

ALIEN 3™

**INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Road, London, SW3 1JJ, England.
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT GMBH, Fürstenrieder Strasse 9, D-80331 München, Deutschland.
DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point Des Champs Elysees, 75008 Paris, France.
DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellano, 52-6 Planta, 28046, Madrid, Espana.
DISTRIBUTED BY HALIFAX S.R.L., Via G Labus 15/3, 20147 Milan, Italy.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



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

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CAR-TOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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.

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.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

SAFETY FIRST • This is a high precision game with complex electronic circuitry. It should not be stored or used in places that are very hot or cold. Never attempt to open it or take it apart. • Don't touch the connectors or get them wet or dirty; this will damage the game circuitry. Keep them clean by storing the Game Pak in its protective case. • Do not clean with benzine, paint thinner, alcohol or similar solvents. • If you play for long periods of time, take a 10 to 15 minute break every hour or so.

WICHTIGE HINWEISE • Dieses Videospiel für den Super Nintendo Entertainment System wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen. • Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeide schwere Stöße und nimm das Spiel keinesfalls auseinander. • Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden. • Nicht reinigen. Bei Einlegen des Spiel in/aus dem S.N.E.S., ist dieser immer auszuschalten.

SECURITE D'ABORD • Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter.

• Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d'endommager votre jeu. • Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants. • Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

LICENSED BY

Nintendo

THE ALIEN HORROR LIVES... AND THRIVES!

YOU ARE RIPLEY, A C-3 GRADE LIEUTENANT FOR THE WEYLAND-YUTANI CORPORATION. AFTER BARELY SURVIVING AN ENCOUNTER WITH THE ALIEN XENOMORPH LIFE FORMS, YOU WERE RETURNING TO EARTH IN HYPERSLEEP ABOARD YOUR SHIP, THE SULACO. THE SULACO MALFUNCTIONED, JETTISONING THE EMERGENCY ESCAPE VEHICLE WITH THE CREW'S CRYOTUBES TOWARDS FURINA "FURY" 161, A NEARLY ABANDONED MAXIMUM SECURITY WORK PRISON DEEP IN SPACE. YOU AWOKE TO FIND YOURSELF STRANDED ON THIS ISOLATED PLANET, THE ONLY SURVIVOR OF THE CRASH. THE ONLY HUMAN SURVIVOR THAT IS. BECAUSE THE ALIENS YOU THOUGHT YOU'D LEFT BEHIND, THE LIVING NIGHTMARES YOU'D HOPED, YOU'D PRAYED, YOU'D NEVER SEE AGAIN ARE WITH YOU. AND THE HORROR YOU THOUGHT WAS OVER IS BEGINNING ANEW.

YOUR OBJECTIVES ARE CLEAR: FREE THE PRISONERS THAT HAVE BEEN TRAPPED IN ALIEN COCOONS, ELIMINATE THE ALIEN OFFSPRING THAT ARE INFESTING FURY 161, AND DESTROY THE QUEEN NESTING DEEP WITHIN THE PRISON. IF THIS WEREN'T ENOUGH, ALL OF THIS MUST BE COMPLETED BEFORE THE WEYLAND-YUTANI SHIP ARRIVES AND GIVES THE XENOMORPHS AN OPPORTUNITY TO ESCAPE AND INFEST OTHER WORLDS. YOU ARE ENGAGED IN THE MOST FRIGHTENING LIFE OR DEATH STRUGGLE IMAGINABLE, AND THE ODDS ARE STACKED AGAINST YOU.

BEFORE YOU START STALKING YOUR PREY

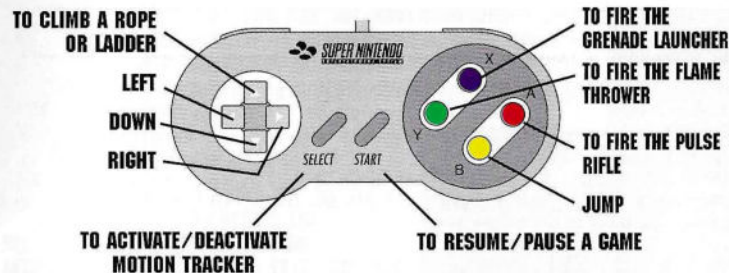
1. MAKE SURE THE POWER SWITCH IS OFF.
2. INSERT THE ALIEN3™ GAME PAK AS DESCRIBED IN YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ MANUAL.
3. TURN THE POWER SWITCH ON.



WHEN YOU SEE THE ALIEN3™ LOGO ON THE SCREEN, YOU WILL BE PRESENTED WITH TWO OPTIONS. USE THE UP AND DOWN CONTROL PAD ARROWS TO HIGHLIGHT THE DESIRED OPTION AND USED THE START BUTTON TO CHOOSE ONE OF THE FOLLOWING:

GAME OPTIONS ENABLES YOU TO CHOOSE EASY, NORMAL, OR HARD LEVELS OF DIFFICULTY, AND TO DECIDE WHETHER YOU WANT STEREO OR MONAURAL SOUND. START GAME BEGINS THE GAME IMMEDIATELY. IF YOU WAIT A MOMENT, CHOOSING NEITHER OF THESE OPTIONS, YOU'LL SOON SEE THE SULACO ON YOUR SCREEN AND WITNESS THE EMERGENCY THAT STRANDED YOU ON FURY 161. WHEN YOU'RE READY TO FACE THE ALIEN HORRORS INFESTING THIS ISOLATED DEEP-SPACE PRISON, PRESS THE START BUTTON.

YOUR CONTROLS



TO WALK LEFT OR RIGHT, USE THE LEFT AND RIGHT CONTROL PAD ARROWS.

TO DUCK, USE THE DOWN CONTROL PAD ARROW.

TO CRAWL TO THE LEFT OR RIGHT, PRESS DOWN + LEFT OR RIGHT CONTROL PAD ARROWS.

TO USE THE BLOWTORCH, PRESS THE Y BUTTON, WHILE STANDING IN FRONT OF SOMETHING WELDABLE. WHEN YOU FIRE A WEAPON, YOUR DISPLAY WILL AUTOMATICALLY SWITCH TO THE ICON OF THAT WEAPON AND INDICATE HOW MUCH AMMUNITION IS REMAINING.

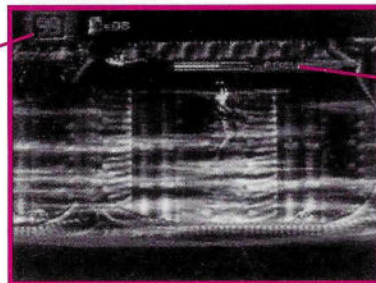
TO SCROLL THROUGH THE AMMO ICONS WITHOUT FIRING THE WEAPONS, PRESS THE L OR R BUTTON.

TO ABORT THE GAME, PRESS THE SELECT BUTTON, START BUTTON, L BUTTON AND R BUTTON SIMULTANEOUSLY.

