvklotets Allians (NHA) numera är den fattige kusinen till Södra Halvklotets Åtelmakter (SHA). På jorden finns petrakellium endast söder om ekvatorn, och upptäckten av detta material har förändrat maktbalansen på planeten radikalt. Det norra halvklotet utplundras numera av skuldbetalningar till det södra halvklotet. Det är bara inom det rymdtekniska området som NHA ännu är obestridd ledare. Och nu tänker du dra nytta av detta teknologiska försprång för att få ett slut på energikrisen och det ekonomiska beroendet av det södra halvklotet.

Toppriemligt meddelande till NASAs militära huvudkvarter i Arizona, från Hillary Clinton-expeditionens huvudkontor, med bas på Jupiters måne Io:

"Meddelandet börjar

KOR RÖD - Io, 2107-05-09

(Detta meddelande har kodats med BinMex 56)

De första geologiska undersökningarna av de olika utvalda platserna på månarna Io, Callisto, Ganymedes och Europa bekräftar att där finns mycket stora mängder PK. Detsamma gäller för Jupiter. Vi har lyckats upprätta landsättningszoner på samtliga fem ställen, som en förberedelse för inflygning av de industriella mineralutvinningsfordonen.

Det var de goda nyheterna. Men det finns också oroande underrättelser. Flera av de undersökningsgrupper som skickats till de olika platserna har rapporterat som saknade, och troligen döda. De enda belägg vi har att gå på är fynden av ett underligt bränt och pålsliknande ämne, på den plats där grupperna senast observerats. Det fanns inga som helst spår efter männen eller deras miljökapslar. Undersökningar med Geigermätare påvisar mycket höga bariumkoncentrationer.

Än värre är att flera av männen rapporterar att de sett UFOs. Innan ni hävdar att jag fått en släng av kabinfeber så vill jag bara säga det att många av dessa rapporter har bekräftsats, oberoende av varandra, av flera av de andra gruppmedlemmarna. Jag är medveten om att det låter som en artikel ur en sensationstidning, men börjar faktiskt tro

att det finns ett samband mellan försvinnandena och UFO-observationerna.

Och det är faktiskt ännu konstigare än så. Vid undersökningarna har man påträffat mängder av ovanliga föremål som ser ut att vara tillverkade. Professor Weis provisoriska utslag är att det finns tillräckligt med indicier för att göra det sannolikt att dessa är tillverkade av icke-mänskliga intelligenta varelser. Kol 14-datering ger en absolut överensstämmelse med tidpunkten för övrigt restmaterial från S-incidenten, och hon har börjat ställa upp en teori som går ut på att S-1 inte skulle ha varit en vanlig kometa, och att kollisionen inte alls var någon följd av naturkrafternas spel.

Jag måste erkänna att jag känner mig litet ute på djupt vatten. Förhoppningsvis kan vitrockarna vid NASA-huvudkvarteret komma fram till vad katten det egentligen är som försgiggår. Jag kan det sonnerligen inte...

Klart slut,

General Chester Quimby

NASAs Hillary Clinton-expedition,

lo.

Meddelandet slutar"

Utskrift av uppdragsorientering, dragen för agenten i Operation Dropzone (hemlig identitet) av chefen för NASAs militära styrkor, kommandant Arthur J Howitzer III:

"Du har sett alla fakta. Efter det meddelandet har vi inte haft radiokontakt med Hillary-expeditionen. Vår egen analys ger vid handen att Quimby antagligen hade rätt i sina antaganden att UFO-observationerna och försvinnandena skulle ha ett samband. Det verkar som om fientliga icke-mänskliga livsformer (IML) i själva verket planerade och genomförde en hemlig operation på Jupiter och dess månar för tvåhundra år sedan. När våra förfäder njöt av vad de trodde vara ett spektakulärt astronomiskt fyrfenkeri så handlade det i själva verket om att IML-styrkor hade upprättat ett brohuvud på Jupiter.

Vi kan bara antaga att de har för avsikt att använda sig av de omfattande PK-fyndigheterna för att genomföra ett jättefientligt angrepp mot vår planet. Men innan vi kan inleda en storskalig militär operation på Jupiter har presidenten insisterat på att vi skickar ditt en agent, för att försöka rädda så många av undersökningsgrupperna som

möjligt. Våra sensorer antyder att minst 10 ännu är vid liv i sina miljöklappar. Vi vet dessutom att landsättningszonerna på planeten och månarna av någon anledning är säkra mot fientliga attacker.

