



INSTRUCTION
BOOKLET



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

X-TERMINATOR

Tack för att du köpt X-Zone, Kemcos Nintendo Scope-spel som erbjuder

WANTED FOR

skjutmöjlighet från höften med hjälp av hårkors på skärmen

X-TREMELY

och blixtrande häftig action. Läs noga igenom anvisningarna

DANGEROUS

innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

M I S S I O N

OBS: Läs noga igenom häftet "Konsumentinformation och Skötselanvisningar" innan du använder ditt Super NES TV-spel.

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

LICENSED BY



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



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.

Inledning	3
Uppdraget.....	4
Bakgrund.....	5
Utrustning	7
Börja så här	9

INNEHÅLL INLEDNING

Ditt vapen.....	11
Spelnivåer	13
Fienden.....	15
Övervakare	19
Kompletterande information..	21

Alpha Omega Neutron.
Personal utan behörighet som
tar del av den hemliga
informationen arresteras
omedelbart. Obehöriga
uppmanas strängt att inte läsa
det här dokumentet.

BEHÖRIGHET

Av okänd anledning har landets
automatiska försvarsdator slutat att
fungera. Ta dig in i "X-termination
Zone" runt det kraftigt försvarade
"forskningscentret" och mata in
sekvensen för nedkoppling i den
centrala bio-datorn.

UPPDRAGET

Återta kontrollen över
försvarssystemen innan de
datorstyrda robot- och
satellitattackerna leder till total
undergång.



Ett projekt i samarbete mellan ett topphemligt regeringsorgan och ett okänt företag har lyckats med att ta fram en hypersnabb biodator med enorm minneskapacitet och integrerad hjärnvävnad som minnesbas och central processorenhet. Biodatorn togs fram för att sköta landets automatiserade anläggning för att möta och identifiera "externa hot". Det datorstyrda "X-TRA" försvarssystemet (som reagerar automatiskt) ansågs som ett jättekliv framåt inom den militära teknologin. Den avancerade biodatorn skulle teoretiskt utesluta risken för mänskliga fel när det gällde landets försvar och automatiskt vedergälla med ett massivt motanfall mot den som vågade hota landets gränser.

BAKGRUND

"Fabrik-X", forskningsanläggningen där den upproriska biodatorn finns, ligger strategiskt belägen mitt i en stor, öde öken. Det ödsliga landskapet fungerar som ett extra skydd mot eventuella inkräktare. I den starkt befästa anläggningen finns ett säkerhetssystem som styrs av biodatorn med robotvakter beväpnade med kraftiga kanoner, kopplade till första nivån i X-TRA:s självförsvarszon. Varje inkräktare i "X-termination Zone" möts av massiva försvarsinsatser.



På grund av den påfrestande miljön runt fabrik-X, och uppdragets farlighet, utrustas du med en pansrad stridsdräkt, typklass A. Dräkten, som är av senaste modell, har inbyggd klimatkontroll och egen lufttillförsel för den händelse att du skulle angripas med kemiska eller biologiska vapen.

Dräkten har dessutom ett inbyggt magnetavvisningssystem och fungerar som en kraftsköld mot alla kända typer av vapen. Kraftskölden kan absorbera ett visst antal direkträffar innan systemet bryts ned och lämnar dig oskyddad.

UTRUSTNING

Visiret i hjälmen skyddar dina ögon från angrepp med laservapen, gör att du kan se i mörker med IR-teknik och ger information som speglas upp direkt på visirets insida. Informationen ger upplysning om hur stark kraftskölden är och hur många fiender du träffat. Dräkten är utrustad med speciella skor med inbyggd "antigravitation" som gör det möjligt för dig att sväva fram över öknen och landa i fabriken. Ditt viktigaste redskap är en plasmakanon av typ SS6. Vapnet är lätt, litet och pålitligt och kan skjuta automateld bestående av koncentrerade energistrålar med hjälp av ett inbyggt lasersikte. Rikta hårkorset mot fienden och tryck på avtryckaren.

Markör:

Hårkors som visas på skärmen och anger vart du riktar ditt vapen.

Återstående sköldkraft:

Visar hur många träffar din kraftsköld klarar innan den är förstörd. När alla de färgade strecken är borta tål du inga fler träffar.

Låst fiende:

Det röda +tecknet visar att din dator har låst på en fiende. Låsta fiender kan bekämpas med självsökande missiler. Du kan spåra upp till 4 olika fiender samtidigt.



Uppdykande fiende:

Om den rör sig (och även om den inte gör det), skjut den med din plasmakanon.

Poäng:

Representerar de fiender du skjutit i förhållande till avfyra skott. Används för värdering efter uppdraget.

Kraftökning (Power-Up):

Skjut den här för att få tillbaka fyra streck på mätaren för sköldkraft.

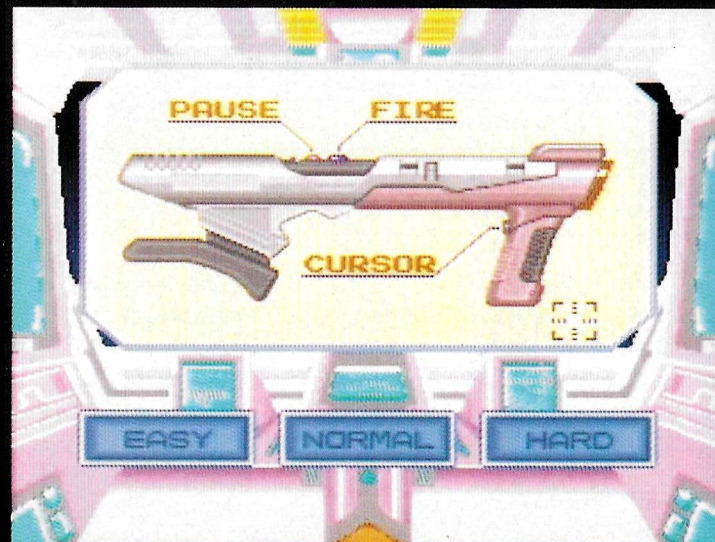
Se till att mottagaren till din Nintendo Scope är ansluten till koppling #2 på huvudenheten på ditt Super Nintendo Entertainment System och placerad i närheten av TV-apparaten. Sätt i spelkassetten i din Super NES och sätt på strömmen. Kontrollera att omkopplaren på Nintendo Scope står i läge ON eller TURBO, rikta Nintendo Scope mot TV-skärmen och tryck på avtryckaren. Du hör skottet i TV:ns högtalare.

BÖRJA SÅ HÄR

Titelskärmen visas och ersätts av skärmen för val av svårighetsgrad. Tryck och HÅLL markörknappen på Nintendo Scope nedtryckt för att se markören på skärmen. Flytta markören så att den pekar på önskad svårighetsgrad och tryck på avtryckaren för att börja spelet.

XZONE

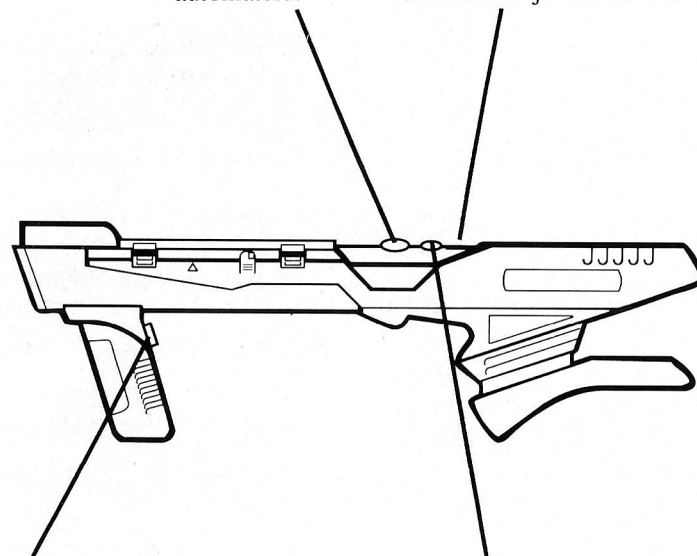
PUSH FIRE BUTTON



DITT VAPEN

Omkopplare: Omkopplaren har tre lägen: OFF (av), ON (på) och TURBO. Flytta omkopplaren ett snäpp från OFF till ON för halvautomatisk eld. Flytta omkopplaren ytterligare ett snäpp till TURBO för effektiv automateld.