YOUR STATUS

AS YOU NEGOTIATE YOUR WAY THROUGH FURY 161 IN YOUR QUEST TO DESTROY THE QUEEN ALIEN AND HER NEST OF EGGS, YOU WILL BE HELPED BY HAVING THE FOLLOWING INFORMATION READILY AVAILABLE TO YOU:

CURRENT
WEAPON/
AMMO
REMAINING



STRENGTH
REMAINING

DEFINING MISSION OBJECTIVES: TERMINAL POSTS

AT VARIOUS LOCATIONS THROUGHOUT FURY 161 YOU WILL FIND TERMINAL POSTS THAT WILL HELP YOU TRACK YOUR PROGRESS BY DEFINING SPECIFIC MISSIONS AS YOU NEGOTIATE YOUR WAY THROUGH THE PRISON COMPLEX.

TO ENTER A TERMINAL POST, POSITION YOURSELF IN FRONT OF THE TERMINAL AND PRESS THE UP CONTROL PAD ARROW. YOU WILL BE PRESENTED WITH A LIST OF MISSION OPTIONS.



TO SECURE THE SPECIFIC AREA OF FURY 161 YOU ARE EXPLORING, YOU MUST COMPLETE ALL MISSIONS BEFORE MOVING ON TO THE NEXT STAGE OF YOUR EXPLORATION. A TOTAL RECONNAISSANCE OF FURY 161 IS COMPRISED OF SEVERAL STAGES, EACH WITH SPECIFIC MISSION OBJECTIVES.



FURY 161 -C-MAINFRAME
INPUT: LT. RIPLEY
FILECODE: ALIEN GROWTH
CLEARANCE: ALLALL
SECURITY: CODE RED
URGENT ALL EYES

ALIEN BESTIARY

THE XENOMORPH ALIENS ARE HIGHLY EVOLVED KILLING MACHINES, THE MOST DEADLY BEINGS EVER ENCOUNTERED. EVEN THE YOUNGEST OF THESE DEVILS CAN KILL, SO READ THIS FILE CAREFULLY.

THE FIRST STAGE OF ALIENS HATCH FROM THE QUEEN'S LEATHERY EGG PODS. THEY SCURRY ON LONG, SPIDER-LIKE EGGS. I CALL THEM FACE-HUGGERS FOR REASONS WHICH ARE ALL TOO OBVIOUS IF YOU'VE ENCOUNTERED THEM.

YOU'VE ENCOUNTERED THEM. IN THE ALIEN LIFE-CYCLE, FACE-HUGGERS ARE ESSENTIALLY CARRIERS: THEIR FUNCTION IS TO IMPLANT AN ALIEN PARASITE INSIDE A HOST, WHETHER HUMAN OR OTHER. AFTER THAT, THEY DIE.

IF A FACE-HUGGER ATTACHES ITSELF TO YOUR HEAD, SHAKE YOURSELF RAPIDLY IN ANY DIRECTION TO BREAK FREE, OR IT WILL CAUSE YOU SUFFOCATION DAMAGE.

A FACE-HUGGER'S PARASITE GROWS INSIDE ITS HOST UNTIL IT'S LARGE ENOUGH TO BREAK FREE THROUGH THE HOST'S CHEST. ONCE LOOSE, THESE SNAKE-LIKE CHEST BURSTERS ARE FAST AND AGGRESSIVE. THEY REAR UP LIKE COBRAS TO ATTACK, STRIKING AT THE HEADS AND TORSOS OF THEIR TARGET, OR SPITTING ACID AT THEM.



WHEN THE CHEST BURSTERS GROW LARGER, THEY BEGIN TO LOOK MORE LIKE FULL-GROWN ALIENS, BUT LACK THE DEADLY GRACE OF THEIR ELDERS. THEY'RE GANGLY AND OFF-BALANCE, LIKE BAMBIS. ALIEN BAMBIS HUG THE GROUND LIKE STALKING CATS. EVEN THOUGH THEY'RE AWKWARD, HOWEVER, THEY'RE STILL EXTREMELY DANGEROUS. WHEN THEY'RE NEAR, WATCH OUT FOR THE "HISSING" SOUND WHICH MEANS THEY'RE ABOUT TO SPIT.



WHEN THE BAMBIS GROW, THEIR STALKING GETS MORE ADVANCED AND DEADLY. DEVELOPING ALIENS ARE VERY DELIBERATE HUNTERS. THEY STICK LOW TO THE GROUND, AND CAN POUNCE IN AN INSTANT, SO DON'T LET THEM GET TOO CLOSE!



WHEN THESE BECOME FULLY DEVELOPED ALIENS, THEY CAN ATTACH THEMSELVES TO WALLS AND CEILINGS, MEANING THEY CAN ATTACK YOU FROM ANY ANGLE, OFTEN BEFORE YOU EVEN NOTICE THEY ARE NEAR. BEWARE.

A FURTHER COMPLICATION: THE ALIENS APPEAR TO DISPLAY ADDITIONAL EVOLUTIONARY QUALITIES BEYOND SIMPLE GROWTH AND CHANGING BEHAVIOUR, AND EACH ENSUING GENERATION DISPLAYS MARKEDLY INCREASED AGGRESSIVENESS: FIRST-GENERATION ALIENS APPEAR DARK GREY, SECOND-GENERATION ALIENS DARK BLUE, THIRD-GENERATION ALIENS ARE DARK GREEN, AND FOURTH-GENERATION ALIENS, EVIDENTLY THE MOST MATURE AND ADVANCED FORM, ARE DEEP RED.



MOST IMPORTANTLY: THERE'S AN ALIEN QUEEN NESTING IN THE LEAD MOLD OF FURY 161'S CENTRAL POWER GENERATOR. SINCE ONLY THE QUEENS LAY EGGS, IF SHE IS DESTROYED, THE ALIENS CAN'T MULTIPLY. I MUST THEREFORE EXTERMINATE HER TO PREVENT THE ALIENS FROM SPREADING FURTHER! MY PLAN IS TO STUN HER WITH AVAILABLE WEAPONRY, THEN DESTROY HER BY EITHER CRUSHING HER IN THE PISTONS OR BURYING HER IN MOLTEN LEAD.



THIS FILE WILL EITHER BE MY BLUEPRINT FOR SUCCESS OR MY EPITAPH. IF I HAVE FAILED, USE THIS INFORMATION TO HELP YOU SURVIVE AND DESTROY THE ALIENS. THEY MUST NOT ESCAPE FURY 161. THEIR TERROR MUST END HERE.

GOOD LUCK.

YOU'LL NEED IT.

RIPLEY OUT.

END OF FILE

FURY161 -C-MAINFRAME

WEAPONS AND INVENTORY

FURY 161-C MAINFRAME
INPUT: WEYLAND-YUTANI
FILECODE: INVENTORY.W
CLEARANCE: ALLIALL
SECURITY: GREEN — ALL EYES

PULSE RIFLE



CLEARANCE: STANDARD ISSUE
RATE OF FIRE: 4 SHOTS/SECOND
CLIP SIZE: 100 ROUNDS/CLIP
RELOADING: MANUAL OR AUTOMATIC

FLAME THROWER



CLEARANCE: NON-STANDARD ISSUE
SECURITY INDICATIONS: MAINTAIN IN
SEALED STORAGE AREAS
RATE OF FIRE: 0.5 LITER/SECOND
CANNISTER SIZE: 10 LITERS/CANNISTER
REFUELING: MULTIPLE FUELS, MANUAL OR
AUTOMATIC
CAUTION: REFUELLING STATIONS VARY BY
COLOR: BLUE-PIPE FUEL PRODUCES LOW-
POWERED FLAME, RED-PIPE PRODUCES
MEDIUM-POWERED FLAME, GREEN PIPE
FUEL PRODUCES HIGH POWERED FLAME.