Din uppgift är att flyga explosfärdäktprototyperna till Jupiter, och rädda så många Hillary-gruppmedlemmar som möjligt. Din raket kommer att vara utrustad med mängder av plasmalaser, radiostyrda raketer och strategiska bomber - det är som en stridsvagnsbataljon för bara en man. Men på papperet är oddsen ändå emot dig. Och IML-styrkorna har en väldig numerär. Men jag sätter ändå min pension på att en gammal Laserhögskoleelev som du är lika slagkraftig som tusentals utomjordiska flygande figurer.

Lycka till och god fart..."

2. ATT SÄTTA IGÅNG

- Kontrollera att din Super NES™ är avstängd.
- Anslut en styrplatta till port 1 på kontrollöcket.
- Sätt in Super Dropzone-kassetten i din Super NES™. Tryck ordentligt, så att den snäpper fast på plats.
- Slå PÅ strömmen. En inledningssekvens startar automatiskt.

WARNING:

Sätt aldrig in en spellkasset när strömmen är PÅ.

3. ALTERNATIV OCH PASSERKODER

När inledningssekvensen är slut kan du välja mellan två alternativ:

- Trycka på Start för att börja spelet med Våg ett
- Trycka på Select för att gå till alternativmenyn.

Alternativmenyn:

Flytta uppåt och nedåt mellan alternativen med sturspaken.

BÖRJA NYTT SPEL

Om du markerar detta alternativ, och trycker på start, så börjar spelet

PASSERKODER

Ger dig möjlighet att börja spelet på en viss bestämd nivå - förutsatt att du skriver in rätt passerkod. När du skall skriva in passerkoden flyttar du åt vänster och höger med sturspaken. Använd sedan knapp X (blå) för att välja en högre siffra, respektive knapp B (gul) för att välja en lägre siffra. När du skrivit in din kod markerar du alternativet BÖRJA NYTT SPEL och trycker på start. Koden förblir giltig tills du stänger av maskinen, eller tills en ny kod skrivs in. Passerkoderna delas ut med regelbundna mellanrum inom spelets olika nivåer.

ANTAL SPELARE

Anger antal spelare (1-4) med hjälp av knapparna X och B.

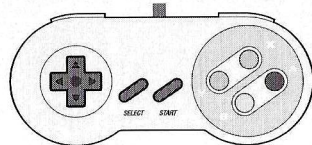
ANTAL STYRPLATTOR

Anger antal styrplattor (1-4*) med hjälp av knapparna X och B.

SE PÅ TIDERNAS TOPPRESULTAT

Välj detta alternativ, och tryck på Start, för att se de bästa resultat som uppnåtts i spelet (en batteribackup gör att resultaten ligger kvar även när maskinen har stängts av). Tryck en gång till på Start för att återgå till alternativskärmen.

4. KONTROLL AV EXPLOSFÄRDÄKTEN



STYRPLATTAN

Används för att flytta Explosfärdäkten uppåt och nedåt, och åt vänster och höger. (Riktningssändring åt vänster och höger bestämmer också i vilken riktning dina vapen avfyras).

SELECT

Tryck på Select för att gå till alternativskärmen mellan spelomgångar

START

Sätter igång spelet. Om spelet redan är igång så stannar allting av (frysas) när du trycker på denna knapp. Tryck en gång till på knappen när du vill fortsätta spelet.

VÄNSTER- OCH HÖGERKNAPPARNA

Tryck på dessa under spelet för att välja vilket vapen du skall använda

KNAPP A (RÖD)

Avfyra det valda vapnet

KNAPP Y (GRÖN)

Slår på och av inspelningsfunktionen

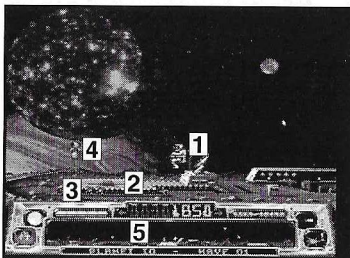
KNAPP B (GUL)

aktiverar den strategiska bomben

KNAPP X (BLÅ)

Används inte i spelet Huvudskärmen

5. SYFTET MED SPELET



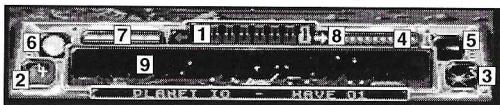
Syftet med spelet är att ta kontroll över Explosfärdräkten, döda de främmande väsendena och skydda miljökapslarna mot attacker.