Avtryckaren: Tryck för att skjuta energistrålar. Sätt omkopplaren i läge TURBO och håll avtryckaren nedtryckt för automateld. Om markörsiktet passerar över en fiende och då får en LÅSNING, släpper du avtryckaren för att avlossa en självsökande missil.



Markörknapp: Tryck och HÅLL nedtryckt för att se hårkorset på skärmen. Markören följer vapenrörelserna och gör det lätt att sikta. Du måste hålla knappen intryckt hela tiden för att kunna se markören.

Pausknapp: Tryck en gång för paus. Tryck igen för att fortsätta spelet. Du måste släppa Markörknappen för att Pausknappen skall fungera.

När du valt uppdragets svårighetsgrad
under anflygningen mot
målet släpps du av vid gränsen till
fabrik-X i försvarszonen.

SPELNIVÅER

Vid den tidpunkten råder radiotystnad
och du är ensam, i zonen...



ZON ETT:

Dyk ned genom molnen med hjälp av dina
antigravitationsskor till den befästa fabrik-X. Under
nedstigningen råkar du ut för det
första försvaret; automatiska spaningsfarkoster som
fastställer din position och massor av flygande
attackdroner som försöker skjuta ned dig.



ZON TVÅ:

Utnyttja den mäktiga eldkraften i din plasmakanon
och skär en korridor genom det robotstyrda
markförsvaret nere i öknen. Se upp
för ksp-beväpnade underjordiska mullvadsdroner som
den vansinniga datorn har konstruerat för att hejda
dig.



ZON TRE:

Ett massivt anfall mot den tungt bestyckade fabrik-X.
Forskningscentret har byggts om till ett riktigt fort av
den galna biodatorn. En skog av ksp-nästen och
kanoner blockerar din väg mot fabriken inre.
Biodatorn har dessutom framställt
avancerade grindväktare, mycket snabba och tungt
beväpnade, fast beslutna att eliminera allt som
försöker ta sig in.

ZON FYRA

Satellitbilderna tagna från hög höjd kan inte visa
några detaljer genom det elektroniska skyddslager
som biodatorn har byggt upp.
Det finns inga detaljer eller uppgifter om det inre
försvaret. Men bredbandsscannern har uppfångat
tecken som tyder på att det ändå finns svaga
livstecken från något inne i fabrik-X.

Den stora biodatorn har
tillverkat flera olika,
specialiserade robotvapen som
sköter försvaret av fabrik-X.

FIENDEN

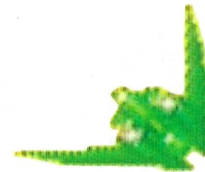
Från vår satellitspaning har vi
fått viss information om
fiendens försvarsmetoder. På
grund av de elektroniska
störningssändarna i zonen, har
vi inte kunnat få komplett
information.



Spaningsrobot-epsilon

BEVÄPNING: Neutronmissil.

RAPPORT: Fjärrstyrs av biodatorn och
kopplad till
underrättelseavdelningen.



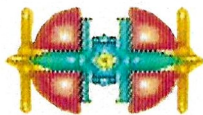
Jaktskepp-alfaklass

BEVÄPNING: Dubbla kulsprutor med
hög eldhastighet och
pansarbrytande ammunition.

RAPPORT: Lågflygande supersnabbt
robotskepp som patrullerar
terrängen runt fabriken tills radarsystemet
upptäcker en inkräktare. Skeppet stiger
snabbt, anfaller med stor kraft och
dyker sedan till låg höjd igen.

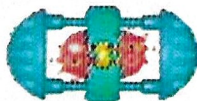
Raketdron-gammaklass

BEVÄPNING: Fyra neutronmissiler. RAPPORT: Biodatorn skickar upp raketdronerna för att utplåna varje inkräktare med de fyra kraftiga neutronmissilerna.



Rotationsdron-alfaklass

BEVÄPNING: Kanon med ultrahög eldhastighet. RAPPORT: Det slutliga vapnet. Skickas ut för att göra slut på luftburna fiender. En rotationskanon, skyddad i ett skal av pansar, skjuter mer än 240 skott per sekund.



Stridsvagn-epsilonklass

BEVÄPNING: 200 mm kanon på roterande torn. RAPPORT: Ett klassiskt, radiostyrt försvarsvapen som patrullerar området runt fabrik-X. Vagnarna är kraftigt bepansrade och kräver flera träffar från din plasmakanon för att bli förstörda.



Mullvadsdron-omegaklass

BEVÄPNING: Två pansarbrytande kulsprutor. RAPPORT: Skapad av biodatorn för att upptäcka mindre markstrider med hjälp av sina vibrationskänsliga scanners. Mullvadsdronerna ligger gömda i sanden och hoppar upp och anfaller med kulsprutor. Mycket snabba och kraftigt bepansrade.



Patrullvagn-alfaklass

BEVÄPNING: Dubbla raketgevär. RAPPORT: Högt monterade sensorer gör vagnen idealisk i den sandrika ökenterrängen.



Vakt-gammaklass

BEVÄPNING: Två snabbskjutande kulsprutor. RAPPORT: Svävare med dubbla motorer. Patrullerar terrängen runt fabrik-X. Specialbyggda för mindre markstrider och gränsskydd.



ÖVERVAKARE

Se upp! Den militära verksamheten i varje zon kontrolleras av en övervakare. Biodatorn har utnyttjat samma bioteknik vid tillverkningen av övervakarnas CPU som finns i själva centraldatorn. Övervakarna har därför en begränsad artificiell intelligens och de är kopplade direkt till den centrala biodatorn. När alla andra försvarsmekanismer i en zon har upphört att fungera, får övervakarna uppgiften att söka upp och tillintetgöra inkräktaren.

ÖVERVAKARE-ALFAKLASS

Tri-Link E-Omega Mullvadsdroner.
BEVÄPNING: Varje dron är bestyckad med två pansarbrytande kulsprutor och två taktiska missilramper.
RAPPORT: Egentligen tre Mullvadsdroner som kopplats ihop och anfaller samtidigt. Samma kraftfulla kulsprutor som Mullvadsdronerna, två extra missilramper och bättre skydd gör övervakaren betydligt svårare att knäcka än sina mindre kusiner.

ÖVERVAKARE-BETAKLASS

Vakt. BEVÄPNING: Två högt monterade 100 mm kulsprutor och åtta taktiska missilramper. RAPPORT: Svävarmotorer i fötterna gör att roboten rör sig mycket snabbt över sanddynerna. Reaktionsförmågan är så hög att den kan blockera skott från din plasmakanon med sina extratjocka underarmar. Skyddspansaret tål flera träffar.

ÖVERVAKARE-GAMMAKLASS

Svävstridsvagn BEVÄPNING: Tornmonterad 150 mm kanon med pansarbrytande ammunition, kulspruta med hög eldhastighet och en granatkastare. RAPPORT: En mycket snabb artilleripjäs som har samma framdrivningssystem som gammaklassvakterna. Tål flera träffar från din plasmakanon.