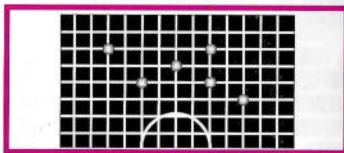
CLEARANCE: MAINTENANCE TEAM, STANDARD ISSUE INDICA-
TIONS: FOR SEALING AND/OR UNSEALING DOORS, REPAIRING
DAMAGED PIPES AND WIRING RATE OF WELD: APPROXIMATELY
5 SECONDS FUEL NOTICE: BLOWTORCHES POSSESS AN UNLIM-
ITED AMOUNT OF FUEL AND DO NOT NEED TO BE RELOADED.

GRENADE LAUNCHER



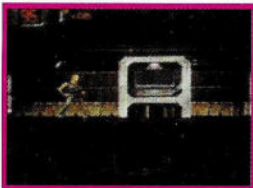
CLEARANCE: STANDARD ISSUE;
SUPPLEMENTAL TO PULSE RIFLE
RATE OF FIRE: 1 SHOT/SECOND
CLIP SIZE: 10 ROUNDS/CLIP
RELOADING: MANUAL OR AUTOMATIC

MOTION TRACKER



INDICATIONS: FOR SENSING MOVEMENT
OF PERSONNEL AND/OR INTRUDERS
THROUGHOUT FURY 161 WORK STATION
ACTIVATION: SELECT BUTTON
RADIUS OF EFFECTIVENESS:
APPROXIMATELY 3 TIMES NORMAL

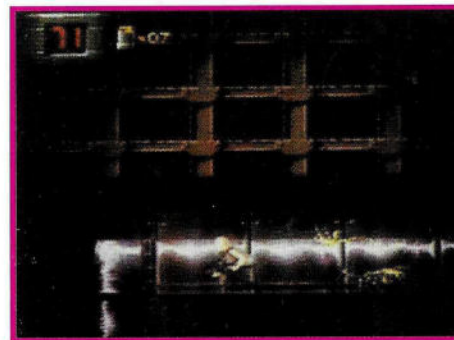
BLOWTORCH



EXPLORING FURY 161

THE FURY 161 WORK STATION IS A COMPLEX NETWORK OF ROOMS, STORAGE AREAS, ELE-
VATOR SHAFTS AND AIR DUCTS. YOU WILL HAVE TO TAKE THE UTMOST CARE IN NEGOTIAT-
ING YOUR WAY THROUGH THE STATION: ALIENS COULD BE LURKING ANYWHERE!

DOORS MAY AUTOMATICALLY OPEN AND CLOSE, OR THEY MAY REQUIRE THE USE OF A
BLOWTORCH TO OPEN THEM OR SECURE THEM BEHIND YOU.



AIR DUCTS PROVIDE YOU WITH SHORTCUTS BETWEEN AREAS OF FURY 161. TO ENTER AN
AIR DUCT FROM ABOVE, POSITION YOURSELF NEXT TO THE LADDER THAT EMERGES FROM
THE DUCT, AND PRESS THE DOWN CONTROL PAD ARROW. TO ENTER FROM BELOW, POSI-
TION YOURSELF BELOW THE LADDER, JUMP AND PRESS THE UP CONTROL PAD ARROW.

SURVIVAL TIPS

BE METHODICAL: TRY TO ESTABLISH SAFE AREAS OF THE WORK STATION BY FIRST CLEAR-
ING OUT ONE ROOM COMPLETELY, SEALING IT OFF SO ALIENS CANNOT ENTER, THEN MOV-
ING ON TO THE NEXT ROOM.

AIR DUCTS ARE GOOD WAYS TO AVOID PLACES WHERE THERE IS A HEAVY POPULATION OF
ALIENS, BUT REMEMBER THAT THEY MAY BE USED BY ALIENS TOO, AND THAT
THEY ARE CRAMPED PLACES: YOU WON'T BE ABLE TO JUMP OR DUCK.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

**ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House,
112-120 Brompton Road,
London.
SW3 1JJ.**

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0962) 877788 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.)

Payments must be made by cheque or money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, call the Nintendo "Hotline" at (0962) 877788.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitestgehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsachgemäße Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

Vertreib durch: Acclaim Entertainment GmbH, Mohlstrasse 10, 8000 München 80.

Für in Österreich und Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +
Vertreib Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel: A-0662-881476**

**Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Base
Tel: CH-06103118818**

DER ALIENHORROR GEHT WEITER

DU BIST RIPLEY, EIN A C-3 LEUTNANT DER WEYLAND-YUTANI CORPORATION. NACH EINEM KAMPF AUF LEBEN UND TOD MIT AUSSERIRDISCHEN LEBENSFORMEN, DEN ALIENS BEFINDST DU DICH IM HYPERSCHLAF AN BORD DER SULACO, AUF DEM FLUG ZUR ERDE. DURCH EINE FEHLFUNKTION DER SULACO, WIRD DIE SCHIFFSEINHEIT MIT DEN SCHLAFKAPSELN ABGESPRENGT UND STÜRZT AUF DEN GEFÄNGNISPLANETEN FIORINA "FURY" 161. DIESER PLANET IST SO DUNKEL, SO KARG UND SO TIEF IM ALL, DASS ER VON JEDER ZIVILISATION VERGESSEN WURDE.

DU, RIPLEY, BIST DER EINZIGE ÜBERLEBENDE DES FLUGES...DER EINZIGE MENSCHLICHE ÜBERLEBENDE.

DU DENKST DU HAST DEN ALPTRAUM HINTER DIR ZURÜCKGELASSEN, ABER DU TÄUSCHST DICH. DAS WAHRE GRAUEN SOLL ERST BEGINNEN...

DEINE EINZIGE AUSTRÜSTUNG SIND DEINE WAFFEN UND DEINE ERFAHRUNG.

DU BIST AUF EINEM HIMMELFAHRTSKOMMANDO UND DEINE AUFGABE IST KLAR:

BEFREIE DIE GEFANGENEN AUS DEN KLAUEN DER ALIENS UND VERNICHTE DIE KÖNIGIN DER AUSSERIRDISCHEN, DIE SICH IN DEN TIEFEN DES GEFÄNGNISSES VERSTECKT HÄLT.

ALS OB DIES NICHT GENUG WÄRE, MUSS DU DIESE AUFGABEN ERFÜLLEN BEVOR DAS SCHIFF DER CORPORATION LANDET UND SOMIT DEN ALIENS DIE MÖGLICHKEIT GIBT, ZU ENTKOMMEN UND ANDERE PLANETEN ZU EROBERN. DU HAST ES MIT DER BÖSARTIGSTEN LEBENSFORM IM GESAMTEN UNIVERSUM ZU TUN UND DIE CHANCEN STEHEN SCHLECHT FÜR DICH...

