



PAKQUADS



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

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



PAKQUADS

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 PRODUKTES 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
Erlichgasse 134-140
A-1101 Vienna
f.d. SCHWEISS s.s. 22

TABLES DES MATIÈRES

1. L'histoire incroyable de la ..
Super Dropzone 17
2. Démarrage 18
3. Options et mots de passe 19
4. Commandes de la
soufflosphère 19
5. Le but du jeu 20
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 22^e siècle, la première source d'énergie de la planète Terre.

Le PK - ou plutôt sa rareté - est également à l'origine de l'animosité 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 Mouhaway
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 Mouhaway 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 PH 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 pendu si un officier Top laser de votre trempe ne vaut pas au moins mille de ces extraterrestres de pacotille...

Bonne chance, et mettez la gamme..."

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).

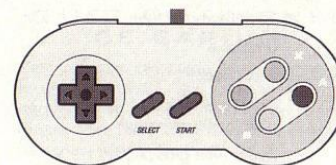
NOMBRE DE MANETTES MULTIDIRECTIONNELLES CONNECTÉES

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.

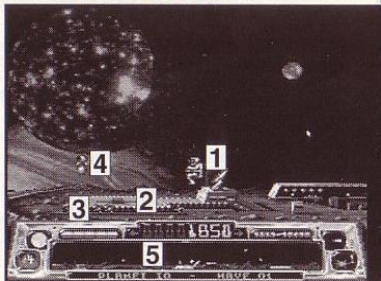
BOUTON B (JAUNE)

Pour activer la bombe à strates.

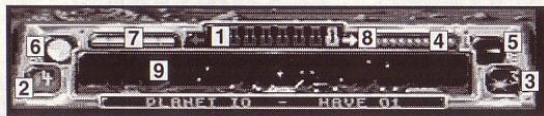
BOUTON X (BLEU)

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. La 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 adaptée à toutes les formes d'affrontements imaginables.

DISPOSITIF DE COUVERTURE

Entoure la soufflosphère d'un bouclier anti-matière. 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 mitrailleuse était au vingtième siècle. Appuyez sur la gâchette, et voilà !

RODOMACE

Une machine pour tout pulvériser, qui fait contrepoids 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 déplacer 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 femme 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 éclôt 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.