ÖVERVAKARE-DELTAKLASS

Arachnidea X Mechanicus.
BEVÄPNING: Fyra granatkastare med högexplosiv ammunition och fyra taktiska missilramper. RAPPORT: Spindelliknande konstruktion som ger övervakaren hög manöverförmåga och hastighet. Roboten kan hoppa 25 meter rakt upp i luften.

ÖVERVAKARE-EPSILONKLASS

Antigravitations Taktisk Missilplattform.
BEVÄPNING: 8 taktiska missilramper och två plasmakanoner. RAPPORT: En mycket snabb och lättmanövrerad missilplattform, trots den kraftiga beväpningen och pansarskyddet. Den kan skjuta åtta missiler samtidigt, men omladdningen tar tid. Skjuter oftast bara fyra missiler och behåller fyra i reserv.

CENTRALA BIODATORN

Bristfälliga data.

CONTINUE

Ditt transportskepp svävar på hög höjd och övervakar hela området. Om ditt magnetiska kraftfält förstörs och dräktens inbyggda sensorer registrerar livsfarlig eldgivning, skickas en automatisk nödsignal till transportskeppet och du transporteras omedelbart upp till farkosten - ofta i sista ögonblicket.

KOMPLETTERANDE INFORMATION

Där får du möjlighet att fortsätta uppdraget ("continue"), eller att återvända till basen. Om du väljer att återvända till basen när du förlorat din första pansardräkt kanske du kan skriva in ditt namn bland de fem bästa äventyrarnas. Väljer du att fortsätta uppdraget avstår du från den möjligheten.



Skjut mot rutan med "YES" (ja) för att få en ny pansardräkt och återvända till den zon du just lämnade, eller på "NO" (nej) för att avsluta uppdraget och återvända till basen. Du har 10 sekunders betänketid. Du har bara tre extra pansardräkter eftersom de är mycket dyrbara. När alla tre dräkterna är förstörda är uppdraget misslyckat och du återvänder till basen.



REGISTRERING AV HÖGSTA POÄNG

Sikta med markören och skjut på bokstäverna för att skriva ditt namn (max 5 tecken). Skjut på "DEL" för att sudda. När du är klar skjuter du på "END" för att spara ditt namn för evigt (eller tills någon som är bättre än du dyker upp).

X-TERMINATOR

Kiitos, että ostit Kemcon valmistaman Nintendo Scope -lisälaitteelle sopivan X-Zone -pelin,

WANTED FOR

jonka näytössä on hiusristikko-kursori kiihkeää kommandotyylissä "lantiolta ampumista"

X-TREMELY

räjäytystoimintaa varten. Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, jotta nautit pelistä kaikin tavoin.

DANGEROUS

Säästä vihkonen tulevaa käyttöä varten.

MISSION

HUOMIO: Lue myös kuluttajille tarkoitettu tieto- ja hoito-ohjevihko huolellisesti, ennen kuin käytät Nintendo®-keskusyksikköäsi tai pelikasettejäsi.

Esipuhe 25

Tehtävä 26

Taustatietoja 27

Varusteet..... 29

Tehtävän aloittaminen 31

SISÄLTÖ

Aseen yksityiskohdat..... 33

Tehtävätasot 35

Viholliset 37

Valvojat 41

Lisätietoja 43

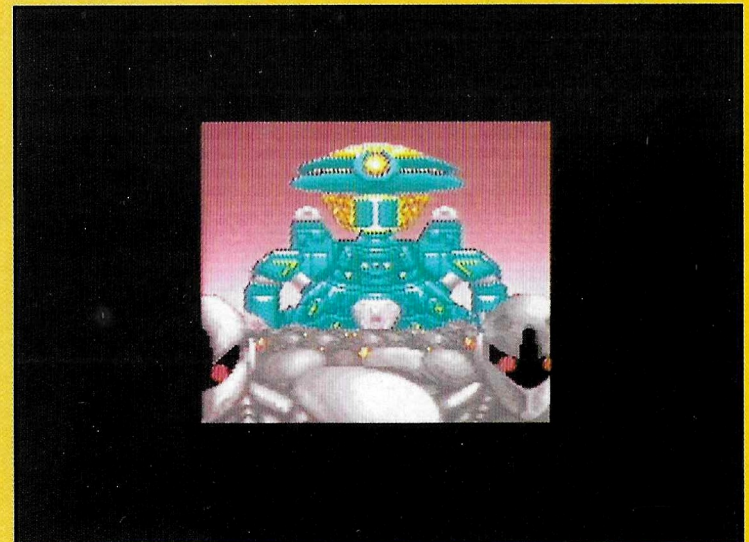
Turvaselvitys: Alfa-Omega-Neutroni.
Henkilökuntaa, jolla ei ole tätä
turvaselvitystasoa tämän dokumentin
tutkimiseksi, rangaistaan määräysten
vastaisesta toiminnasta.
Valtuuttamattoman henkilökunnan on
heti lopetettava
tämän dokumentin lukeminen.

ESIPUHE

Tuntemattomat olosuhteet ovat saaneet
Kansakunnan automaattisen
pääpuolustustietokoneen epäkuntoon.
Tunkeudu tarkkaan vartioidun
tutkimuskeskuksen X-
terminaatiovyöhykkeelle ja lataa
järjestelmän
sulkeutumisjakso Bio-keskustietokoneeseen.

TEHTÄVÄ

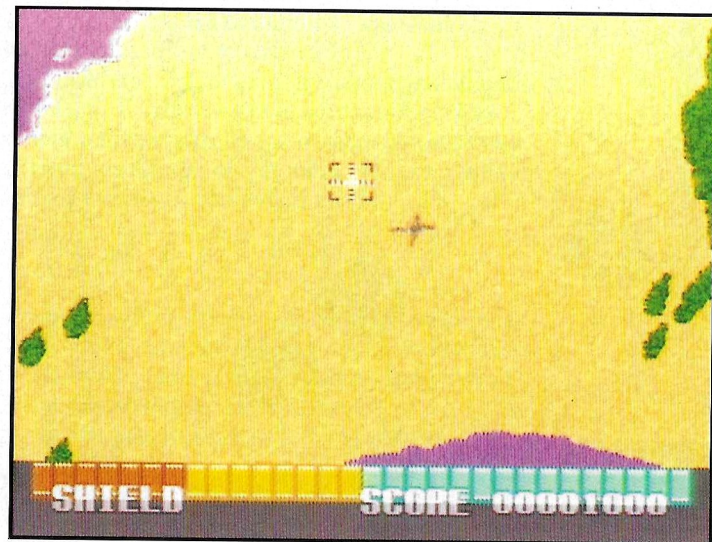
Ota puolustusjärjestelmä haltuusi. Sitten
tietokoneohjatut ohjukset ja
satelliittihyökkäykset voivat aloittaa
täydellisen maailmanlaajuisen
hävittämisen.



Valtion ja erään yksityisyriksen huippusalainen yhteistyöryhmä on kehittänyt ylinopean, huippukapasiteetin Bio-tietokoneen, joka käyttää geneettisesti muunneltua aivokudosta päämuistinaan ja keskusprosessorinaan. Tämä Bio-tietokoneeseen perustuva järjestelmä on kehitetty ohjaamaan Kansakunnan automaattista X-TRA -vastahyökkäyssysteemiä. Sitä pidetään parhaimpana sotateknologian saavutuksena. Kehittynyt Bio-tietokone pystyy poistamaan kaikki inhimilliset virheet tai heikkoudet Kansakunnan puolustamisessa ja suorittamaan valtavia strategisia vastahyökkäyksiä niihin vihollismaihin, jotka uhkaavat Kansakunnan rajoja.