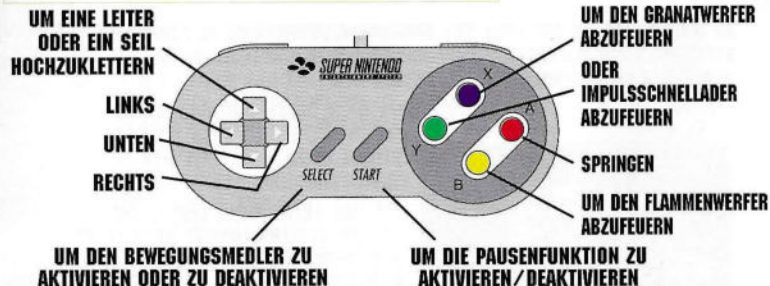
BEVOR DU DICH AUF DIE SUCHE MACHST

1. VERSICHERE DICH DASS DAS SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AUSGESCHALTET IST.
2. LEGE DAS ALIEN3™ SPIEL WIE IN DER GEBRAUCHSANWEISUNG FÜR DAS SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ BESCHRIEBEN EIN.
3. SCHALTE NUN DAS GERÄT EIN.

WENN DU DIE ALIEN3 TITELGRAFIK SIEHST, HAST DU DIE MÖGLICHKEIT ZWEI VERSCHIEDENE OPTIONEN ZU BENUTZEN. MIT DEM STEUERKREUZ KANNST DU DIE OPTIONEN ANWÄHLEN UND MIT DER TASTE START AKTIVIEREN. MIT DEM GAME OPTIONS HAST DU DIE MÖGLICHKEIT ZWISCHEN VERSCHIEDENEN SCHWIERIGKEITSGRADEN WÄHLEN: EASY (LEICHT), NORMAL (NORMAL) UND HARD (SCHWER). AUSSERDEM KANNST DU STEREO ODER MONOAUROAL SOUND EINSTELLEN. MIT START GAME STARTEST DU DAS SPIEL SOFORT. WENN DU EINEN AUGENBLICK WARTEST KANNST DU DIE NOTLANDUNG AUF FURY 161 BEOBSACHTEN. WENN DU DAS SPIEL SOFORT BEGINNEN MÖCHTEST, DRÜCKE DIE TASTE START.



DIE KONTROLLEN



UM NACH LINKS ODER RECHTS ZU GEHEN, DRÜCKE LINKS ODER RECHTS AUF DEM STEUERKREUZ.

UM DICH ZU DUCKEN, DRÜCKE UNTEN AUF DEM STEUERKREUZ.

UM NACH LINKS ODER RECHTS ZU KREICHEN, DUCKE DICH ERST UND DRÜCKE DANN LINKS ODER RECHTS AUF DEM STEUERKREUZ.

UM DEN SCHWEISSBRENNER ZU BENUTZEN, DRÜCKE DIE TASTE Y WÄHREND DU VOR DER TÜR ETC. STEHST, DIE DU VERSIEGELN MÖCHTEST.

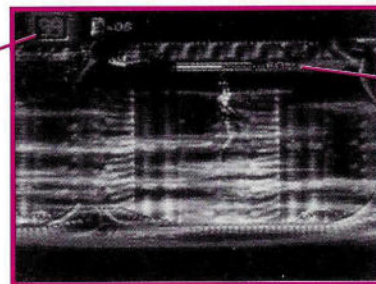
WENN DU EINE WAFFE ABFEUERST, ZEIGT DEIN DISPLAY AUTOMATISCH AN, WIEVIEL MUNITION DU VERBRAUCHST UND WIEVIEL ÜBRIGBLEIBT.

UM DIR ANZUSCHAUEN ÜBER WELCHE WAFFEN DU VERFÜGST OHNE SIE ABZUFUEHREN, BENUTZE DIE L ODER R TASTEN.

DEIN STATUS

AUF DIENER SUCHE NACH DER ALIEN KÖNIGIN UND IHREN EIERN BENÖTIGST DU FOLGENDE INFORMATIONEN:

STÄRKE/
VERBLEIBENDE
MUNITION



MOMENTANE
WAFFE

GESTALTUNG DER MISSION: MISSIONSTERMINALS AUF FURY 161

AN EINIGEN STELLEN AUF FURY 161 FINDEST DU SOGEMANNT INFORMATIONSTERMINALS DIE DIR HELFEN, DEINE MISSION ZU GESTALTEN UND DEN WEG DURCH DEN GEFÄNGNISKOMPLEX ZU FINDEN.

UM DEN TERMINAL ZU AKTIVIEREN, STELLE DICH DAVOR UND DRÜCKE AUF DEM STEUERKREUZ NACH OBEN. DU SIENST DANN EINE LISTE DER MISSIONSOPTIONEN.



UM EINE EBENE EINES LEVELS AUF FURY 161 ZU SICHERN, MUSST DU ALLE MISSIONEN ERFÜLLEN BEVOR DU IN DIE NÄCHSTE EBENE VORSTOSSEN KANNST. ES GIBT DIVERSE LEVEL JEDER MIT EINEN SPEZIELLEN MISSION.

FURY 161 - C- HAUPTCOMPUTER
EINGABE: LT. RIPLEY
EINGABE CODE: ALIEN
SICHERHEITSTUFE: ROT
ZUGRIFF: FÜR JEDEN

DIE ALIENS

DIE ALIENS SIND GEFÄHRLICHE TÖDLICHSTEN, DIE JEMALS ENTDECKT WURDEN. SOGAR NICHT AUSGEWACHSENE ALIENS SIND UNERBITTLICHEN GEGNER, ALSO LIES DIESE DATEI SORGFÄLTIG.

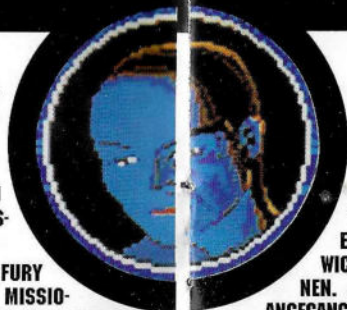
DIE ALIENS IM ERSTEM STADIUM ENTSPRINGE DEN EIERN EINER SOGEMANNTEN ALIENKÖNIGIN. DIE EIER ÄHNELN SPINNENEIERN. ICH NENNE SIE FACEHUGGER, DU WIRST VERSTEHEN WARUM, NACHDEM DU INNEN DAS ERSTE MAL BEGEGNET BIST.

DIE FUNKTION DER FACEHUGGERS IST, DIE ALIENBRUT IN EINEM LEBEWESSEN AUSZUSETZEN. DANACH STERBEN SIE. WENN EIN FACEHUGGER DICH ANGREIFT, BEWEGE DICH SO SCHNELL WIE MÖGLICH IN VERSCHIEDENE RICHTUNGEN, UM IHN ABZUSCHÜTTELN.

SOBALD DAS ALIEN IN EINEM KÖRPER HERAN WÄCHST, BRICHT ES HERAUS. ES ENTSTeht EIN SCHLANGEMARTIGES WESEN, DAS EXTREM ANGRIFFLUSTIG IST. ES KANN SÄURE SPUCKEN.