Du börjar spelet med 10 kapslar. De främmande odlarna kommer att försöka förstöra kapslarna med hjälp av bariumpindellägg. För att slutföra nivån måste du bära alla kvarvarande kapslar till landsättningszonen. Oroa dig inte, du hittar den lätt - det är den enda landningsplattan på planeten.

1. Superpatrullen
2. Landstigningszon
3. Enviropod™ (miljökapsel)
4. Odlare med bariumpindellägg
5. Radar (se närbild)

För att ta upp en kapsel från marken styr du bara in Explosfärdräkten i den. Om du siktar rätt så hörs en varningssignal och du ser kapseln hänga på din atmosfärdräkt. lämna sedan kapseln i landstigningszonen och säkra kapselns säkerhet.

Om alla kapslar blir förstörda så förstörs den aktuella nivån av en månbävning. Själva ytan på planeten och månarna muterar och de främmande väsenden blir dödligt aggressiva. Det är inget att rekommendera!



1. Poäng (visar också om en paus har tagits i ett spel)
2. Återstående liv
3. Återstående strategiska bomber
4. Återstående Enviropods™ (miljökapslar) som måste transporteras till landsättningszonen
5. Indikator för aktiverat vapen
6. Energinivå för aktiverat vapen
7. Insvepningsenerginivå
8. Riktning till närmaste hotande odlare
9. Radarskärm

Din radarskärm innehåller ovärderlig information om var miljökapslarna och de främmande väsenden finns. Miljökapslarna är gula och de främmande väsenden har flera olika färger, beroende på en viss fiendes märke. Skärmen visar också hur många liv du har, antalet strategiska bomber, aktuella vapenval, din insvepningsenerginivå samt den riktning från vilken närmaste främmande väsen attackerar kapslarna.

6. VAPEN OCH KRAFTINSAMLING

Explosfärdräkten är försedd med ett skräckinjagande sortiment eldkraft, som lämpar sig för varje tänkbar situation.

INSVEPNINGSENHET

Skapar en antimateriasköld kring Explosfärdräkten. Problemet är bara det att du inte kan plocka upp något när enheten är aktiverad.

STANDARDLASER

Detta är den gamla hjälpen i nöden. En halvautomatisk plasmakanon inom 40-wattsbandet

MULTIPELLASER

Det här är rymdölderns motsvarighet till kulsprutan. Tryck på avtryckaren och brassa på!

RODOMACE

gravitationsuppbalanserad allroundpulveriseringsmaskin! En fördel med den är att du kan sljuta med ett annat vapen under tiden som maskinen skördar sina offer!

MÅLSÖKANDE MISSILER

Den destruktiva kraften hos dessa uranspetsade stridsspetsar inger fruktan. De främmande väsenden hatar dem!

STRATEGISKA BOMBER

Oerhört kraftfulla vapen, som verkar genom att förflytta molekylerna i alla icke kolbaserade livsformer. Du och kapslarna är säkra, men fienderna är illa ute!

KRAFTPAKET

Rent metanextrakt, för extra tryck!

7. RESULTATTAVLA

ENVIROPODS™ (MILJÖKAPSLAR)

100 poäng x nivån nummer Det här är de män och kvinnor du måste föra till landsättningszonen

ODLARE

Detta är den viktigaste typen av fientligt rymdskepp. De är långsamma, men de för med sig en dödlig last plasmablixtrar och bariumpindellägg (se nedan)

BARIUMSPINDELÄGG

Ett organiskt vapen för användning från luften till marken. Vid träffar på planetytan förvandlas odlarskeppen till dödliga vedergällare (se nedan) samtidigt som äggen kläcks till en bariumpindel (se nedan)

VEDERGÄLLARE

En av odlarens uppenbarelseformer. På det hela taget snabbare och aggressivare

BARIUMSPINDEL

När de väl kommit ur ägget så söker sig dessa självmordsbestar till närmaste miljökapsel där de spränger sig själva