TAUSTATietoJA

Päätutkimus- ja suunnitteluosa X-alue, joka sisältää vaarallisen Bio-tietokoneen, on suunnitelmallisesti sijoitettu valtavan ja kuivan aavikon keskelle. Vaikea maasto toimii luonnollisena esteenä kaikille tungetteliöille. Voimakkaasti vahvistetulla ja vartioidulla alueella on Bio-tietokoneohjattu turvajärjestelmä säälimättömine, raskaasti aseistettuine vartijarobotteineen, jotka ovat yhteydessä X-TRAN itsepuolustusvyöhykkeen ensimmäiselle tasolle. Mikä tahansa luvaton ilmasta tai maasta tapahtuva tunkeutuminen X-terminaatiovyöhykkeelle katsotaan vihollistoiminnaksi, ja seuraukset ovat sen mukaiset.



X-aluetta ympäröivän luonnon ääriolosuhteiden ja tehtävän vaikeuden takia varustamme sinut suojaavalla A-luokan Exo-taistelupuvulla. Tässä uskomattoman kestävässä taistelupuvussa on järjestelmä, joka pitää puvun sisustan tasalämpöisenä. Tässä järjestelmässä on myös kiertävä ilmanvaihto, jos joudut kohtaamaan kemiallisia tai biologisia aseita. Puvussa on myös magneettinen energianhajaannuttaja, joka toimii voimakenttänä kaikkia tunnettuja aseita vastaan. Tämä kenttä kestää tietyn määrän suorita iskuja ennen kuin se tuhoutuu, jolloin joudut täysin vihollisen armoille. Erikoissävytetty kypärän suojalasi

VARUSTEET

suojaa verkkokalvojesi laserräjäytyksiltä, auttaa sinua näkemään pimeässä infrapunavälillä ja tuo tietorudun suoraan silmiesi eteen. Tästä HUD-näytöstä näet energiakenttäsi kestävyuden ja vihollisosumien arviontipisteet.

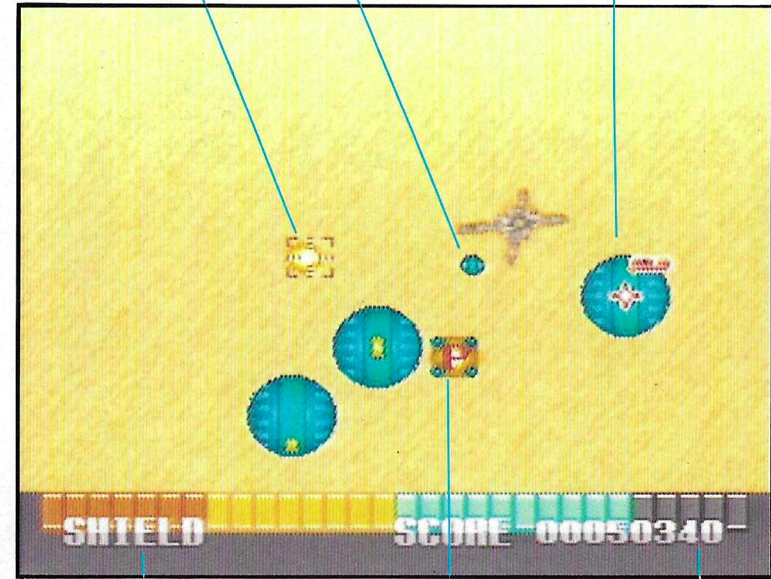
Puvussa on vetovoimaa vastustavat leijuntasaappaat, joiden avulla voit lentää aavikon ilmatilasta X-alueelle.

Viimeinen ja tärkein varusteisi on prototyyppi SS6 Plasmaenergiasinko. Tämä suorituskykyinen ase on kevyt, kannettava ja luotettava. Se ampuu nopeita ja tuhoisia energiantäyhteisiä laukauksia todella tarkasti. Aseessa on aivan uudenlainen laserammunta-tähtäintekniikka. Aseta hiusristikko-kursori haluamasi kohteen kohdalle ja ammu saadaksesi mahdollisimman korkean osumasuhteen.

Lähestyvä vihollinen: Jos vihollinen liikkuu tai on paikallaan, räjäytä se pois tieltä Plasmasinkosi avulla.

Kursori: Tämä näytössä liikkuva hiusristikko-kursori osoittaa mihin aseesi tähtää.

Lukittu vihollinen: Punainen + merkki osoittaa, että tietokoneesi jäljittää vihollista. Lukitut viholliset voi tuhota kohteeseen hakeutuvalla ohjuksella. Voit jäljittää jopa neljää vihollista samanaikaisesti.



Pisteet: Näet vihollisosumiesi suhdeluvun. Tätä lukua käytetään tehtävän jälkeisessä arvioinnissa.

Jäljellä oleva kentän voimakkuus: Tästä mittarista näet montako osumaa suojakehäsi kestää ennen kuin se tuhoutuu. Kun kaikki värilliset tangot ovat kadonneet, ei sinulla enää ole suojaa ja tuhoutut seuraavasta vihollisen osumasta.

Voimanlisäys: Ammu tätä, niin neljä energiatankoa palautuu kentän voimakkuus -mittariin.

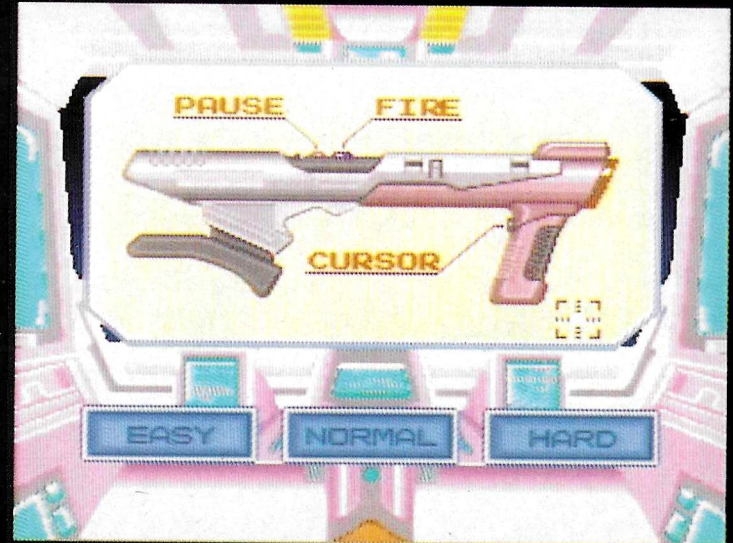
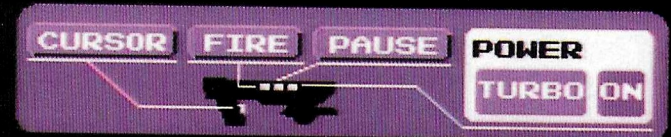
Varmista, että Nintendo Scope -vastaanotin on
kytketty Super Nintendo Entertainment
Systemin ohjainportti 2:teen ja asetettu TV-
vastaanottimesi lähetyville. Aseta
X-Zone -pelikasetti Super NES -yksikköön
ja paina laitteen virta päälle.
Varmista, että Nintendo Scope virtakytkin on
joko ON- tai Turbo-asennossa. Tähtää
Nintendo Scope TV-ruutuun ja paina
tulituspainiketta. Kuulet laukauksen.