SOBALD DIESE WESEN WACHSEN, BEGINNEN SIE SICH AUF VIER BEINEN FORTZUBEWEGEN. SIE SIND SEHR SCHNELL UND GEFÄHRLICH. ACUTE AUF EIN ZISCHENDES GERÄUSCH IN DER NÄHE, ES BEDEUTET DAS SIE GLEICH MIT SÄURE SPUCKEN WERDEN.

SIE SCHLEICHEN SICH AUF DEM BODEN AN DICH HERAN UND FELLEN ÜBER DICH HER, UM DICH ZU VERNICHTEN. SEI AUF DER HUT.



SIND DIE WESEN AUSGEWACHSEN STENST DU KALTBLÜTIGEN KILLERN GEGENÜBER. SIE KÖNNEN AN DECKEN KLETTERN UND SICH VON OBEN AUF DICH HERAB STÜRZEN. LASS SIE NICHT ZU NAH AN DICH HERAN, DENN SIE KÖNNEN SEHR WEIT SPRINGEN. ERWARTE IHREN ANGRIFF VON ÜBERALL.

ES GIBT EIN WEITERES DETAIL DER ALIENS, WELCHES EXTREM WICHTIG IST. ALIENS GIBT ES IN VERSCHIEDENEN GENERATIONEN. JEDE NEUE GENERATION IST GEFÄHRLICHER ALS DIE VORANGEGANGENE: ERSTE-GENERATION ALIENS SIND DUNKELGRAU, ZWEITE-GENERATION ALIENS SIND DUNKELBLAU, DRITTE-GENERATION ALIENS SIND DUNKELGRÜN

UND VIERTE-GENERATION ALIENS, DIE GEFÄHRlichsten VON ALLEN, SIND TIEFROT.

SEHR WICHTIG: ES GIBT IRGENDWO IN DER NÄHE DES KRAFTWERKES EIN NEST MIT EINER ALIENKÖNIGIN. DA DIE KÖNIGIN ALS EINZIGE EIER LEGEN KANN, MUßT DU SIE VERNICHTEN, DAMIT SICH DIE ALIENS NICHT MEHR VERVIELFÄLTIGEN KÖNNEN NUR AUF JEDEN FALL VERNICHTET WERDEN. DER PLAN IST: DU MUßT DIE KÖNIGIN MIT ALLEN WAFFEN LÄHMEN UND SIE DANN IN DEN SCHMELZTIEGEL ZU STÜRZEN, UM IHR DEN REST ZU GEBEN.

DIESE DATEI IST MEIN VERMÄCHTNIS. BENUTZE DIESE INFORMATIONEN, UM ZU ÜBERLEBEN UND DIE ALIENS ZU VERNICHTEN. SIE DÜRFEN FURY 161 NICHT VERLASSEN. DER TERROR MUß HEIR ENDEN.

VIEL GLÜCK

DU KANNST ES GEBRAUCHEN

RIPLEY ENDE

ENDE DER ÜBERTRAGUNG

FURY 161 HAUPTCOMPUTER



WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

FURY 161 HAUPTCOMPUTER
EINGABE: WEYLAND YUTANI
EINGABE CODE: AUSTRÜSTUNG
SICHERHEITSTUFE: GRÜN
ZUGRIFF: FÜR JEDEN

IMPULSSCHNELLADER



AUSFÜHRUNG: STANDARD
SCHUSSFOLGE: 4 SCHUSS/SEKUNDE
MAGAZINGRÖÖ: 100 SCHUSS/MAGAZIN
LADEN: MANUELL ODER AUTOMATISCH

FLAMMENWERFER



AUSFÜHRUNG: NICHT-STANDARD
SICHERHEITSBESTIMMUNGEN: NICHT
VERWENDEN IN GESCHLOSSENEN RÄUMEN
SCHUSSFOLGE: 0,5 LITER/SEKUNDE
MAGAZINGRÖÖ: 10 LITER/KANISTER
LADEN: VERSCHIEDENE BRENNSTOFFE,
MANUELL ODER AUTOMATISCH
BRENNSTOFFE: BLAU - SCHWACH
ROT - MITTEL
GRÜN - STARK



AUSFÜHRUNG: STANDARD
ANWENDUNGSBEREICH: ZUM VERSIEGELN/ÖFFNEN VON
TÜREN UND REPARIEREN VON RÖHREN.
SCHMELZGRAD: CA. 5 SEKUNDEN
BEMERKUNG: SCHWEISSBRENNER HABEN EINEN
UNBEGRENZTEN BRENNSTOFFVORRAT.

GRANATWERFER



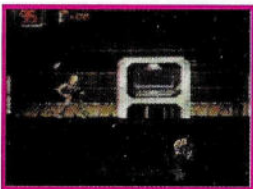
AUSFÜHRUNG: STANDARD ZUSATZ AN
IMPULSSCHNELLADER
SCHUSSFOLGE: 1 SCHUSS/SEKUNDE
MAGAZINGRÖÖ: 10 SCHUSS/MAGAZIN
LADEN: MANUELL ODER AUTOMATISCH

BEWEGUNGSMELDER



FUNKTION: ZEIGT BEWEGUNGEN VON
LEBENWESEN/EINDRINGLUNGEN AUF
FURY 161
AKTIVIERUNG: TASTE SELECT
MAGAZINGRÖÖ: 10 SCHUSS/MAGAZIN
REICHWEITE: MAXIMAL 3 X SICHTWEITE

SCHWEISSBRENNER



ENFORSCH FURY 161

DIE FURY 161 ARBEITSSTATION IST EIN NETZWERK AUS RÄUMEN, LAGERHALLEN, FAHRSTUNLSCHÄCHTEN UND BELÜFTUNGSTUNNELN. BEI DER ERFORSCHUNG DIESER "LABYRINTHES" MUßT DU SEHR VORSICHTIG VORGESSEN, DENN DIE ALIENS LAUERN ÜBERALL!

TÜREN GEHEN IM REGELFALL AUTOMATISCH AUF. EINIGE JEDOCH, MUßT DU MIT EINEM SCHWEISSBRENNER ÖFFNEN ODER HINTER DIR VERSCHLIEßEN. BELÜFTUNGSTUNNEL BRINGEN DICH VON RAUM ZU RAUM. UM EINEN BELÜFTUNGSTUNNEL ZU BETRETEN, STELLE



DICH NEBEN DIE LEITER DIE IN DEM TUNNEL FÜHRT UND DRÜCKE NACH OBEN ODER GEGEBENFALLS NACH UNTEN AUF DEM STEUERKREUZ.

BELÜFTUNGSTUNNEL SIND ABKÜRZUNGEN ZWISCHEN DEN EBENEN.

UM EINEN BELÜFTUNGSTUNNEL ZU BETRETEN, STELLE DICH NEBEN DIE LEITER DIE IN DEM TUNNEL FÜHRT UND DRÜCKE NACH UNTEN AUF DEM STEUERKREUZ.

MÖCHTEST DU IN EINEN TUNNEL DER SICH ÜBER DIR BEFINDET, STELLE DICH DARUNTER, SPRINGE UND DRÜCKE OBEN AUF DEM STEUERKREUZ.