SPORER

Driver oskadliga omkring på planeten, tills de träffas av skott - då förvandlas de till fyra aggressiva slingerväxter (se nedan)

SLINGERVÄXTER

Dessa består, som härrör från sporer, är svåra att träffa på grund av sin storlek

NMI-SKEPP

Dessa snabba och lättmanövrerade fientliga jaktkepp kommer fram när en nivå har rensats från vanliga fiender, när det finns kvar miljökapslar på ytan

BLUNDERÅSKA

Resterna från fiendens attacker med kemiska vapen. Moln med superladdad gas driver omkring över planeten, ger ifrån sig surt regn och avfyrrar dödliga bliztar

LEDAR-SKEPP

Rymdskeppen i 'ledar'-klassen fattar tag i miljökapslarna med en insugningsstråle i början av varje nivå

BOSSAR

Detta är fiendens viltigaste angreppsvapen. Om du oskoldliggör alla fem så är kriget över!

Dropzone, copyright
Archer Maclean (1984)

SNES-versionen,
copyright
Eurocom Developments
Ltd. & Archer Maclean
(1993/4)

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprungliga köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY IMAGESOFT. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMND, SÄLJS DENNA SONY IMAGESOFT PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY IMAGESOFT ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY IMAGESOFT ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÄR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

SISÄLTÖ

1. Super Dropzone
-tarina47
2. Ennen aloitusta.....48
3. Optiot ja Salasanat49
4. Blastosfääri-aluksen
hallinta49
5. Pelin tarkoitus.....50
6. Aseistus ja
tehonlisäajät51
7. Pistetaulu51

1. SUPER DROPZONE - TARINA

Eletään heinäkuuta Armon vuonna
1994//Dateline July 1994 A.D....

Shoemaker-Levy'n komeetta törmää Jupiteriin ja useaan sen kuuhan päästöien valloilleen 1.000 ydinärkeä vastaavan tuhoavan energian. Räjähdykset näkyvät Maaplaneetalle, ja tiedemiehet kaikkialla maapallolla iloitsevat päästessään seuraamaan tätä kvanttifysiikkaa laskettujen voimien voittokulkua. Tiedemiehet eivät kuitenkaan arvaa, ettei törmäys ollutkaan painovoiman, komeetan nopeuden ja molekyylien vastuksen keskinäisten suhteiden matemaattista lopputulosta. Tosiasiallisesti tuntemattomat voimat olivat ohjanneet komeetan - sikäli kuin se edes olikaan komeetta -törmäämään Jupiteriin...

Eletään Armon vuotta 2164*...

NASA (Pohjoisen pallonpuoliskon avaruustutkimusjärjestö) lähettää tieteellisen retkikunnan Jupiteriin. Retkikunta seuraa hieman aikaisemmin laukaistun Hubble#24-jonoskooppisatelliitin tietoja, joiden mukaan Shoemaker-Levy'n komeetan törmäyksestä syntyneet valtavat kraatterit sisältävät hyperenergiapitoisen

Petrakelliumin jäänteitä: Luonnossa esiintyvää, ekologisesti puhdasta ja uusiutuvaa mineraalia, joka on Maaplaneetan pääasiallisena energialähteenä 22. vuosisadalla.

PK - tai oikeastaan sen puute - on myös Pohjoisen Pallonpuoliskon Liiton (NHA) ja Eteläisen Pallonpuoliskon Aikselin (SHA) välisten kehnojen suhteiden syynä Maapallolla. Petrakelliumia esiintyy ainoastaan päiväntasaajan eteläpuolella, ja sen keksiminen on muuttanut radikaalisesti planeetan voimatasapainoa. Pohjoisen Pallonpuoliskon vaivoina ovat Etelältä saatuja luottojen takaisinmaksuongelmat - ainoa ala, jolla NHA on edelleen ylivoimainen, on avaruusmatkailu. Nyt siellä oitaotankin hyödyntää tämä tekninen etumotko energiakriisien päättämiseksi ja taloudellisen riippumattomuuden saavuttamiseksi Etelästä.