TEHTÄVÄN ALOITTAMINEN

Pelin nimiruutu katoaa ja tilalle ilmestyy
vaikeusasteen valintaruutu. Paina
yhtäjaksoisesti Nintendo Scope kahvassa
olevaa ristiohjainta, niin kursori
ilmestyy näyttöön. Siirrä kursoria
osoittamaan haluamaasi vaikeusastetta ja
paina tulituspainiketta, niin peli alkaa
haluamaltasi vaikeusasteelta.

XZONE

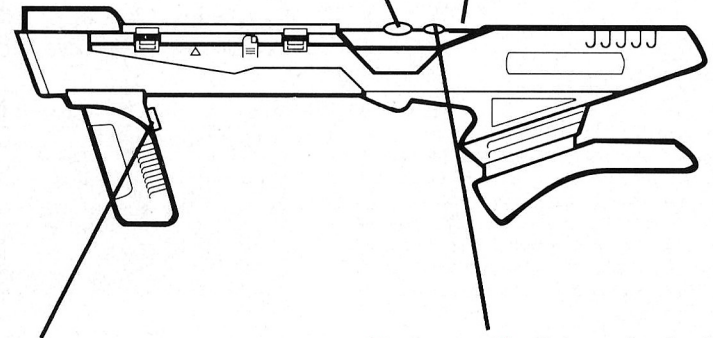
PUSH FIRE BUTTON



ASEEN YKSITYISKOHDAT

Tulitusnäppäin: Laukaisee plasmaenergiasäteet. Sääda virta Turbolle ja paina tulitusnäppäintä saadaksesi nopean tulituksen. Jos kursorisi tähtäin kulkee vihollisen yli ja joutuu lukkoon/LOCK, päästä otteesi tulituspainikkeesta laukaistaksesi kohteeseen hakeutuvan ohjuksen.

Virtakytkin: Tässä kytkimessä on kolme asento: OFF/pois päältä, ON/päällä ja Turbo. Valitse ON, kun haluat puoliautomaattisen yhden ammuksen laukaisutavan. Valitse Turbo, kun haluat täysin automaattisen, jatkuvan turbotulituksen.



Ristiohjain: Paina tätä näppäintä yhtäjaksoisesti saadaksesi hiusristikko-kursorin näyttöön. Kursori seuraa aseenn liikkettä ja auttaa saavuttamaan mahdollisimman suuren osumasuhteen. Tätä näppäintä on painettava yhtäjaksoisesti, jotta hiusristikko-kursori pysyy näytössä.

Taukonäppäin: Paina taukonäppäintä saadaksesi pelitauon. Paina taukonäppäintä uudelleen jatkaaksesi peliä. Sinun on vapautettava ristiohjain, jotta taukonäppäin toimisi.

Kun olet valinnut tehtäväsi vaikeusasteen,
sinut pudotetaan X-alueen kehälle
X-terminaatiovyöhykkeelle.

TEHTÄVÄTASOT

Tässä pisteessä radiohiljaisuus astuu voimaan.
Olet nyt omillasi vyöhykkeellä...



VYÖHYKE 1:

Käytä vetovoimaa vastustavia saappaitasi sukeltaaksesi pilvien halki X-alueen linnoitukselle. X-vyöhykkeelle laskeutumisen aikana kohtaat X-TRA:n ensimmäisen puolustuslinjan; automatisoidut tiedustelukapselit toteavat sijaintisi ja monet lentävät hyökkääjät yrittävät räjäyttää sinut taivaalta.



VYÖHYKE 2:

Käytä Plasma-aseesi hurjaa tulitusvoimaa ja tee itsellesi tietä aavikolla olevien robottijoukkojen halki. Varo konekiväärein varustettuja Myyrä-hyökkääjiä, jotka epäkunnossa oleva Bio-tietokone on luonut estääksesi etenemisesi.



VYÖHYKE 3:

Tee mahdollisimman voimakas hyökkäys tiukasti vartioitua X-aluetta vastaan. Harhateillä oleva Bio-tietokone on muuntanut tutkimuskeskuksen todelliseksi linnoitukseksi. Konekiväärit ja tykkituli estää pääsyä X-alueelle. Bio-tietokone on myös valmistanut teknisesti kehittyneitä, todella nopeita portinvartijoita, joiden tarkoituksena on tuhota kaikki uhkaavat tungettelijat.

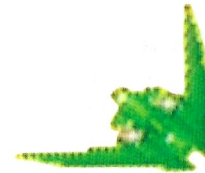
VYÖHYKE 4:

Bio-tietokone on luonut elektronisesti vartioidun taisteluvyöhykkeen, jota korkealta otetut tiedusteluvalokuvat eivät ole onnistuneet kuvaamaan - saatavana ei ole mitään tietoja tämän alueen puolustusjärjestelmistä. Leveän alueen skannerit ovat todenneet heikkoja elonmerkkejä, jotka ovat ilmeisesti peräisin jostain X-alueen sisältä.

Bio-päätietokone, joka käyttää X-
alueen tutkimus- ja
kehitysmahdollisuuksia
hyväkseen, on valmistanut lukuisia
erikoistuneita robottiaseita, joita
käytetään X-TRA:n
vastahyökkäysmenetelmiin.
Vakoojasatelliitit ovat koonneet

VIHOLLISET

seuraavia tietoja joistakin näistä
pitkälle kehitetyistä
tuhoamisvälineistä.
X-alueen elektronisten
häirintälaitteiden takia ei täydellisiä
tietoja ole saatavilla.



Ypsilon-luokan tunnistuskapseli

ASEISTUS:

Yksittäinen neutronipääohjus

RAPORTTI:

Tämä pitkänmatkan lentävä ohjus on kauko-
ohjauksen kautta yhteydessä Bio-tietokoneen
tiedusteluverkostoon.

Alfa-luokan torjuntahävittäjä

ASEISTUS:

Tuplakonekiväärin jatkuvalla tulituksella;
ammukset tuhoavat suojusta

RAPORTTI: Tämä

matalalla lentävä yliaänenisuihkukone kierteleä X-
aluetta aavikon pohjassa, kunnes X-TRA
turvajärjestelmä hälyttää sen tutkimaan
turvallisuusmurtumaa. Alfa-torjuntahävittäjä
käyttää tuplamootoreitaan nopeaan nousuun,
raivoisaan hyökkäykseen ja vetäytymiseen
matalammalle.

Gamma-luokan rakettikapseli

ASEISTUS: Neljä neutronipääohjusta
RAPORTTI:

Bio-tietokone laukaisee nämä
ympäristölle epästävälliset
robottikapselit

X-alueelta ampumaan neljä tehokasta
neutroniohjusta tunkeilijoita kohti.



Alfa-luokan pyörivä kapseli

ASEISTUS:

Ääri nopea neliase

RAPORTTI: Täydellinen
tuhooja-ase, joka lähetetään poistamaan
lentävät tunkeilijat
päiväjärjestyksestä. Suojuskilven sisään
rakennettu pyörivä tykki ampuu yli 240
ammussarjaa sekunnissa.



Ypsilon-luokan partiotankki

ASEISTUS:

200 mm tykki pyörivässä tykkitormissa
RAPORTTI: Klassinen puolustusase,
joka partioi X-alueen uloimmilla alueilla.
Sinun on osuttava näihin tankkeihin
useita kertoja plasma-aseellasi, jotta ne
tuhoutuvat.



Omega-luokan myyrä-hyökkääjä

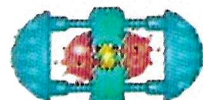
ASEISTUS: Tuplakonekiväärit, joiden
ammukset tuhoavat suojusta RAPORTTI:

Bio-tietokone on kehittänyt tämän
laitteen tunnistamaan pienimuotoiset
maahyökkäykset värinäistillaan. Tämä
robotti hyppää X-alueeta ympäröivästä
hiekaista ja hyökkää konekiväreillä. Se
on todella nopea ja raskaasti aseistettu
kone.