TIPS ZUM ÜBERLEBEN

- * GENE SYSTEMATISCH VOR: VERSUCHE BESTIMMTE EBENEN ABZUSICHERN, INDEM DU ALLE ALIENS IN DIESEM RÄUMEN ETC. VERNICHTEST. DANN VERSIEGELE DEN RAUM MIT DEM SCHWEISSBRENNER. GENE DANN WEITER IN DEN NÄCHSTEN RAUM.
- * ACUTE AUF DEINE MUNITIONSVORÄTE. OHNE MUNITION BIST DU EIN LEICHTE BEUTE FÜR DIE ALIENS.
- * DURCH DIE BELÜFTUNGSTUNNEL KANNST DU SEHR GUT ORTE UMGEHEN, DIE VON ALIENS NUR SO WIMMELN. ABER BEACHT, DAß AUCH DIE ALIENS DIESER TUNNEL KENNEN. IN DEN TUNNELN HAST DU KEINE ZU SPRINGEN ODER SCHNELL ZU LAUFEN.

LES HORRIBLES ALIENS SONY BIEN VIVANTS!

VOUS ÊTES RIPLEY, LIEUTENANT DE GRADE A C-3 AU SERVICE DE LA COMPAGNIE WEYLAND-YUTANI. APRES AVOIR ÉCHAPPÉ DE JUSTESSE AUX ALIENS, LES MONSTRES VIVANTS, VOUS ÉTIEZ EN TRAIN DE RETOURNER VERS LA TERRE À BORD DE VOTRE VAISSEAU, LE SULACO. MAIS LE SULACO EST TOMBÉ EN PANNE, LARGUANT LE VÉHICULE DE SAUVETAGE D'URGENCE VERS FLORINA "FURY" 161, UNE PLANÈTE-PRISON PERDUE DANS L'ESPACE. VOUS VOUS Y RETROUVEZ SEUL SURVIVANT DE LA CATASTROPHE, OU PLUTÔT LE SEUL SURVIVANT HUMAIN.

LES ALIENS QUE VOUS PENSIEZ AVOIR LAISSÉS DERRIÈRE VOUS, CES CRÉATURES DE CAUCHEMARS QUE VOUS PENSIEZ NE PLUS REVOIR, SONT DE NOUVEAU LÀ ET L'HORREUR QUE VOUS CROYIEZ FINIE A JAMAIS RECOMMENCE.

EQUIPÉ DE VOS ARMES ET DE VOTRE INTELLIGENCE, VOUS ÊTES EN MISSION DE SURVIE.

VOS OBJECTIFS SONT CLAIRS : DÉLIVRER LES PRISONNIERS QUI ÉTÉ ATTRAPÉS DANS LES COCONS D'ALIENS, ÉLIMINER LA PROGENITURE ALIEN QUI INFESTE FURY 161 ET DÉTRUIRE LE NID DE LA REINE ALIEN. ET MIEUX ENCORE, VOUS DEVREZ ACHEVER TOUT CELA AVANT QUE LE VAISSEAU WEYLAND-YUTANI ARRIVE ET PERMETTE AUX ALIENS DE S'ÉCHAPPER ET D'ENVASER D'AUTRES PLANÈTES.

VOUS ÊTES ENGAGÉ DANS LE PLUS IMPITOYABLE COMBAT POUR LA VIE OU LA MORT, ET LA CHANCE EST CONTRE VOUS.

AVANT DE TROUVER VOTRE PROIE

1. ASSUREZ-VOUS QUE L'INTERRUPTEUR EST FERMÉ.
2. INSÉREZ LA CARTOUCHE ALIEN3™ COMME IL EST DÉCRIT DANS VOTRE MANUEL SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT™ SYSTEM.
3. ALLUMEZ L'APPAREIL

LORSQUE VOUS VOYEZ APPARAÎTRE LE LOGO ALIEN3™ SUR L'ÉCRAN, VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE DEUX OPTIONS. UTILISEZ LES FLECHES VERS LE HAUT ET VERS LE BAS DE LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE POUR ACTIVER L'OPTION CHOISIE PUIS APPUYEZ SUR LE BOUTON START POUR CHOISIR L'UNE DES OPTIONS SUIVANTES:

GAME OPTIONS VOUS PERMET DE CHOISIR ENTRE PLUSIEURS NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : EASY (FACILE), NORMAL (NORMAL) OU HARD (DIFFICILE), ET DE CHOISIR ENTRE SON STEREO OU MONAURAL (MONO).

POUR COMMENCER LE JEU IMMÉDIATEMENT, APPUYEZ SUR START GAME.

SI VOUS N'AVEZ CHOISI AUCUNE DE CES OPTIONS, AU BOUT D'UN MOMENT VOUS VERREZ APPARAÎTRE SUR VOTRE ÉCRAN LE SULACO ET VOUS COMPRENDREZ LA SITUATION D'URGENCE QUI VOUS A FAIT ATTERRIR SUR FURY 161. LORSQUE VOUS ÊTES PRÊTS À AFFRONTÉ LES HORRIBLES ALIENS QUI INFESTENT CETTE PRISON ISOLÉE AU FIN FOND DE L'ESPACE, APPUYEZ SUR LE BOUTON START.

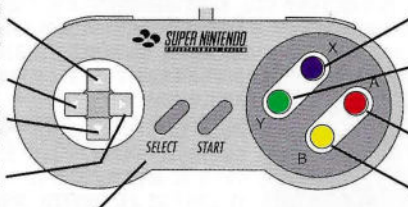
VOTRE CONTROLE

POUR GRIMPER À UNE CORDE OU POUR MONTER À UNE ÉCHELLE

L BOUTON

POUR VOUS BAISSER VIVEMENT

R BOUTON



POUR TIRER AVEC LE LANCEUR DE GRENADES

POUR UTILISER LE LANCE-FLAMMES

POUR TIRER AVEC LE FUSIL À IMPULSIONS

POUR FAIRE UN SAUT

POUR ACTIVER/DÉSACTIVER LE POURSUIVREUR DE MOUVEMENT

POUR MARCHER VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE, APPUYEZ SUR LES TOUCHES FLECHÉES VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE DU BLOC DE COMMANDE.

POUR RAMPER VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE, APPUYEZ SIMULTANÉMENT SUR LES TOUCHES FLECHÉES (VERS LE BAS + VERS LA GAUCHE) OU (VERS LE BAS + VERS LA DROITE) DU BLOC DE COMMANDE.

POUR UTILISER LA LAMPE À SOUDER, APPUYEZ SUR LE BOUTON Y, PENDANT QUE VOUS VOUS TENEZ DEBOUT DEVANT UN QUELCONQUE ÉLÉMENT QUI PEUT ÊTRE SOUDÉ.

LORSQUE VOUS TIREZ AVEC UNE ARME,

L'ICÔNE CORRESPONDANT À CETTE ARME APPARAÎT AUTOMATIQUEMENT SUR VOTRE ÉCRAN ET ELLE INDIQUE LE NOMBRE DE MUNITIONS QUI VOUS RESTE.

APPUYEZ SUR LES BOUTONS L OU R POUR VOUS DÉPLACER ENTRE LES ICÔNES INDICANT LE NOMBRE DE MUNITIONS, SANS UTILISER L'ARME CORRESPONDANTE.