Huippusalainen sanoma NASA:n sotilaalliseen päämajaan Arizonaan Hillary Clintonin retkikunnan päämajasta Jupiterin lo-kuusta:

"Sanoma alkaa

PUNAINEN HOODI - lo, 5-9-2107

(Tämä viesti on muokattu BirMex 56:lla)

lon, Calliston, Ganymedesin ja Europan alustava geologinen tutkimus vahvistaa niillä esiintyvän erittäin runsaasti PKta. Samaa tulokseen olemme päättäneet tutkimalla itse Jupiteria. Olemme perustaneet menestyksekkäästi laskeutumista ja lähtöalustaväyhylkkeet kaikkiin viiteen kohteeseen odottamaan kaivoskaluston saapumista.

Nämä olivat hyvät uutiset, mutta meitä huolestuttaa muutama asia. Jouluko tutkimusretkikunta jokaisessa kohteessa on kadoksissa -luultavasti kuolleina. Ainaoan seurattavana todistena on oudon polttavan, ilmeisesti karvapeitteisen aineen esiintyminen heidän viimeiseksi ilmoittamisissaan sijainneissaan. Mitään jälkiä ei ole löytnyt miehistä eikä heidän avaruussuojistaan. Geigermittarin lukemat osoittavat myös epätavallisen korkeita bariumarvoja.

Asioiden hankaloittamiseksi entisestäään useat miehemme ovat ilmoittaneet havainneensa UFOja. Ennenkuin väitätte minun saaneen hylttikuumen, haluaisin huomauttaa, että ryhmän muut jäsenet ovat vahvistaneet monet näistä raporteista.

Tiedän tämän kuulostavan suoraan National Enquirerista tempaistulta, mutta alan uskoa katoamista ja UFO-hovaintojen liittyvän toisiinsa.

Ja asiat ovat muuttuneet entistä oudommiksi. Tutkimuksissa on paljastunut runsaasti outoja, elollisen vaikutuksen aikaansaamia muutoksia Shoemaker-Levy'n komeetan osasten törmäyskohteissa. Professori Wei on nykyään sitä mieltä, että meillä on riittävästi todisteita sen teorian tueksi, että nämä ovat ei-ihmisperäisen älyn aikaansaamia tuotteita. Hiiliarvomitaukset vastaavat tarkalleen muiden S-L-jätteiden ajankohtaa, ja professorimme on kehittälemässä teoriaa, ettei S-L ollutkaan mikään tavallinen komeetta ja ettei törmäyskään ollut tahaton.

Minun on tunnustettava olevani täällä ymmälläni. Toivottavasti valokotit siellä NFSAn päämajassa pystyvät saamaan selville, mitä hemmetissä täällä oikein tapahtuu. Minä en kuitenkaan tähän pysty.

Loppu,

Kenraali Chester Quimby

NFSAn Hillary Clinton -retkikunta, lo.

Sanoma päättyy"

Jäljennös tehtäväselostuksesta Operaatio Dropzone agentille (henkilöllisyys salattu), laatijana NFSAn sotavoimien päällikkö, komentaja Arthur J. Howitzer III:

"Olette nähnyt tiedot. Tämän viestin jälkeen emme ole saaneet radioyhteyttä Hillarlyn retkikuntaan. Omien analyysiemme perusteella Quimby oli oikeassa yhdistäessään UFOja katoamiset toisiinsa. Vaikuttaa siltä, että vihanieliset ei-ihmisperäiset elämänmuodot (NHL) todellakin suorittivat peiteoperaation Jupiteriin ja sen kulle kaksisataa vuotta sitten. Edeltäjiemme nauttiessa omasta mielestään mahtavasta astronomisesta ilotulitusnäytöksestä he seurasivatkin todellisuudessa NHL-joukkojen sillanpääaseman perustamista Jupiteriin.

Olettaisimme heidän aikovan käyttää valtavia Pk-varastojaan polttoaineeksi suurhyökkäykseen tälle planeetalle. Ennenkuin saamme aloittaa täysimittaisen sotilaallisen operaation Jupiteriin, presidentti on vaatinut meitä lähettämään tiedustelijan yrittämään pelastaa mahdollisimman monta retkikunnan jäsentä. Tunnistimme mukaan ainakin 10 heistä

on edelleen hengissä avaruussuojissaan. Tiedämme myös Dropzone-laskeutumisyöhykkeiden olevan jokaisella planeetalla ja sen kuilla joksinkin turvassa vihollisen hyökkäyksiltä.