Alfa-luokan partiotankki

ASEISTUS:

Korkealle asennettu tuplarakettilaukaisin
RAPORTTI: Korkea tunnistinkorkeus ja
kaksijalkainen työntövoimatekniikka
tekee tästä robotista loistavan laitteen
aavikkoympäristön korkeilla
hiekkakukkuloilla.



Gamma-luokan henkilövartija

ASEISTUS: Kaksoiskonekiväärit, jotka
ampuvat sarjatulta RAPORTTI: Nämä

laitteet toimivat tuplaroottoripintaliitäjän
työntövoimalla. Ne liukuvat hiljalleen X-
alueen ulkopuolisella aavikolla ja ovat
erikoistuneet maatasen kahakkoihin ja
kehän puolustamiseen.



Varo! Valvoja koordinoi kaikkia X-terminaatiovyöhykkeen sotatoimia.

Bio-pää tietokone on kehittänyt valvojat toimimaan samalla tavalla kuin sen pääprosessori toimii. Tämän vuoksi valvojalla on tietty määrä älyä ja suora yhteys Bio-pää tietokoneeseen. Kun X-vyöhykkeen kaikki muut puolustusjärjestelmät pettävät, saa valvoja ohjeita etsiäkseen ja tuhotakseen tungetteliijat itsenäisesti.

VALVOJAT

ALFA-LUOKAN VALVOJA Kolmitahoinen E-Omega -Myyrähyökkääjä ASEISTUS: Kullakin hyökkääjällä on kaksi konekivääriä, joiden luodit rikkovat suojusta, sekä kaksi taktista ohjustelinettä. RAPORTTI: Tämä laite perustuu kolmeen Omega-luokan Myyrähyökkääjään, jotka ovat yhteydessä toisiinsa ja hyökkäävät yhdessä. Niillä on samat tehokkaat aseet kuin Omega-Myrrilläkin, mutta niiden lisäksi niillä on vielä kaksi ohjustelinettä ja vahvistettu suojus. Siksi näitä on paljon vaikeampi tuhota kuin niiden pienempiä serkkuja.

BETA-LUOKAN VALVOJA STALKER-VARTIJA ASEISTUS: Kaksi ylempää osaan asennettua 100 mm 6-piippuista ketjuasetta, 8 taktista ohjustelinettä.

RAPORTTI: Nopeat jalkaroottorit tämän robotin jaloissa mahdollistavat nopeat liikkeet aavikolla. Reaktionopeus on niin suuri, että robotti voi pysäyttää plasma-aseesi ammuksat vahvasti aseistettujen kyynärvarsiensa takaosilla. Sinun on osuttava suojukseen monta kertaa pystyäksesi vahingoittamaan robottia.

GAMMA-LUOKAN VARTIJA LEIJUVA TANKKI

ASEISTUS: Tykkitorniin asennettu 150 mm tykki, jonka kranaatit rikkovat suojusta, nopea konekivääri ja kranaatinheitin. RAPORTTI: Nopea ja voimakkaasti aseistettu tykkialus, joka käyttää samaa liitotekniikkaa kuin Gamma-luokan vartija. Sinun on osuttava tähänkin koneeseen monta kertaa, jotta se tuhoutuu.

DELTA-LUOKAN VARTIJA ARACHNIDEA X MECHANICUS

ASEISTUS: 4 räjäytysaltista kranaatinlaukaisijaa ja 4 taktista ohjustelinettä. RAPORTTI: Hämähäkkimäisen rakenteensa ansiosta tällä portinvartijalla on hyvä ohjattavuus ja suuri nopeus. Samanaikaisesti käytettävät monet raajat mahdollistavat jopa 25 m korkuisen hyppyn.

YPSILON-LUOKAN VALVOJA VETOVOIMAAVASTUSTAVA TAKTISTEN OHJUSTEN

ASEISTUS: 8 taktisen ohjusten laukaisualustaa ja 2 plasmaenergiatykkiä. RAPORTTI: Tämä ohjusaluista on erittäin nopea ja ketterä, vaikka siinä on voimakkaat suojukset ja aseet. Vaikka se pystyy laukaisemaan 8 ohjusta samanaikaisesti, on uudelleenlataus hieman hidasta. Yleensä se laukaisee vain 4 ohjusta kerrallaan, jolloin seuraavat 4 ovat heti laukaisuvalmiita.

BIO-PÄÄTIE TOKONEEN YDIN Riittäviä tietoja ei ole saatavilla.

LISÄTIETOJA

JATKOTOIMINTO Hiipivä joukkokuljetusaluksesi odottelee korkealla ja kiertelee ilmassa tietyn kaavan mukaan antaakseen sinulle hieman taustatukea. Jos magneettinen energiakenttäsi tuhoutuu, ja asusi sisäänrakennettu uhkatunnistin aistii lähestyvän tuhoisan iskun, se lähettää hätämerkin sinulle laserin avulla. Viime hetkellä sinut siirretään automaattisesti takaisin alukseen.

Kun olet aluksessa, voit joko jatkaa tehtävääsi tai palata tukikohtaan. Jos palaat tukikohtaan, kun olet menettänyt ensimmäisen Exo-suojapukusi, saatat päästä kirjoittamaan nimesi viiden parhaimman tuloksen joukkoon. Jos haluat jatkaa tehtävääsi, saatat vaarantaa mahdollisuutesi päästä viiden parhaimman joukkoon.



Ammu YES/kyllä-sanaa saadaksesi uuden Exo-taistelupuvun ja palataksesi sille puolustusalueelle, josta juuri lähdit. Ammu No/ei-sanaa, niin palaat tukikohtaan. Saat 10 sekuntia harkinta-aikaa tehdäksesi valintasi. Sinulla on vain 3 ylimääräistä Exo-taistelupukua, ne ovat nimittäin X-tra-kalliita. Kun olet tuhonnut kaikki kolme lisäpukua, olet epäonnistunut tehtävässäsi ja palaat takaisin tukikohtaan.

ENNÄTYSTEN REKISTERÖINTITOIMINTO

Käytä kursoria tähdätäksesi ja ammu kirjaimia kirjoittaaksesi nimesi ennätystentekijöiden joukkoon. Nimessä voi olla korkeintaan 5 kirjainta. Jos haluat pyyhkiä jonkin kirjaimen, ammu DEL-sanaa peruttaaksesi yhden kirjaimen verran. Kun olet kirjoittanut nimesi, ammu END-sanaa, niin ennätyksesi säilyy pelin muistissa ikuisesti (tai kunnes joku saa paremman tuloksen).

X-TERMINATOR

Tak fordi du valgte X-Zone spillekassetten til dit Super Nintendo Entertainment System (SNES)

WANTED FOR

X-TRAMELY

DANGEROUS

MISSION

Advarsel: Læs omhyggeligt den medfølgende brugsvejledning og lille bog om forholdsregler, før du bruger din Super Nintendo Spillemaskine, spillekassette eller tilbehør.

Indledning.....	47
Missionen	48
Baggrundshistorien.....	49
Udstyret	51
Sådan begynder du din mission....	53

INDHOLDSFORTEGNELSE

Våbenbeskrivelse.....	55
Missionstadiene	57
Beskrivelse af fjenderne	59
Tilsynsførende	63
Supplerende informationer	65

Sikkerhedsklassifikation: Alfa Omega
Neutron. Enhver, som ikke besidder
denne klassifikation, og som læser i
disse papirer, vil øjeblikkelig blive
retsforfulgt. Uklassificeret personel
må øjeblikkelig søge om at blive
klassificeret.