APPUYEZ SUR LE BOUTON START POUR FAIRE UNE PAUSE DANS UN JEU.

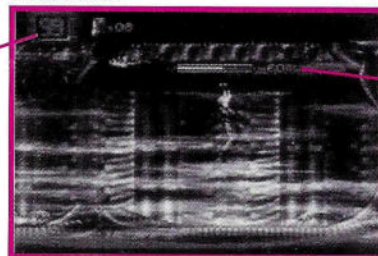
APPUYEZ DE NOUVEAU SUR BOUTON START POUR REPRENDRE UN JEU.

POUR QUITTER LE JEU, APPUYEZ SIMULTANÉMENT SUR LES BOUTONS SELECT, START, L ET R.

VOTRE POSITION

OEUF, VOUS SEREZ AIDÉ PAR LES INFORMATIONS SUIVANTES QUI APPARAÎTRONT DIRECTEMENT SUR VOTRE ÉCRAN:

ÉNERGIE RESTANTE ACTUELLEMENT/M MUNITIONS RESTANTES



ARME UTILISÉE

LA DEFINITION DES OBJECTIFS DE VOTRE MISSION: LES POSTES DE CONTROLE

A DIFFÉRENTS ENDROITS SUR FURY 161, VOUS TROUVEREZ DES POSTES DE CONTROLE QUI VOUS PERMETTRONT D'ÉVALUER VOTRE PROGRESSION AU COEUR DE LA PLANÈTE ISOLÉE, EN DÉFINISSANT DES MISSIONS SPÉCIFIQUES.



POUR ENTRER DANS UN POSTE DE CONTROLE, PLACEZ-VOUS DEVANT LE POSTE ET APPUYEZ SUR LE BOUTON VERS LE HAUT DE LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE. UNE LISTE D'OPTIONS DE MISSIONS VA VOUS ÊTRE PRÉSENTÉE.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ALIENS

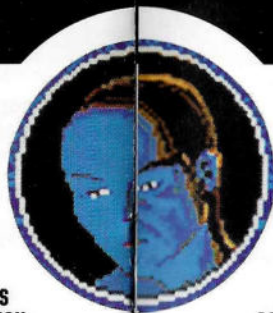
LES ALIENS AUX FORMES MONSTRUEUSES SONT DES MACHINES À TUER TRÈS ÉVOLUÉES, LES ÊTRES LES PLUS DANGEREUX QUE VOUS AVEZ JAMAIS RENCONTRÉS, MEME LE PLUS JEUNE DE CES DÉMONS PEUT TUER, VOUS DEVEZ DONC LIRE CE FICHIER ATTENTIVEMENT.

LA PREMIÈRE ÉTAPE DES ALIENS APRÈS L'ÉCLOSION DES ŒUFS DANS LA POCHE À ŒUFS DE LA REINE ALIEN. ILS SE CHANGENT TRÈS RAPIDEMENT EN ŒUFS DE FORME ALLONGÉE, RESSEMBLANT À DES ARAIGNÉES. JE LES APPELLE MONSTRES-SUCEURS ET DES QUE VOUS LES VERREZ, VOUS COMPRENDREZ POURQUOI. DANS LE CYCLE VITAL DES ALIENS, LES MONSTRES-SUCEURS ONT PRINCIPALEMENT POUR FONCTION D'IMPLANTER UN PARASITE ALIEN À L'INTÉRIEUR D'UN ÊTRE VIVANT, HUMAIN OU PAS. ENSUITE, ILS MEURENT, SI UN MONSTRE-SUCREUR S'AGGRIPPE À VOTRE TÊTE, SECOUÉZ-LA RAPIDEMENT DANS TOUS LES SENS POUR VOUS DÉGAGER, SINON VOUS SEREZ PRIS DE SUFFOCATION.

UN PARASITE DE MONSTRE-SUCREUR GRANDIT À L'INTÉRIEUR DE L'ÊTRE QUI L'ABRITÉ JUSQU'À CE QU'IL SOIT ASSEZ GROS POUR SE LIBÉRER PAR SA CAGE THORACIQUE. UNE FOIS À L'EXTÉRIEUR, CES DÉVOREURS DE POITRINE SEMBLABLES À DES SERPENTS SONT RAPIDES ET AGRESSIFS, ILS SE DRESSENT COMME DES COBRAS POUR ATTAQUER ET FRAPPENT À LA TÊTE OU AU TORS DE LEUR CIBLE, OU BIEN CRACHENT DE L'ACIDE.

LORSQUE LES DÉVOREURS DE POITRINE GRANDISSENT, ILS COMMENCENT À RESSEMBLER À DE VÉRITABLES ALIENS, MAIS ILS N'ONT PAS LA MORTELLE AGILITÉ AGILE DE LEURS AÎNÉS. ILS SONT DÉGINGANDÉS ET HÉSITANTS, COMME DES FAONS. ILS GRATTENT LE SOL COMME DES CHATS SAUVAGES. MEME MALADROITS, ILS SONT EXTREMEMENT DANGEREUX.

FURY 161-C MAINFRAME
INPUT: LT. RIPLEY
FILECODE: ALIEN GROWTH
CLEARANCE: ALLALL
SECURITY: CODE RED URGENT
ALL EYES



LORSQU'ILS S'APPROCHENT, ILS ÉMETTENT UNE SORTE DE SIFFLEMENT QUI SIGNIFIE QU'ILS SONT SUR LE POINT DE CRACHER DE L'ACIDE, EN GRANDISSANT, ILS SONT DE PLUS EN PLUS DANGEREUX. LES ALIENS EN DÉVELOPPEMENT TUENT TOUT À FAIT DÉLIBÉRÉMENT. ILS S'AGGRIPPENT AU SOL ET BONDISSENT EN UN INSTANT, NE LES LAISSEZ PAS S'APPROCHER TROP PRES!

LORSQUE CES ÊTRES DIABOLIQUES DEVIENNENT DES ALIENS COMPLÈTEMENT DÉVELOPPÉS, ILS PEUVENT SE SUSPENDRE AUX MURS ET AUX PLAFONDS, ET VOUS ATTAQUER PAR N'IMPORTE QUEL CÔTÉ, SANS QUE VOUS AYEZ EU LE TEMPS DE LES LOCALISER. FAITES TRÈS ATTENTION.

UNE COMPLICATION SUPPLÉMENTAIRE : LES ALIENS NE CHANGENT PAS SEULEMENT DE TAILLE OU DE COMPORTEMENT. CHAQUE GÉNÉRATION SUIVANTE SE DISTINGUE PAR UNE COULEUR PARTICULIÈRE LIÉE À UNE AGRESSIVITÉ CROISSANTE : LA PREMIÈRE GÉNÉRATION D'ALIENS EST GRIS FONCÉ, LA SECONDE GÉNÉRATION EST BLEU FONCÉ, LA TROISIÈME GÉNÉRATION EST VERT FONCÉ ET LA QUATRIÈME GÉNÉRATION, QUI EST ARRIVÉE À LA PLUS GRANDE MATURETÉ, EST ROUGE FONCÉ.