Tehtävänänne on lentää Blastosfääri-aluksen prototyyppi Jupiteriin pelastaaksenne mahdollisimman monta Hillarlyn retkikunnan jäsentä. Varusteinaanne on täysi valikoima plasmalaseireita, itseohjautuvia ohjuksia ja stratopommeja -käytännössä olette yhden miehen taistelupataljoona. Paperilla ennusteet ovat kuitenkin Teitä vastaan, ja NHL:llä on suuri ylivoima puolellaan. Laiton kuitenkin eläkkeeni likoon, ellei teidänlaisenne huippulaseristi vastaa vähintään tuhatta ulkoavaruuden lentäjiä.

Hyvää onnea ja vauhtia..."

2. ENNEN ALOITUSTA

- Varmista, että Super NEST'misi virta on katkaistuna.
- Varmista, että ohjaimesi on liitettynä pelikonsolin porttiin '1'.
- Työnnä Super Dropzone -pelikasettisi Super NEST'miin. Paina pelikasettisi tukevasti paikoilleen.
- Käännä virtakytkin asentoon ON. Esittelyjakso käynnistyy automaattisesti.

VAROITUS:

ÄLÄ KOSKAAN YRITÄ TYÖNTÄÄ PELIKASETTIA PAIKDILLEEN VIRTAKYTKIMEN OLLESSA ASENNOSSA ON.

3. OPTIOT JA SALASANAT

Heti esittelyjakson päätyttyä saat valita kahdesta vaihtoehdosta:

- Paina Start-painiketta aloittaaksesi pelin Allossa Vksi.
- Paina Select-painiketta avataksesi Optiovalikon.

OPTIOVALIKKO:

Käytä peliohjaintasi siirtäksesi optioiden välillä ylös ja alas.

UUDEN PELIN ALOITTAMINEN

oroistaessasi tämän option ja painaessasi Start peli alkaa.

SALASANA

Tällä pääset aloittamaan pelisi haluamaltasi tasolta - edellyttäen sinun näppäilleen oikean koodin. Näppäilläksesi koodin, käytä ohjaintasi siirtäksesi vasemmalle ja oikealle. Käytä sitten painikkeita X (sininen) valitaksesi suuremman numeron ja B (keltainen) valitaksesi pienemmän numeron. Kun olet näppäillyt koodisi, korosta Aloita uusi peli - vaihtoehto ja paina aloituspainiketta. Koodi pysyy voimassa, kunnes koneen virta katkaistaan tai näppäillään uusi koodi. Saat salasanoja säännöllisin välein pelin kaikilla tasosilla.

PELAAJAMÄÄRÄ

Käytä painikkeita X ja B valitaksesi pelaajien määrän (1-4).

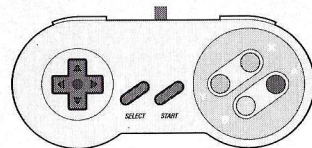
PELIOHJAINMÄÄRÄ

Käytä painikkeita X ja B valitaksesi haluamasi peliohjainmäärän (1-4*).

NÄYTÄ MAINEEN HALLI

Valitse tämä ja paina Start nähdäksesi suurimmat pistemäärät Maineen hallista (paristovarmistus tallentaa pisteesi, vaikka koneen virta olisi katkaistu). Paina ylöstaasta Start palataksesi Optioruutuun.

4. BLASTOSFÄÄRI-ALUKSEN HALLINTA



PELIOHJAIN

Käytä ohjainta liikuttaaksesi Blastosfäärialustasi ylös ja alas, vasempaan ja oikealle. (Vaihtaessasi suuntaa vasempaan tai oikealle tulitussuuntasikin vaihtuu samaksi.)

SELECT/VALINTA

Paina tätä painiketta päästäksesi optioruutuun pelien välillä.

START/ALOITUS

Aloittaa pelin. Pelin alettua tämän painikkeen painallus pysäyttää pelin paikoilleen. Jatkaaksesi peliä, paina painiketta uudelleen.

PAINIKKEET L JA R

Paina näitä pelin ollessa käynnissä valitaksesi haluamasi asetet.