INDLEDNING

Ukendte årsager har forårsaget, at
nationens automatiserede
sikkerhedssystem er brudt sammen.

Infiltrer det stærkt befæstede
forskningscenter og indlæs koden der
afbryder selve Bio-computeren.

MISSIONEN

Genvind kontrol over forsvarssystemet
inden de computerstyrede missiler bliver
affyret, hvilket kan resultere i den totale
ødelæggelse.



Et udviklingssamarbejde mellem en hemmelig politisk organisation og en anonym privatperson har resulteret i udviklingen af en super Bio-computer, som har indbygget en genetisk skabt hjernemasse som sin primære intelligens. Denne computer er konstrueret med henblik på at forsvare nationen mod eventuelle angreb ved at kunne iværksætte et modangreb.

BAGGRUNDSHISTORIEN

Formålet med at udvikle computeren var i en givet krisesituation at kunne undgå menneskelige fejl.

Udviklingen fandt sted i en øde ørken, hvor den nu befinder sig i et beskyttet forskningscenter. De barske omgivelser virker som beskyttelse mod fjendtlige indtrængere. Endvidere er der udviklet vagtrobotten, som er udstyret med svært artilleri, og som er forbundet med selve forsvarssystemet. Enhver uautoriseret indtrængning både fra land og fra luften vil blive betragtet som fjendtlig indtrængning, og vil blive behandlet som en sådan !!



På grund af det barske klima, som hersker omkring forskningscentret, bliver du udstyret med en klasse A kampdragt. Dragten er konstrueret således, at den holder en konstant temperatur for kroppen. Endvidere er den konstrueret således, at den kan modstå kemiske og biologiske våben.

Ligeledes er der indopereret en magnetisk energirefleksor, som virker som et kraftskjold imod alle kendte våbensystemer. Dette skjold kan modstå en begrænset mængde træffere, før det bliver overbelastet.

UDSTYRET

Til dragten hører en specielt konstrueret hjelm, som beskytter dig mod fragmenter, og som gør det muligt for dig at se i mørke. Endvidere fremkommer der visse informationer. Udstyret er leveret med specialkonstruerede støvler, som du kan bruge til at gå gennem ørkenskyen med. Sidst men ikke mindst hører der med til udstyret en prototype af SS6-laseren. Dette våben er et letvægtsvåben og er i stand til at affyre skud hurtigt efter hinanden.

Angribende fjender

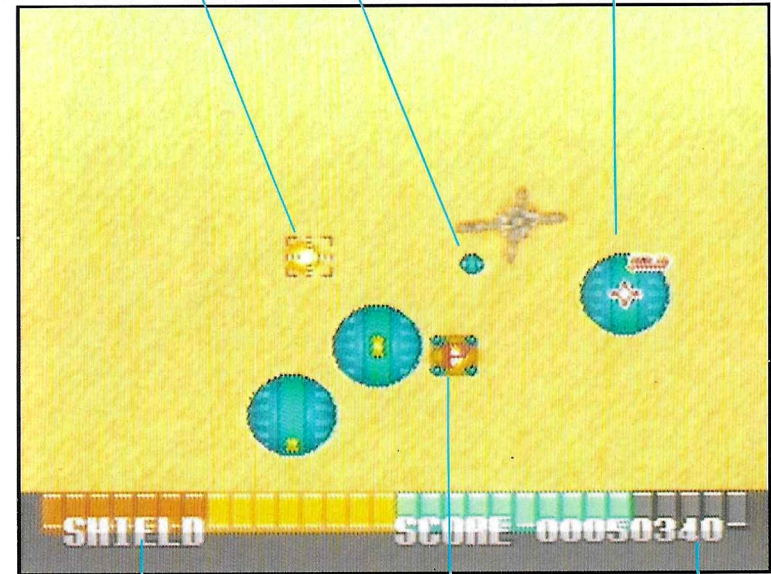
Hvad enten de bevæger sig eller ej, skal du nedkæmpe dem med din SS6-laser.

Cursor

Denne viser dig på skærmen, hvor dit våben sigter.

Fastlåst fjende

Det røde kryds indikerer, at computeren har fastlåst en fjende. Disse fjender kan blive nedkæmpet ved hjælp af et søgemissil. Du kan spore op til 4 fjender af gangen.



Skjoldets resterende styrke

Denne måler viser, hvor mange træffere dit skjold kan modstå, inden det bliver nedbrudt. Når samtlige dele er forsvundet, vil endnu en træffer medføre, at du bliver nedkæmpet.

Score

Illustrer hvor mange fjendtlige træffere du har haft. Et mål som kan bruges, når du skal evaluere din mission.

Ekstra liv

Skyd på dette for at opnå 4 energistykker på din skjoldindikator.

Sikre dig at din Nintendo Scope modtager er forbundet til port nr. 2 på din Super NES og anbragt nær ved dit fjernsyn. Indsæt din X-zone spillekassette i din spillemaskine og tænd for strømmen. Sikre dig at din Nintendo Scope er sat på enten ON eller TURBO. Sigt derefter på TV-skærmen og tryk på aftrækkeren.

SÅDAN BEGYNDER DU DIN MISSION

Derefter forsvinder titelbilledet, som bliver erstattet af valgskærmen. Tryk og hold cursor-knappen nede på din Nintendo Scope indtil der fremkommer en cursor på skærmen. Flyt cursoren til at sigte på valgmuligheden du ønsker og skyd mod start for at starte på den pågældende sværhedsgrad.

XZONE

PUSH FIRE BUTTON



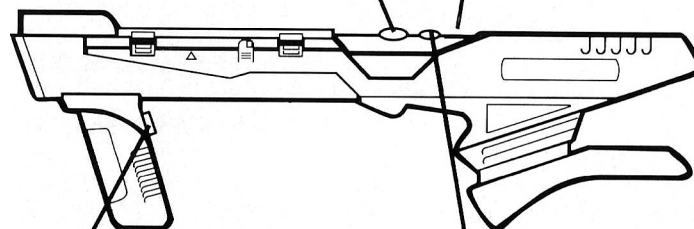
VÅBENBESKRIVELSE

Kontakten

Denne kontakt har 3 positioner: ON, OFF og TURBO. Fra OFF-positionen kan du skubbe kontakten et stykke fremad til ON-positionen, som er halvautomatisk med enkeltskud. Skub den derefter et hak længere frem til TURBO for at udføre automatskud.

Aftrækkeren

Tryk på denne for at affyre laserstråler. Sæt omskifteren på TURBO for at **addyre** automatskud. Hvis cursoren passerer over en fjende, som du får fastlåst, kan du give slip på aftrækkeren for at affyre et søgemissil.



Cursorknap

Tryk og hold denne nede for at fremkalde en cursor på skærmen. Denne cursor vil følge våbnets bevægelser, hvilket gør træfprocenten stor. Denne knap skal holdes nede for til stadighed at kunne se cursoren på skærmen.

Pause-knappen

Tryk på denne for at holde pause i spillet. Tryk atter på den for at genoptage spillet. Du skal give slip på Cursor-knappen for at Pause-knappen kan fungere.

Efter at du har valgt sværhedsgraden på din mission, bliver du smidt ud af flyet på forskningscentrets koordinat.

MISSIONSTADIERNE

På dette tidspunkt er der befalet radiotavshed, og du er nu på din egen boldgade i zonen.



Zone 1

Brug dine specialkonstruerede støvler til at dykke gennem skyerne ned til fæstningen. Allerede på dette tidspunkt vil du stifte bekendtskab med forskningscentrets forsvarsystem, som hurtigt lokaliserer dig og derefter forsøger at nedkæmpe dig.