LE PLUS IMPORTANT : IL Y A UNE REINE ALIEN QUI NICHE DANS LE MOULE DE PLOMB DU GÉNÉRATEUR CENTRAL DE FURY 161. SI VOUS LA TUEZ, LES ALIENS NE PEUVENT PLUS SE REPRODUIRE PUISQUE SEULES LES REINES PONDENT DES ŒUFS. JE DOIS LA DÉTRUIRE POUR EMPECHER LES ALIENS DE CONTINUER À SE MULTIPLIER! MON PLAN, C'EST QUE JE VAIS L'IMMOBILISER AVEC LES ARMES DONT JE DISPOSE PUIS LA DÉTRUIRE EN L'ÉCRASANT DANS LES PISTONS OU EN LA BRULANT DANS LE PLOMB FONDU.

AVEC CE FICHIER, JE VAIS RÉUSSIR OU MOURIR. SI J'AI ÉCHOUÉ, UTILISEZ CES INFORMATIONS POUR VOUS AIDER À ÉCRASER LES ALIENS ET À SURVIVRE. ILS NE DOIVENT PAS S'ÉCHAPPER DE FURY 161. ILS NE DOIVENT PAS SEMER LA TERREUR PLUS LOIN.

BONNE CHANCE.

VOUS EN AUREZ BESOIN.

FIN DE RIPLEY.

FIN DU FICHIER.

FURY 161-C MAINFRAME.



ARMES ET INVENTAIRE

FURY 161 C MAINFRAME
INPUT: WEYLAND YUTANI
FILECODE: INVENTORY.W
CLEARANCE: ALLALL
SECURITY: GREEN
ALL EYES

FUSIL A IMPULSION



AUTORISATION: TYPE STANDARD
VITESSE DE TIR: 4 COUPS/SECONDE
TAILLE CHARGEUR: 100
CARTOUCHES/CHARGEUR
RECHARGEUR: MANUEL OU AUTOMATIQUE



LANCE-FLAMMES

AUTORISATION: TYPE NON-STANDARD
STOCKAGE: À CONSERVER DANS UN ENDROIT
SCELLÉ
VITESSE DE TIR: 0.5 LITRES/SECONDE
TAILLE DU RÉSERVOIR: 10
LITRES/RÉSERVOIR
RECHARGE: DIFFÉRENTS COMBUSTIBLES,
MANUEL OU AUTOMATIQUE
PRÉCAUTIONS: STATIONS DE RECHARGE SUIV-
ANT COULEURS:
BLEU: FLAMME FAIBLE
ROUGE: FLAMME MOYENNE
VERT: FLAMME FORTE

LANCE-GRENADE



AUTORISATION: TYPE STANDARD;
COMPLÉMENTAIRE DU FUSIL À IMPULSION
VITESSE DE TIR: 1 COUP/SECONDE
TAILLE CHARGEUR: 10
CARTOUCHES/CHARGEUR
RECHARGEUR: MANUEL OU AUTOMATIQUE

ECRAN DE CONTROLE



INDICATIONS: PERMET DE SUIVRE LES
DÉPLACEMENTS DE PERSONNES ET/OU
D'ENVASISSEURS SUR TOUTE LA STATION
FURY 161.
MODE DE FONCTIONNEMENT: BOUTON SELECT
RAYON D'EFFICACITÉ: ENVIRON 3 FOIS LA
VISIBILITÉ NORMALE

CHALUMEAU

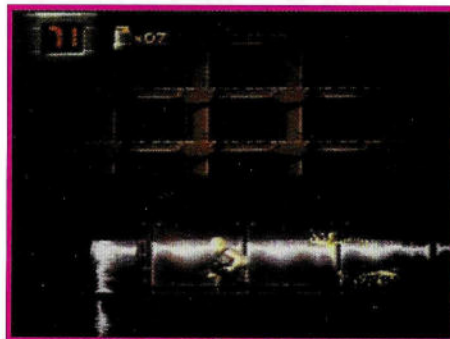


AUTORISATION: ÉQUIPE DE MAINTENANCE, TYPE STANDARD
INDICATIONS: POUR SOUDER ET/OU DESSOLDER LES PORTES, RÉPARER
LES TUYAUTERIES ENDOMMAGÉES ET LES INSTALLATIONS ÉLECTRIQUES
CAPACITÉ DE SOUDAGE: ENVIRON 5 SECONDES
RECHARGE: LE CHALUMEAU POSSEDE UNE QUANTITÉ ILLIMITÉE DE
COMBUSTIBLE ET N'A PAS BESOIN D'ÊTRE RECHARGÉ

L'EXPLORATION DE FURY 161

LA STATION FURY 161 EST UN RÉSEAU COMPLEXE DE PIÈCES, D'AIRES DE STOCKAGE, DE CAGES D'ASCENSEURS ET DE CONDUITS D'AÉRATION. VOUS DEVREZ FAIRE EXTREÊMEMENT ATTENTION LORSQUE VOUS AVANCEZ DANS LA STATION: LES ALIENS PEUVENT ÊTRE PARTOUT!

LES PORTES PEUVENT S'OUVRIRE ET SE FERMER AUTOMATIQUEMENT. LEUR OUVERTURE OU FERMETURE PEUT ÉGALEMENT NéCESSITER UN CHALUMEAU.



LES CONDUITS D'AÉRATION VOUS OFFRENT DES RACCOURCIS ENTRE LES ZONES DU JEU FURY 161. POUR PÉNÉTRER PAR LE HAUT DANS UN DE CES CONDUITS, PLACEZ-VOUS PRES DE L'ÉCHELLE QUI DÉPASSE DE CE CONDUIT PUIS APPUYEZ SUR LA TOUCHE FLECHÉE VERS LE BAS DU BLOC DE COMMANDE. POUR Y ENTRER PAR EN-DESSOUS, PLACEZ-VOUS SOUS L'ÉCHELLE, FAITES UN SAUT PUIS APPUYEZ SUR LA TOUCHE FLECHÉE VERS LE HAUT DU BLOC DE COMMANDE.

DES TRUCS A SAVOIR POUR RESTER EN VIE

SOYEZ MÉTHODIQUE: ESSAYEZ DE CRÉER DES ZONES SÛRES DANS LA STATION EN NETTOYANT UNE PIÈCE ENTièrement, PUIS EN LA FERMANT HERMÉTIQUEMENT AFIN QUE LES ALIENS NE PUISSENT PAS Y ENTRER, PUIS PASSEZ À UNE AUTRE PIÈCE.

LES CONDUITS D'AÉRATION SONT PRATIQUES LORSQUE VOUS VOULEZ ÉVITER DES ENDRITS OU IL Y A BEAUCOUP D'ALIENS, MAIS RAPPELEZ-VOUS QUE LES ALIENS PEUVENT AUSSI LES EMPRUNTER, ET QUE VOUS Y SEREZ À L'ÉTROIT: VOUS NE POURREZ PAS SAUTER OU ESQUIVER LES COUPS.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

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

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux

Nintendo, appelez 16 (1) 46 84 19 61

**POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE**

Les robots-mutants entravent votre progression?

Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?

Vous êtes bloqué dans un niveau?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux! Pour vous, il fera l'impossible!

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

Pour nous contacter:

EN FRANCE

(16 1) 46 84 19 61

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

[illegible][illegible]

NOTES:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears to be a standard notebook page.