A (PUNAINEN) PAINIKE

Tulittaa valitulla aseella.

Y (VIHREÄ) PAINIKE

Vaihtaa suojaimen päälle ja päältä.

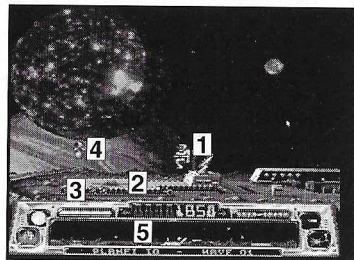
B (KELTAINEN) PAINIKE

Virtittää stratopommin.

X (SININEN) PAINIKE

Ei käytetä pelissä.

PÄÄRUUTU



1. Supertiedustelija
2. Dropzone-laskeutumisyöhykke
3. Avaruussuoja™
4. Planter (Taruhi) bariumhämähäkin munien
5. Tutka (katso lähikuvaa)



1. Tulostaulu (toimii myös pelitaukojen aikana)
2. Jäljelläolevat elämät
3. Jäljelläolevat stratapommit
4. Jäljelläolevat avaruussuojat, jotka on siirrettävä Dropzone-vyöhykkeelle
5. Virittettyjen aseiden merkkivalo
6. Virittettyjen aseiden energiataso
7. Suojavaipan energiataso
8. Suunta lähimpään uhkaavaan Planteriin
9. Tutkaruutu

Tutkaruudusta saat arvokkaita tietoja avaruussuojien ja vihollisten sijainnista. Avaruussuojat ovat keltaisia, viholliset monivärisiä lajistaan riippuen. Ruudusta näet myös montako elämää sinulla on jäljellä, stratapommimäärän, senhetkisen aseistuksesi, suojaverhosi energian ja suunnan, josta lähinnä oleva vihollinen on käymässä suojien kimppeeseen.

5. PELIN TARKOTUS

Pelin tarkoituksena on Blastosfäärialuksen hallinta, vihollisten tappaminen ja avaruussuojien suojeleminen hyökkäyksiltä.

Aloittaessasi pelin siinä on 10 avaruussuojaa. Vihollisen Planter-aluksat yrittävät tuhota nämä suojat käyttäen tähän bariumhämähäkin munia. Päästäksesi tason lävitse sinun on siirrettävä kaikki hyökkäyksistä selvinneet suojat laskeutumisyöhykkeelle. Älä huolestu, ne on helppo huomata - ne ovat kunkin planeetan ainoa lähtö- ja laskeutumisalusta.

Kerätäksesi suojan ohjaat vain Blastosfäärialuksesi siihen kiinni - jos tähtäsit oikein, kuulet valmiussäänin ja näet suojan riippumassa aluksestasi. Sitteen talletat avaruussuojan laskeutumisyöhykkeelle, jolloin saat bonuksen ja varmistat suojan turvallisuuden.

Jos kaikki avaruussuojat tuhoutuvat, pelitasoa vapisuttaa

Kuunjärjestys. Planeettojen koko pinta käy lävitse mutaation ja vihollisista tulee hillittömän aggressiivisia. Tätä emme todellakaan suosittele!

Kun kaikki avaruussuojat on pelastettu ja pelitaso pelattu loppuun, muukalaisien iskujoukot sieppaavat suojat takaisin 'Leader'-luokan avaruusalukseen. Seuraavaan pelitason aloittamiseksi sinun on tuhottava 'Leader' ja vapautettava avaruussuojat vielä kerran.

Toiminta tapahtuu Jupiterin neljällä kuulla: Iolla, Callistolla, Ganymedesillä ja Europalla. Jokaisessa kuussa on 10 vaikeutuvan pelitasoa ja lopullinen Planeetanvartijan taso. Päästäksesi siirtymään seuraavaan kuuhun sinun on tuhottava Planeetanvartija.

Jos onnistut pysymään hengissä kaikilla neljällä kuulla, sinut siirretään itse Jupiterin ikuisen jään peittämälle pinnalle, johon aluksesi laskeutuu loppuvälittelyyn hirmuista Fenixiä vastaan...

6. ASEISTUS JA TEHONLISAAJAT

Blastosfäärialuksen tulivoima on mahtava, ja se soveltuu kaikkiin odotettavissa oleviin tapahtumiin.