Zone 2

Ved hjælp af din ildkraft skal du bane dig vej gennem hæren af robotter. Vær opmærksom på droner som den fejlfungerende Bio-computer har skabt for at gøre din fremmarch vanskelig.



Zone 3

Her er der tale om frontale angreb fra det stærkt befæstede forskningscenter. Et forsvarsværk, den løbske computer har skabt for at holde dig ude. Der er her tale om såvel automatiske maskingeværer som artilleri. Bio-computeren har også konstrueret specielle vagtrobotter, som er svært bevæbnede og ekstremt hurtige.

Zone 4

De højt svævende satellitter har ikke været i stand til at tage billeder gennem det elektroniske beskyttelsesskjold, som Bio-computeren har skabt.

Der er derfor ingen som ved, hvordan det interne forsvarsværk er. Visse scannere har dog kunnet spore svage livstegn fra det indre af centret.

BESKRIVELSE AF FJENDERNE



Epsilon Class Recon Pod

Bevæbning: Enkelt neutronsprænghoved.

Efterretning: Dette flyvende objekt bliver fjernstyret af Bio-computeren.



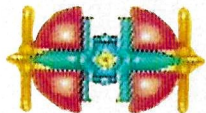
Alpha Class Interceptor Aircraft

Bevæbning: Fuldautomatisk maskinkanon med panserbrydende projektiler.

Efterretning: Dette lavtflyvende fly flyver langs jorden og alarmerer biocomputeren, hvis den støder på fjender. Alfa-jetten kan benytte sine 2 jetmotorer til hurtigt at manøvrere rundt omkring.

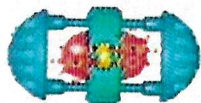
Gamma Class Rocket Pod

Bevæbning: 4 neotrospærghoveder.
Efterretning: Bio-computeren affyrer disse spræghoveder mod enhver, der forsøger at trænge ind på området.



Alpha Class Rotary Pos

Bevæbning: Fuldautomatisk maskinkanoner.
Efterretning: Denne fjende har til formål at nedkæmpe indtrængere, som kommer ad luftvejen. En roterende kanon, som er indbygget i dets beskyttelsesskjold, affyrer 240 runder ammunition i sekundet.



Epsilon Class Patrol Tank

Bevæbning: 200 milimeter kanon monteret på et roterende tåm.
Efterretning: Disse kampvogne, som er fjernstyrede, patruljerer omkring i ørkenen. På grund af deres svære panser skal de rammes gentagne gange for at blive nedkæmpet.



Omega Class Mole-drone

Bevæbning: Dobbelt maskinkanon.
Efterretning: Er konstruerede af Bio-computeren med henblik på at opdage mindre angreb. Disse **springer** op af ørkenen og angriber med deres maskinkanoner. De er svært pansrede.



Alpha Class Patrol Tank

Bevæbning: Dobbelt raketaffyrer.
Efterretning: Dennes konstruktion gør, at den er ideel for kamp i ørkenen.



Gamma Class Anti-personnel Sentry

Bevæbning: 2 parallelle maskinkanoner.
Efterretning: Denne er konstrueret til at foretage patruljering i grænseområderne omkring forskningscentret. Den har højt udviklede radar-sensorer, som gør, at den næsten er umulig at få ram på.



Pas på. Bio-computeren har konstrueret beskyttelsesrobotter, som er baseret på den samme teknologi, som selve hovedcomputeren benytter. Dette giver disse robotter direkte adgang til hovedcomputeren. Når forsvarssystemet i et afsnit er blevet uskadelliggjort, modtager disse robotter informationer om at fortsætte på egen hånd.

TILSYNSFØRENDE

Robotterne fungerer som tilsynsførende.

Alfa-klassen

Tri-link E-Omega Mole-droner

Bevæbning: 2 maskingeværer og 2 taktiske missilramper.

Efterretning: Denne type tilsynsførende robot er blevet konstrueret med henblik på at angribe i flok. Deres bevæbning samt beskyttelse gør, at de er meget sværere at nedkæmpe end langt de fleste andre tilsynsførende.

Beta-klassen
Stalker Centry

Bevæbning: 2 påmonterede 100 milimeter kanoner og 8 taktiske missilaffyrere. **Efterretning:** Denne robots fødder er konstrueret således, at den kan bevæge sig hurtigt gennem ørkenlandskabet. Hans reaktionshastighed er så hurtig, at han kan blokere for dine skud med sine stærkt pansrede underarme. Denne pansring bevirker, at han skal rammes gentagne gange, før han bliver pådraget skade.

Gamma-klasse

Hover Tank

Bevæbning: 150 meter kanon med pansergennembrydende granater, fuldautomatisk maskinkanon og en morteraffyrer.

Efterretning: En hurtig, men dog svært bevæbnet artilleribærer som skal rammes gentagne gange, før den bliver destrueret.

Delta-klassen

Arachnidea X Mechanicus

Bevæbning: 4 højtekniske granater og 4 taktiske missiler.

Efterretning: En edderkopudseende konstruktion som udfører sin portvagt fortrinligt. Hans mange lemmer gør det muligt for ham at hoppe op til 25 meter i luften.

Epsilon-klassen

Anti-Gravity Tactical Missile Platform

Bevæbning: 8 taktiske missilplatforme og 2 laserkanoner.

Efterretning: Denne missilplatform er skønt sin kraftige bevæbning stadig smidig. Skønt den kan affyre 8 missiler af gangen, genoplader den langsomt. Som regel vil den kun affyre 4 missiler af gangen og beholde de 4 andre i reserve.

Central Bio-computeren

Ufuldstændig datamængde

Dine trofaste styrker vil forsøge at give dig den størst mulige hjælp. Hvis dit beskyttelsesskjold er ved at være ødelagt, er der i din beskyttelsesdragt indbygget en sensor, som, når den registrerer et truende angreb, vil udsende nødsignaler. Du vil da blive transporteret tilbage hurtigst muligt i et jetfly.

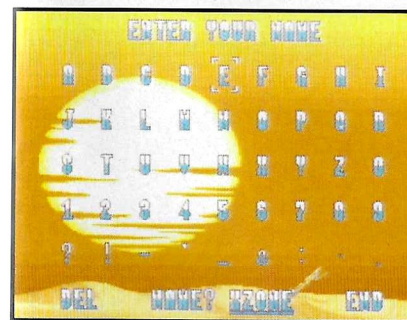
SUPPLERENDE INFORMATIONER

Når du er inde i jetflyet, får du valget mellem at vende tilbage til basen eller fortsætte på missionen. Hvis du vælger at returnere til basen efter at have ødelagt din første beskyttelsesdragt, får du mulighed for at indlæse dit navn på high-score listen. Hvis du vælger at fortsætte missionen, giver du midlertidigt afkald på at komme på high-score listen.



Skyd mod YES-kassen for at modtage en ny beskyttelsesdragt og fortsætte missionen eller skyd mod NO-kassen for at forlade missionen og returnere til basen.

Du har 10 sekunder til at bestemme dig i. Du har kun 3 beskyttelsesdragter, da de er meget kostbare. Når samtlige beskyttelsesdragter er ødelagte, bliver missionen betragtet som mislykket, og du returnerer til basen.



Indlæsning af high-score Brug cursoren til at sigte med og skyd på de bogstaver, som du ønsker at indlæse på high-score listen. Du kan indlæse op til 5 bogstaver. Hvis du ønsker at slette et bogstav, skal du blot skyde mod DEL. Når du har indlæst det, du ønsker, skal du skyde mod END for at gemme din high-score for evigt, eller indtil en bedre opmåls.