SUOJAVAIPPA

Luo antimateriaivaipan Blastosfäärialuksen suojaksi. Ainoa ongelmasi on, ettet pysty noukkimaan mitään vaipan ollessa suojajasi.

VAKIOLASERIKONI

Tämä on vanha vakiovaruste. Puoliuutomaattinen, 40 watin plasma-ase.

MULTILASER-IKONI

Tämä on avaruussajan vastine joukkotulitusaseille. Paina laukaisijaa ja onna palaa!

ROTONUIJA-IKONI

Painovoiman suhteen vastapainotettu jokapaikan murkkausase! Aseen etuna on, että pystyt ampumaan samanaikaisesti toisellakin aseella sen nuijissa vihollisiasi!

MAALIINOHJAUTUVI EN OHJUSTEN IKONI

Näiden uraanikirkisten ohjusaseiden tuhovoima on hirvittävä. Muukalaiset inhoavat niitä!

STRATAPOMMI-IKONI

Uskomattoman voimakkaita aseita, jotka toimivat tuhoamalla kaikkien hiilettömien elämänmuotojen molekyylit. Sinä ja avaruussuojat olette turvassa, mutta muukalaisista tulee korppu!

TEHONLISÄPAKETTI

Puhdasta metaaniuutetta kunnan vauhinlisäämisein!

7. TULOSTAULU

AVARUUSSUOJIE N

100 pistettä x tason numero
Niissä ovat miehet ja naiset, jotka sinun on vietävä Dropzone-vyöhykkeelle

Planter-ikoni

Nämä ovat vihollisen perusaluksia. Ne ovat hitaita, mutta niissä on tappava kuorma plasmansinkoa ja bariumhämähäkin munia (katso alemmaa)

BARIUMHÄMÄHÄKIN MUNIEN IKONI

Orgaanisia ilmasta maahan -aseita. Näiden osessa planeetan pintaan Planter-avaruusalus muuttuu tappavaksi Nemesiitiksi (katso alemmaa) munien kehittäessä bariumhämähäkeiksi (katso alemmaa).

NEMESIITTI-IKONI

Taruhiin mutantti. Huomattavasti nopeampi ja aggressiivisempi.

BARIUMHÄMÄHÄKKI -IKONI

Päästyään kehittymään, nämä kamikazehämähäkit etsivät lähimmän avaruussuojan ja tuhoavat itsensä sen kohdalla.

ITIÖ-IKONI

Nämä ajelehtivat ketään vaivaamatta ympäri planeettaa, kunnes niitä ammutaan - silloin ne muuttuvat neljäksi aggressiiviseksi lonkerokasviksi (katso alemmaa).

LONKEROKASVIEN IKONI

Syntyvät itiöistä. Itiöjohdannaisina näihin hirviöihin osuminen on vaikeaa niiden koon takia.

NMI-IKONI

Nämä muukalaisten nopeat ja ketterät metsästäjätappaja-aluksat ilmestyvät esiin, kun pelitaso on puhdistettu tavallisista vihollisista avaruussuojien ollessa edelleen planeetan pinnalla.

KAASUMYRSKY- IKONI

Vihollisten kemiallisilla aseilla suorittamien iskujen jätettä. Varaukseltaan erittäin voimakkaita kaasupilviä, joita ojelehtii ympäri planeettaa tiheiden haposateita ja purkautuen tappavin salamanskuin.

LEADERIEN IKONI

'Leader'-luokan avaruusaluksia, jotka murskaavat avaruussuojia potkurisäteilläään jokaisten pelittason alussa.

TASONJOHTAJA- IKONI <OF ANY BOSS>

Muuttujia Nämä ovat vihollisten pääishuoseita. Vaimenna kaikki viisi, ja sota on ohitse!

Dropzone copyright
Archer Maclean (1984)
SNES version copyright
Eurocom Developments
Ltd. & Archer Maclean
(1993/4)

Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperäiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja lyön laatuviolista ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optiossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolella mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu ei ole sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITAMAAN SONY IMAGESOFTIA, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY IMAGESOFT TUOTE ON MYTTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY IMAGESOFT EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY IMAGESOFT EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamattomat eivät saa rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai poikkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erityisen laillisen oikeuden, ja sinulla sallaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND
Sony Music
Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland