

THE LAWNMOWER MAN™ © 1992 ALLIED VISION LTD, LICENSED FROM
THE BIG RED TRADING LTD. © THE SALES CURVE LTD. LICENSED BY NINTENDO TO
THE SALES CURVE LTD. © 1994 SALES CURVE INTERACTIVE ALL RIGHTS RESERVED.
THE LAWNMOWER MAN™ IS A TRADEMARK OF SALES CURVE INTERACTIVE.
DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING, LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE.
NINTENDO®, GAMEBOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED
AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Printed in Japan

Nintendo®

GAMEBOY™

DMG-L5-UKV

THE LAWN MOWER MAN™

Distributed by



sci
SALES CURVE INTERACTIVE

INSTRUCTION BOOKLET



LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Game Boy 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 Nintendo GAME BOY 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. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

AK

THE LAWNMOWER MAN™ © 1992 ALLIED VISION LTD, LICENSED FROM THE BIG RED TRADING LTD.
© THE SALES CURVE LTD. LICENSED BY NINTENDO TO THE SALES CURVE LTD. © 1994 SALES CURVE
INTERACTIVE ALL RIGHTS RESERVED. THE LAWNMOWER MAN™ IS A TRADEMARK OF SALES CURVE
INTERACTIVE. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING, LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE.

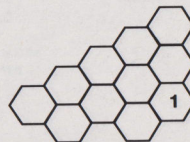
Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo ha valutato ed approvato questo prodotto. Richiedilo sempre all'acquisto di giochi ed accessori per assicurarti la totale compatibilità con il tuo Sistema Game Boy.

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu Game Boy System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

Detta märke är din garanti för att Nintendo har godkänt produkten. Titta alltid efter detta märke när du köper spel och tillbehör för att vara säker på att de är fullt kompatibla med ditt Game Boy-system.

Tämä sinetti on todisteena siitä, että tämä tuote on laadultaan Nintendoon hyväksytty. Tarkista aina pelejä ja varusteita hankkiessasi, että niissä on tämä sinetti varmistaaksesi niiden täyden yhteensopivuuden Game Boy -järjestelmän kanssa.

1. English.....2-7
2. Deutsch.....8-13
3. Français.....14-19
4. Nederlands.....20-25
5. Español.....26-31
6. Italiano.....32-37
7. Svenska.....38-43
8. Suomi.....44-48



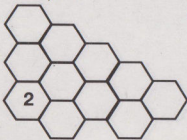
SAFETY PRECAUTIONS

"Thank you for purchasing The Lawnmower Power Pack for your GAME BOY. Before you start to play read this instruction booklet carefully and follow the correct operating procedures. Keep this instruction booklet safe for future references."

1. This Game Pak is a precision instrument. Keep it away from very high temperature and mechanical shock at all times. Never disassemble it for any reason.
2. Never get the terminals wet or touch them with your bare hands. This could cause damage.
3. Do not clean the case with solvents of any kind, such as thinner, benzene, alcohol, etc.
4. Always make sure your Nintendo Entertainment System is turned OFF before inserting or removing the Game Pak.
5. If you play for long periods, take a 10 to 15 minute break every hour or so.

CREDITS

Original Game Design	Simon Pick
Programming	Ken Murfitt
Graphics	Robert Whitaker and Ken Murfitt
Music and Sound Effects	Teque London
Producers	Sean Kelly and Jim Loftus
Executive Producers	Rob Henderson and Jane Cavanagh
Playtesters	Chris Lipscombe, Mike Wolliston and Craig Gilligan



THE LAWNMOWER MAN™

INTRODUCTION

By the turn of the millenium a technology known as Virtual Reality will be in widespread use. It will allow you to enter computer generated artificial worlds as unlimited as the imagination itself. It's creators foresee millions of positive uses – while others fear it as a new form of mind control...

VSI PROJECT 5: DR LAWRENCE ANGELO'S JOURNAL

My name is Dr Lawrence Angelo. I am a scientist. For years I have experimented with Virtual Reality, both the possibilities and the limitations. Until recently I worked with chimpanzees, the most encouraging results so far achieved with Rosco 1138. Rosco's mental capability was enhanced to thousands of times that of an ordinary chimpanzee by Virtual Reality therapy. I couldn't help wondering what could be accomplished with a human subject, so I quit The Shop.

Jobe was a simpleton. I told him I had games which could make him smarter. He agreed to work with me.

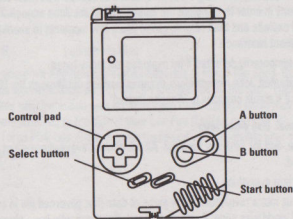
We used Virtual Reality to stimulate his brain, and he responded better than I had ever expected he would, his brain activity actually increasing by 400% in less than a month. When I had done all I could at home I went back to The Shop. If only I had known that The Shop had it's own interests in Project 5.

Unknown to me they were programming him with their own Virtual Reality treatments, and while I was turning a simpleton into a smart man, they were turning him into a military machine. Inevitably it all went horribly wrong. Jobe spent more and more time submerged in Virtual Reality, a place where he was master. From there, he swore that he would take control of every computer terminal in the world.

Now he's out of control. The only chance left is to break into the VSI complex and reach him before he escapes his own Virtual Reality domain and reaches the network.

GAMEBOY CONTROLS

Start button:	Start Game, Pause Game, or Resume game
Select button:	Toggle between "Music On" or "Music Off"



LEVEL 1: SUBURBIA

Controls

Left	Walk Left
Right	Walk Right
Down	Crouch
Up	Log on to computer terminal
A	Fire
B	Jump. Hold down to jump higher

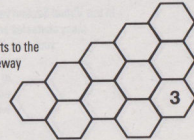
Starting at Dr Angelo's house you make your way through Suburbia. There are several Virtual World portals and computer terminals to be found throughout the level. Eliminating some enemies will leave bonuses, and CD's behind. Bonuses can be collected to increase your fire power, while collecting enough CD's will eventually result in the player being 'Energised'. A panel will indicate how close you are to becoming 'Energised'. This will flash when you are fully 'Energised'. While 'Energised' you will be able to jump higher, and the first time you are hit by an enemy, you will remain unharmed. You become 'De-Energised' when you are hit by an enemy.

Virtual Worlds

Controls

Left	Fly Left
Right	Fly Right
Down	Fly Down
Up	Fly Up
A	Turbo
B	Not Used

The players will also discover Entrance Ports to the Virtual World, which will provide a passageway to a different area of the map. They will initially appear as hexagons, but shooting them will eventually make them spin



continuously, allowing access. Once inside, the view changes to a first person perspective, and the player must fly through without hitting any obstacles.

Terminals

Controls

<i>Left</i>	Move selector Left
<i>Right</i>	Move selector Right
<i>A or B</i>	Select current icon

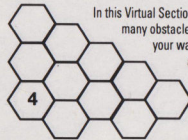
There are a number of computer terminals to be found throughout the game which, if de-coded, will provide an energy and score bonus. To log onto the terminal, press "UP" on your Control Pad when standing in front of the terminal. A number of intelligence tests must be completed by selecting the correct icon from the bottom row to complete the sequence.

At the end of the level you will come across Harley's Gas 'Er Up. Here everything is under Jobe's control. Once destroyed a Virtual Reality portal will appear. Enter this to reach the next section: The Data Tunnel.

LEVEL 2: THE DATA TUNNEL

Controls

<i>Left</i>	Steer Left
<i>Right</i>	Steer Right
<i>Down</i>	Not Used
<i>Up</i>	Not Used
<i>A</i>	Fire
<i>B</i>	Not Used



In this Virtual Section you must fly down a tunnel, avoiding the many obstacles and enemies which have been placed in your way. Hitting any enemy or obstacle will result in a reduction in your energy, which is indicated in a bar beneath the tunnel. If you run out of energy you will lose a life, and your next life will begin.

LEVEL 3: CYBER JOBE

Controls

<i>Left</i>	Fly Left
<i>Right</i>	Fly Right
<i>Down</i>	Fly Down
<i>Up</i>	Fly Up
<i>A or B</i>	Fire

Jobe is protecting his only means of escape from the VSI computer into the computer network which will give him access to every computer in the world. Jobe will attack you with fireballs, bringing more against you as he is defeated and the hexagons are changed. There are eight hexagons in all, each of which are currently open. Using "Left and Right" you can rotate to face each hexagon in turn. Shooting a hexagon enough times will eventually stop it rotating, at which point it will close, blocking off Jobe's means of escape. You must close all the hexagons in order to complete the level. If you shoot Jobe enough times, he will explode and then reform, giving you a few moments to shoot the hexagons without hindrance.

Jobe can be temporarily defeated if he explodes too many times.

When he's defeated Jobe nevertheless escapes, rushing out through the last portal just as it's status changes to "Access Denied".

Angelo's journal. Five years later...

Jobe was free, and his birth cry rang out. All the phones everywhere – just as he'd predicted.

Jobe hooked into everything.

Jobe sucked us into a revolution. Every piece of data that governed life in our computerized world was gone. Borders changed. But those who have always been in power are finding ways to control things again.

After crashing the World Computer Network, Jobe disappeared.

Virtual Reality had become a battle ground. Virtual Gladiators fought it out in worlds where there were no limits. One man controlled it all – The Doomplayer.

To sort out the mess I'd created I had to hack into his world and stop him.

The first time I tried, I failed to find The Doomplayer. Instead I found Jobe, imprisoned by The Doomplayer. He'd become a being who could only exist in Virtual Reality. A being full of remorse, determined to correct the wrong he'd done.

Now he was going to work with me to find and stop The Doomplayer. He entered my Personal Digital Assistant and now he travels everywhere with me, helping me.

LEVEL 4: THE RACE TO THE SHOP

Controls

<i>Left</i>	Brake
<i>Right</i>	Accelerate
<i>Down</i>	Steer Right/Downwards
<i>Up</i>	Steer Left/Upwards
<i>A</i>	Fire
<i>B</i>	Launch missiles

Here you drive Angelo's car across Suburbia to reach The Shop. Security guards from The Shop do all they can to drive you off the road. There are missiles which you can pick up. When you drive through these they will become attached to the side of your car. Fire them by pressing "B". There are also Turbo Pick-ups. Drive through these and you will double your speed for a limited period of time.

LEVEL 5: BATTLE CHIMPS

Controls

<i>Left</i>	Fly Left
<i>Right</i>	Fly Right
<i>Down</i>	Fly Down
<i>Up</i>	Fly Up
<i>A</i>	Fire
<i>B</i>	Lock on to alien, in conjunction with Left, Right, Up and Down

A whole bunch of Security Battle Chimps will attempt to block your path in this Virtual World. They will hover out of your firing range, only moving forward one at a time once you have locked on to them by holding down the "B" button and targetting it with the Control Pad. You must manoeuvre the chimp inside your targetting cursor, which appears in the centre of the screen. Once they attack, they will attempt to dodge your shots while taking shots at you. It's only at this point that they are close enough to shoot. You will need to destroy them all in order to progress.

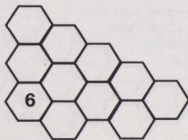


LEVEL 6: THE SHOP

Controls

Left	Walk Left
Right	Walk Right
Down	Crouch, Move Lift Down
Up	Log on to a computer terminal, Move Lift Up
A	Fire
B	Jump. Hold button down to jump higher

This appears to be a normal office building at first glance. The building is on a number of levels. Each level joined to the next by an elevator. There is no elevator to gain access to the top level. You must play an extended Virtual World to get to the top, which leads directly to The Doomplayer's office.



LEVEL 7: THE DOOMPLAYER

Controls

Left	Move Left
Right	Move Right
Down	Move Down
Up	Move Up
A or B	Fire

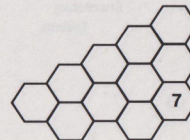
You enter The Doomplayer's VR Chamber, from which he dominates his Virtual World.

Free floating into Virtual Reality you must blast The Doomplayer into oblivion. Virtual Meteors spin through the battle ground as you fight. There are also Virtual Weapons among the meteors. Collect them to change your weapon, but beware... some are not as powerful as others.

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

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

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



UK

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

IRELAND

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

AUSTRALIA

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

Hotline: Sony Music (Australia) Hotline no 0055 33153*

* 25c buys 21.4 secs.

Get parents OK to call.

SICHERHEITSHINWEISE

„Vielen Dank für den Kauf des „Rasenmäher-Mann Power Packs“ für den Game boy. Ehe Sie mit dem Spiel beginnen, lesen Sie bitte dieses Heft aufmerksam durch und folgen der Anleitung. Bewahren Sie die Spielanleitung zum künftigen Nachschlagen an einem sicheren Ort auf.“

1. Das Game Pak ist ein Präzisionsgegenstand. Setzen Sie es niemals hohen Temperaturen oder Erschütterungen aus. Nehmen Sie es nicht auseinander.
2. Halten Sie Feuchtigkeit von den Kontaktstiften fern, und berühren Sie sie nicht mit den Fingern. Dadurch könnte irreparabler Schaden angerichtet werden.
3. Reinigen Sie das Kassettengehäuse nicht mit Lösungsmitteln, wie z. B. Benzin, Alkohol, Verdünnungsmitteln u. ä.
4. Achten Sie stets darauf, daß der Gameboy ausgeschaltet ist, ehe Sie ein Game Pak einlegen oder entfernen.
5. Wenn Sie längere Zeit spielen, sollten Sie jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause einlegen.

MITWIRKENDE

Original-Spielentwurf	Simon Pick
Programmierung	Ken Murfitt
Grafik	Robert Whitaker und Ken Murfitt
Musik und Soundeffekte	Teque London
Produktion	Sean Kelly und Jim Loftus
Gesamtleitung	Rob Henderson und Jane Cavanagh
Spieltests	Chris Lipscombe, Mike Wolliston und Craig Gilligan



DER RASENMAHER MANN™

EINLEITUNG

Um die Jahrtausendwende wird eine unter dem Namen „Virtuelle Realität“ bekannte Technologie weitverbreitet sein. Virtuelle Realität ermöglicht den Eintritt in mit Computern erzeugte künstliche Welten, denen so wenig Grenzen gesetzt sind wie der Phantasie. Die Erfinder der Technologie sagen unzählige positive Nutzungsmöglichkeiten voraus – andere dagegen fürchten die virtuelle Realität als eine neue Form der geistigen Kontrolle ...

VRI-Projekt 5 ... DR. LAWRENCE ANGELOS TAGEBUCH

Mein Name ist Dr. Lawrence Angelo. Ich bin Wissenschaftler. In den letzten Jahren habe ich mich hauptsächlich mit der virtuellen Realität, ihren Möglichkeiten und Grenzen befaßt.

Bis vor kurzem arbeitete ich mit Tieren, Schimpansen. Die ermutigendsten Ergebnisse wurden bisher mit Rosco 1138 erzielt. Roscos geistige Fähigkeiten wurden durch die Behandlung mit virtueller Realität um ein Tausendfaches gesteigert.

Daraufhin fragte ich mich, welche Ziele wohl mit menschlichen Versuchskandidaten erreicht werden könnten – ich zog die Konsequenzen und verließ den „Shop“.

Jobe war einfältig, vom Verstand eines Kindes. Ich sagte zu ihm, ich hätte Spiele, die ihn intelligenter machen würden. Er packte die Gelegenheit beim Schopf.

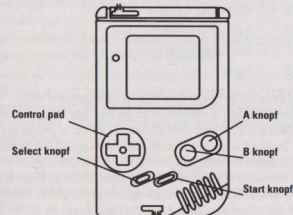
Wir begannen mit einfachen Spielen, die den menschlichen Verstand stimulieren sollten. Seine Reaktion war besser als erwartet. In weniger als einem Monat erhöhte sich seine Gehirntätigkeit um 400%. Als ich mit ihm zu Hause alle mir dort möglichen Übungen durchgeführt hatte, nahm ich ihn mit in den „Shop“. Hätte ich nur geahnt, daß der „Shop“ eigene Interessen an Projekt 5 hatte ...

Ohne mein Wissen programmierte man ihn mit einer eigenen VR-Behandlung. Während ich aus einem Einfältigen einen intelligenten Menschen machte, verwandelten sie ihn in eine militärische Kampfmaschine. Es ging natürlich alles schrecklich schief. Jobe verbrachte immer mehr Zeit in der virtuellen Realität, einer Welt, in der er der Herr war. Er schwor, daß er von hier aus die Kontrolle über jedes Computer-Terminal der Welt übernehmen könne.

Jetzt ist er außer Kontrolle. Meine einzige Chance besteht darin, in den VRI-Komplex einzudringen und Jobe zu schnappen, bevor er aus dem Reich seiner virtuellen Realität entkommt und das Telefonnetz erreicht.

GAMEBOY-STEUERUNG

Startknopf:	Spiel starten, unterbrechen oder wieder aufnehmen
Select-Knopf:	Musik ein- oder ausschalten (On/Off)



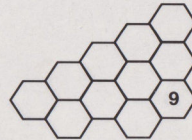
EBENE 1 – SUBURBIA

Steuerung	
LINKS	Nach links gehen
RECHTS	Nach rechts gehen
RUNTER	Kauern
Hoch	Am Computerterminal anmelden
A	Feuern
B	Springen (B festhalten, um höher zu springen)

Der Spieler beginnt bei Dr. Angelos Haus und sucht sich seinen Weg durch die Vorstadt. Auf der Ebene sind mehrere Portale zu virtuellen Welten sowie Computerterminals versteckt. Das Ausschalten von Feinden wird mit Bonusobjekten und CDs belohnt. Hebt der Spieler die Bonusobjekte auf, erhöht sich seine Feuerkraft. Das Aufsammeln einer ausreichenden Zahl CDs führt dazu, daß der Spieler „energiegeladen“ wird. In einem Feld wird angezeigt, wie weit der Spieler noch vom energiereichen Zustand entfernt ist. Ist dieser Zustand erreicht, fängt das Feld an zu blinken. Im „energiegeladenen“ Zustand kann der Spieler höher als sonst springen und bleibt unbeschadet, wenn er von einem Feind getroffen wird. In diesem Fall verliert der Spieler aber seine erhöhte Energie.

Virtuelle Welten	
Steuerung	
LINKS	Nach links fliegen
RECHTS	Nach rechts fliegen
RUNTER	Nach unten fliegen
Hoch	Nach oben fliegen
A	Turbo
B	(Nicht belegt)

Der Spieler kann Eingangsportale zur virtuellen Welt entdecken, die Durchlaß zu einem anderen Bezirk der Karte bieten.



Zunächst erscheinen sie als Sechsecke, aber wenn man auf sie schießt, werden sie in eine fortwährende Drehung versetzt und geben den Zugang frei. Nach dem Eintreten erlebt man das Geschehen direkt aus den Augen der Spielfigur. In der virtuellen Welt kommt es darauf an, ohne Anstoßen an Hindernisse hindurchzufliegen.

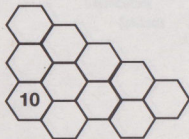
Computer-Terminals

Steuerung

LINKS	Auswahlmarkierung nach links bewegen
RECHTS	Auswahlmarkierung nach rechts bewegen
A oder B	Markiertes Symbol auswählen

Über das Spiel verteilt befinden sich Computer-Terminals, die nach der Dekodierung einen zusätzlichen Energieschub und Bonuspunkte einbringen. Um sich an einem Terminal anzumelden, muß der Steuerblock nach oben gedrückt werden, wenn die Spielfigur vor dem Terminal steht. In den daraufhin erscheinenden IQ-Tests muß der Spieler Symbolfolgen ergänzen, indem er aus der unteren Reihe jeweils das richtige Symbol wählt.

Am Ende der Ebene gelangt der Spieler zu Harleys Tankstelle. Hier ist alles, einschließlich der Zapfsäulen, unter Jobs Kontrolle. Wenn die Tankstelle zerstört ist, erscheint ein Portal, das in die virtuelle Realität führt. Über dieses erreicht man die nächste Ebene: den Datentunnel.



EBENE 2 – DER DATENTUNNEL

Steuerung

LINKS	Nach links lenken
RECHTS	Nach rechts lenken
RUNTER	(Nicht belegt)
Hoch	(Nicht belegt)
A	Feuern
B	(Nicht belegt)

In dieser virtuellen Welt fliegt der Spieler durch einen Tunnel und muß dabei den vielen sich ihm entgegenstellenden Hindernissen und Feinden ausweichen. Wenn man einen Gegner oder ein Hindernis berührt, vermindert sich der Energievorrat, der als Balken unter dem Tunnel dargestellt wird. Geht dem Spieler die Energie aus, so verliert er ein Leben, und sein nächstes Leben beginnt.

EBENE 3 – KYBERJOBE

Steuerung

LINKS	Nach links fliegen
RECHTS	Nach rechts fliegen
RUNTER	Nach unten fliegen
Hoch	Nach oben fliegen
A oder B	Feuern

Jobe schützt seine einzige Fluchtmöglichkeit vom VRI-Computer in das Netzwerk, das ihm Zugang zu allen Rechnern der Welt gibt. Dazu greift Jobe mit Feuerbällen an. Er setzt umso mehr Waffen ein, je öfter er geschlagen wird und je mehr Sechseckportale geschlossen werden. Insgesamt gibt es acht Portale, die zu Beginn allesamt geöffnet sind. Mit „Links“ und „Rechts“ wendet sich der Spieler einem Sechseck nach dem anderen zu. Wenn er oft genug auf ein Sechseckportal geschossen hat, hört es auf, sich zu drehen, schließt sich und schneidet so einen von Jobs Fluchtwegen ab. Um die Ebene

erfolgreich zu bestehen, muß der Spieler alle acht Portale schließen. Wenn Jobe eine bestimmte Zahl an Treffern eingesteckt hat, explodiert er und ist für kurze Zeit ausgeschaltet. Das gibt dem Spieler die Gelegenheit, einige Sekunden lang ungehindert auf die Portale zu feuern.

Wenn Jobe zu häufig explodiert, ist er vorübergehend besiegt.

Doch auch in diesem Fall gelingt es ihm noch zu entkommen: Er schlüpft gerade noch durch das letzte Portal, genau in dem Moment, in dem sich dessen Status in „Access Denied“ (Zutritt verweigert) verwandelt.

Angelos Tagebuch. Fünf Jahre später ...

Jobe war frei ... und sein Geburtsschrei erklang ... Alle Telefone überall klingelten ... genau wie er es vorhergesagt hatte.

Jobe zapfte alles an.

Er verursachte einen totalen Umbruch. Sämtliche Daten, die das Leben in unserer computerisierten Welt regierten, waren verschwunden. Grenzen wurden neu gezogen. Aber diejenigen, die immer schon an der Macht waren, finden einen Weg, wieder die Herrschaft zu übernehmen.

Nachdem er den Absturz des globalen Datennetzes verursacht hatte, verschwand Jobe.

Die virtuelle Realität wurde zu einem Schlachtfeld. Virtuelle Gladiatoren führten Kämpfe in Welten, in denen es keine Grenzen gab. Die Herrschaft lag bei einem einzigen Mann – dem Doomplayer!

Um das Chaos, das ich verursacht hatte, wieder in Ordnung zu bringen, mußte ich Zugang zu seiner Welt finden und ihn aufhalten.

Beim ersten Versuch konnte ich den Doomplayer nicht aufspüren. Stattdessen fand ich Jobe, der vom Doomplayer gefangengehalten wurde. Er hatte sich in ein Wesen verwandelt, das nur in der virtuellen Realität existieren konnte. Ein Wesen voller Reue, das entschlossen war, den angerichteten Schaden wiedergutzumachen.

Von jetzt an würde er mit mir zusammenarbeiten, um den Doomplayer zu finden und unschädlich zu machen. Er begab sich in meinen persönlichen digitalisierten Assistenten und begleitet mich jetzt überallhin, um mir zu helfen.

EBENE 4 – RENNEN ZUM „SHOP“

Steuerung

LINKS	Bremsen
RECHTS	Beschleunigen
RUNTER	Nach rechts/unten lenken
Hoch	Nach links/oben lenken
A	Feuern
B	Geschosse abfeuern

Auf dieser Ebene versucht der Spieler, mit Angelos Wagen durch Suburbia zum „Shop“ zu fahren. Die Wachen vom „Shop“ versuchen ihr Möglichstes, um das Fahrzeug von der Straße abzubringen. Unterwegs können Geschosse aufgenommen werden. Wenn man über sie hinwegfährt, hängen sie sich an die Seite des Wagens an. Die Geschosse werden mit der B-Taste abgefeuert. Zudem findet man Turbo-Symbole, die beim Durchfahren das Tempo für eine begrenzte Zeit verdoppeln.



EBENE 5 – KAMPFSCHIMPANSEN

Steuerung

LINKS	Nach links fliegen
RECHTS	Nach rechts fliegen
RUNTER	Nach unten fliegen
Hoch	Nach oben fliegen
A	Feuern
B	Schimpansen anvisieren (in Verbindung mit Links/Rechts/Hoch/Runter)

In dieser virtuellen Welt stellt sich dem Spieler eine ganze Reihe Kampfschimpansen der „Shop“-Sicherheitskräfte in den Weg. Sie fliegen immer wieder aus der Schußweite heraus und nähern sich nur einzeln, sobald der Spieler einen von ihnen durch Gedrückthalten der B-Taste und Zielen mit dem Steuerblock ins Visier genommen hat. Der Spieler muß den Schimpansen in den Zielcursor in der Mitte des Bildschirms manövrieren. Wenn die Affen angreifen, versuchen sie, den Schüssen des Spielers auszuweichen und selbst auf ihn zu schießen. Erst dann sind sie aber nahe genug herangekommen, um getroffen werden zu können. Alle Kampfschimpanzen dieser Ebene müssen vernichtet werden.

EBENE 6 – DER „SHOP“

Steuerung

LINKS	Nach links gehen
RECHTS	Nach rechts gehen
RUNTER	Kauern, Lift abwärts
Hoch	Am Computerterminal anmelden, Lift aufwärts
A	Feuern
B	Springen (B festhalten, um höher zu springen)

Auf den ersten Blick sieht der „Shop“ wie ein normales Bürogebäude aus. Sämtliche Stockwerke sind mit Aufzügen verbunden. Nur für die oberste Etage gibt es keinen Lift. Man muß eine ausgedehnte virtuelle Welt durchspielen, um ganz nach oben ins Büro des Doomplayers zu gelangen.

EBENE 7 – DER DOOMPLAYER

Steuerung

LINKS	Nach links bewegen
RECHTS	Nach rechts bewegen
RUNTER	Nach unten bewegen
Hoch	Nach oben bewegen
A oder B	Feuern

Die Spielfigur betritt die VR-Kammer, von welcher aus der Doomplayer seine virtuelle Welt beherrscht.

Die in der virtuellen Realität frei schwebende Spielfigur muß mit ihren Waffen den Doomplayer in die Vergessenheit befördern. Virtuelle Meteore wirbeln während des Kampfes über das Schlachtfeld. Unter ihnen befinden sich auch virtuelle Waffen, die man für die aktuelle Waffe austauschen kann. Doch Vorsicht: Nicht alle Waffen sind gleich wirkungsvoll!

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 JEDLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE 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 ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

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

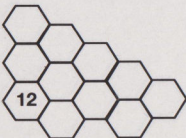
GERMANY

Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA

Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

f.d. SCHWEISS s.S. 19



INSTRUCTIONS DE SECURITE

Vous venez d'acheter Le Cobaye Power Pack pour votre GAME BOY et nous vous en remercions. Avant de commencer à jouer, lisez attentivement ce livret d'instructions et suivez les procédures de fonctionnement. Gardez-le précieusement pour pouvoir, le cas échéant, vous y reporter.

1. Ce Game Pack est un instrument de précision. Ne le soumettez pas à des températures trop élevées ou à des chocs. En aucun cas vous ne devez le démonter.
2. Ne mouillez jamais les terminaux. Ne les touchez pas sans prendre de précautions.
3. N'utilisez pas de solvants (diluant, benzène, alcool, etc.) pour nettoyer le boîtier.
4. Vérifiez que votre Nintendo Entertainment System est éteint avant d'insérer ou de retirer votre Game Pack.
5. Si vous jouez de manière prolongée, accordez-vous des pauses de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.

REMERCIEMENTS

Conception du jeu :	Simon Pick
Programmation :	Ken Murfitt
Graphiques :	Robert Whitaker et Ken Murfitt
Musique et effets sonores :	Teque London
Producteurs :	Sean Kelly et Jim Loftus
Producteurs exécutifs :	Rob Henderson et Jane Cavanagh
Essais :	Chris Lipscombe, Mike Wolliston et Craig Gilligan

LE COBAYE™

INTRODUCTION

A l'aube du prochain millénaire une technologie connue sous le nom de Réalité Virtuelle aura pris un essor considérable. Vous aurez ainsi la possibilité de pénétrer dans des mondes artificiels générés par ordinateur qui n'auront pas d'autres limites que celles de l'imagination, des mondes imaginaires sans limite. Ses créateurs prévoient des utilisations indénombrables de cette technologie, tandis que d'autres craignent qu'elle ne devienne une nouvelle forme de manipulation de l'esprit...

PROJET ISV 5 : LE JOURNAL DU DOCTEUR LAWRENCE ANGELO

Je m'appelle Lawrence Angelo. Je suis scientifique. Durant ces dernières années, j'ai expérimenté la réalité virtuelle pour en définir les possibilités et les limites.

Jusqu'à un passé très récent, j'ai travaillé avec des animaux, des chimpanzés. Les résultats les plus encourageants que j'ai obtenus, je les dois à Rosco 1138. Les capacités mentales de l'animal étaient renforcées par un traitement de réalité virtuelle, multipliant par mille celles d'un chimpanzé ordinaire.

Je ne cessais de me demander ce qui pourrait se passer si l'expérience était menée sur un être humain. C'est pourquoi j'ai démissionné.

A cette époque, Jobe était un peu simple d'esprit, il raisonnait comme un enfant. Un jour, je lui ai annoncé que j'avais des jeux qui pouvaient le rendre meilleur. Il a sauté sur l'occasion.

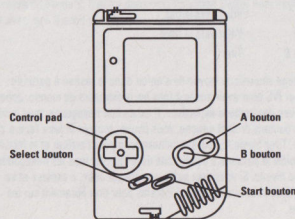
Nous avons commencé avec des jeux simples qui utilisaient la réalité virtuelle pour stimuler son cerveau. Il réagissait mieux que je ne l'aurais espéré. Les possibilités de son cerveau se sont multipliées par 400 en moins d'un mois. Après avoir fait tout ce qui était en mon pouvoir, je l'ai emmené au Magasin. Si au moins j'avais su que le Magasin défendait ses propres intérêts dans le projet 5.

A mon insu, ils lui ont administré leur propre traitement de réalité virtuelle. Et alors que je m'étais efforcé de faire de Jobe un homme brillant, ils ont tenté d'en faire une machine de guerre. Evidemment, les choses se sont corsées. Jobe passait de plus en plus de temps dans la réalité virtuelle, où il était le maître du monde. A partir de cet instant, il a juré de prendre le contrôle de tous les terminaux du monde.

A présent, plus personne ne peut le contrôler. Notre seule chance maintenant est de nous introduire dans le complexe ISV et de trouver Jobe avant qu'il ne s'échappe de sa réalité virtuelle et n'atteigne les réseaux.

COMMANDES GAMEBOY

- Bouton Start:** Commencer, pauser ou reprendre le jeu
Bouton Select: Activer (ON)/désactiver (OFF) la musique.



NIVEAU 1 : SUBURBIA

Commandes

Gauche	Marcher vers la gauche
Droite	Marcher vers la droite
Bas	S'accroupir
Haut	Se connecter au terminal
A	Tirer
B	Sauter. Maintenir le bouton enfoncé pour sauter plus haut

Vous partez de chez le Docteur Angelo, puis vous traversez Suburbia. Il existe plusieurs portails de mondes virtuels et de terminaux sur ce niveau. Si vous éliminez des ennemis, vous bénéficiez de bonus et de CD que vous pouvez ramasser. Les bonus vous permettent d'augmenter votre puissance de tir, tandis que les CD vous permettent en fin de compte d'obtenir un bonus "énergie". Un panneau vous indique ce qu'il vous reste à faire pour obtenir ce bonus et clignote lorsque vous avez atteint ce stade. Lorsque vous bénéficiez de ce bonus, vous sautez plus haut et la première fois qu'un ennemi vous touche, vous êtes indemne. Ensuite, lorsque vous êtes touché pour la deuxième fois vous perdez votre bonus "énergie".

Mondes virtuels

Commandes

Gauche	Voler vers la gauche
Droite	Voler vers la droite
Bas	Voler vers le bas
Haut	Voler vers le haut
A	Turbo
B	Non utilisé

Vous découvrez des portes donnant accès à une zone différente de la carte dans le Monde Virtuel. Elles apparaissent tout d'abord comme des hexagones, mais en leur tirant

dessus, elle se mettent à tourner et vous pouvez les franchir. Une fois à l'intérieur, vous voyez avec les yeux du personnage et devez parcourir le Monde Virtuel en évitant les obstacles.

Terminaux

Commandes

<i>Gauche</i>	Déplacer le sélecteur vers la gauche
<i>Droite</i>	Déplacer le sélecteur vers la droite
<i>A ou B</i>	Sélectionner l'icône

Il y a un certain nombre de terminaux dans le jeu. S'ils sont décodés, ils vous fournissent des bonus supplémentaires en énergie et en score. Pour avoir accès au terminal, placez-vous devant l'ordinateur et appuyez sur Haut. Vous devez également vous soumettre à quelques tests d'intelligence en sélectionnant l'icône appropriée située sur la rangée du bas pour terminer la séquence.

A la fin de ce niveau, vous voyez la station service de Harley. Ici, tout est sous le contrôle de Jobe. Une fois la station détruite, un portail de réalité virtuelle apparaît. Franchissez-le pour aller à la prochaine section : le tunnel des données.

NIVEAU 2 : LE TUNNEL DES DONNEES

Commandes

<i>Gauche</i>	Aller à gauche
<i>Droite</i>	Aller à droite
<i>Bas</i>	Non utilisé
<i>Haut</i>	Non utilisé
<i>A</i>	Tirer
<i>B</i>	Non utilisé

Dans cette section, vous devez traverser un tunnel en évitant les nombreux obstacles et ennemis qui vous attendent partout. Lorsque vous touchez un ennemi ou un obstacle, votre énergie, indiquée sur une barre sous le tunnel, baisse. Si vous épuisez votre énergie vous perdez une vie et une nouvelle vie commence.

NIVEAU 3 : JOBE CYBERNETIQUE

Commandes

<i>Gauche</i>	Voler à gauche
<i>Droite</i>	Voler à droite
<i>Bas</i>	Voler vers le bas
<i>Haut</i>	Voler vers le haut
<i>A ou B</i>	Tirer

Jobe protège son unique moyen de s'enfuir dans le réseau à partir de l'ordinateur IVS pour avoir accès à tous les ordinateurs du monde. Jobe vous attaque avec des bombes explosives. Il existe huit hexagones, tous ouverts. A l'aide des boutons droit et gauche, vous pouvez tourner et faire face à chaque hexagone. Tirez plusieurs fois sur un hexagone pour l'arrêter et le fermer en bloquant ainsi le passage à Jobe. Vous devez fermer tous les hexagones pour terminer le niveau. Si vous tirez suffisamment sur Jobe, il explose et se reforme. Ainsi, vous avez quelques instants pour tirer librement sur les hexagones.

Vous pouvez vaincre temporairement Jobe lorsqu'il explose trop souvent. Même vaincu, Jobe parvient à s'échapper par le dernier portail juste avant que la mention "Accès refusé" n'apparaisse.

Le journal d'Angelo cinq ans plus tard...

"Jobe était libre, omniprésent dans tous les téléphones comme il l'avait prôné."

"Jobe était partout."

"Il nous entraîna dans une révolution. Toutes les données nécessaires à notre monde avaient disparu. Des frontières furent modifiées. Mais ceux qui ont toujours dirigé cherchent à reprendre le contrôle".

"Après avoir détruit l'ensemble du réseau de données, Jobe disparut."

"La réalité virtuelle était devenue un terrain de bataille. Des gladiateurs virtuels se battaient dans les mondes où les limites n'existaient plus. Un homme les dirigeait tous : le Perdant !"

"Pour restaurer l'ordre, je devais me rendre dans son monde et l'arrêter."

"Ma première tentative fut vaine. J'ai trouvé Jobe, prisonnier du Perdant. Désormais, il ne pouvait vivre que dans la réalité virtuelle. C'était un être rongé par le remords et prêt à tout pour réparer les dégâts qu'il avait commis."

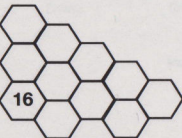
"A présent, il allait se battre à mes côtés pour trouver et mettre fin aux agissements du Perdant. Il entra dans mon Assistant Digital pour voyager partout avec moi. Il allait m'aider."

NIVEAU 4 : LA COURSE VERS LE MAGASIN

Commandes

<i>Gauche</i>	Freiner
<i>Droite</i>	Accélérer
<i>Bas</i>	Aller à droite/vers le bas
<i>Haut</i>	Aller à gauche/vers le haut
<i>A</i>	Tirer
<i>B</i>	Lancer des missiles

Vous êtes au volant de la voiture d'Angelo et vous traversez Suburbia pour vous rendre au Magasin. Les agents de la sécurité du Magasin font tout ce qui est en leur pouvoir pour vous faire quitter la route. Vous pouvez ramasser des missiles. Lorsque vous les approchez, ils s'attachent sur le côté de votre voiture. Appuyez sur B pour lâcher les missiles. Vous pouvez également ramasser des bonus "turbo". Approchez-vous pour doubler votre vitesse pendant une durée limitée.



NIVEAU 5 : LES CHIMPANZES DE COMBAT

Commandes

<i>Gauche</i>	Voler à gauche
<i>Droite</i>	Voler à droite
<i>Bas</i>	Voler vers le bas
<i>Haut</i>	Voler vers le haut
<i>A</i>	Tirer
<i>B</i>	Viser un chimpanzé à l'aide de la manette directionnelle

Des chimpanzés faisant partie de la sécurité vont essayer de vous barrer l'accès au monde virtuel. Ils sont hors de la ligne de tir. Vous ne pouvez en viser qu'un à la fois à l'aide de la manette directionnelle tout en maintenant la touche B enfoncée. Visez le chimpanzé à l'aide de votre curseur situé au centre de l'écran. Lors de l'attaque, ils essaient d'esquiver vos tirs tout en vous tirant dessus. Ce n'est qu'à ce moment là qu'il sont suffisamment près et que vous pouvez les toucher. Vous devez les abattre tous afin de progresser.

NIVEAU 6 : LE MAGASIN

Commandes

<i>Gauche</i>	Marcher à gauche
<i>Droite</i>	Marcher à droite
<i>Bas</i>	S'accroupir. Descendre l'ascenseur
<i>Haut</i>	Se connecter au terminal. Monter l'ascenseur
<i>A</i>	Tirer
<i>B</i>	Sauter
	Maintenir le bouton enfoncé pour sauter plus haut

Au premier coup d'œil, il s'agit d'un bâtiment normal. Le bâtiment est fait de différents niveaux. Les niveaux sont reliés entre eux par des ascenseurs. Il n'y a pas d'ascenseur pour accéder au dernier niveau. Vous devez jouer un Monde Virtuel prolongé pour y parvenir et pénétrer directement dans le bureau du Perdant.

NIVEAU 7 : LE PERDANT

Commandes

<i>Gauche</i>	Se déplacer vers la gauche
<i>Droite</i>	Se déplacer vers la droite
<i>Bas</i>	Se déplacer vers le bas
<i>Haut</i>	Se déplacer vers le haut
<i>A ou B</i>	Tirer

Vous entrez dans la pièce RV du Perdant. C'est de cet endroit qu'il dirige le monde.

Flottant librement dans la réalité virtuelle, vous devez à tout prix le faire basculer dans l'oubli. Des météores virtuels traversent le champ de bataille. Parmi ces météores se trouvent également des armes virtuelles. Ramassez-les, mais soyez prudent ! Certaines de ces armes ne sont pas aussi puissantes qu'elles le paraissent.

GARANTIE

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

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

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

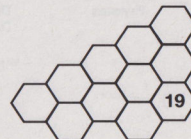
FRANCE

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

Hotline: SME (France) Hotline 36 68 22 02

SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland



VEILIGHEIDSMATREGELEN

Hartelijk dank voor het aanschaffen van "The Lawnmower Power Pack" voor uw GAME BOY. Voordat je begint te spelen, eerst goed het instructieboekje doorlezen en de correcte bedieningsprocedures volgen. Bewaar dit instructieboekje op een veilige plaats voor toekomstig gebruik.

1. Dit "Game Pack" is een precisie-instrument. Hou het te allen tijde uit de buurt van zeer hoge temperaturen en mechanische schokken. Nooit demonteren zonder goede reden.
2. De aansluitingen nooit nat laten worden of aanraken met onbeschermd handen. Hierdoor kan beschadiging optreden.
3. De kast niet reinigen met enig oplosmiddel zoals verdunner, benzeen, alcohol, etc.
4. Zorg er altijd voor dat je Nintendo Entertainment System UIT is gezet alvorens het "Game Pack" in te voeren of te verwijderen.
5. Als je gedurende lange perioden speelt, moet je ongeveer elk uur een pauze inlassen van 10 tot 15 minuten.

CREDITS

Original Game Design	Simon Pick
Programming	Ken Murfitt
Graphics	Robert Whitaker and Ken Murfitt
Music and Sound Effects	Teque London
Producers	Sean Kelly and Jim Loftus
Executive Producers	Rob Henderson and Jane Cavanagh
Playtesters	Chris Lipscombe, Mike Wolliston and Craig Gilligan



THE LAWNMOWER MAN™

INTRODUCTIE

Aan het eind van het millenium zal de technologie die de naam Virtual Reality heeft gekregen overal worden gebruikt. Hiermee krijg je de kans om door computers gemaakte kunstmatige werelden binnen te gaan die net zo grenzeloos zijn als de verbeelding. De scheppers hiervan zien miljoenen mogelijkheden om deze technologie op een positieve manier te gebruiken, anderen vrezen dat het een nieuwe vorm van hersenspoeling is....

VSI PROJECT 5: DR. LAWRENCE ANGELO'S LOGBOEK

Mijn naam is Dr. Lawrence Angelo. Ik ben een onderzoeker. Jarenlang heb ik geëxperimenteerd met Virtual Reality, ik heb gekeken naar de mogelijkheden en de beperkingen ervan.

Tot voor kort heb ik met chimpansees gewerkt, de beste resultaten tot nu toe heb ik bereikt met Rosco 1138. Door Virtual Reality therapie werd het mentale vermogen van Rosco duizenden malen groter dan dat van een gewone chimpansee.

Natuurlijk vroeg ik me af wat je met een mens als proefdier zou kunnen bereiken, en daarom vertrok ik uit The Shop.

Jobe was een dom mens met de mentale ontwikkeling van een kind. Ik vertelde hem dat ik spelletjes had waardoor hij slimmer zou kunnen worden. Hij stemde erin toe om met mij te werken.

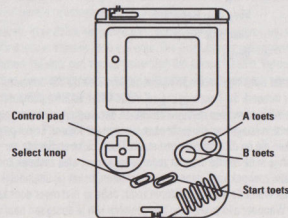
We begonnen met een paar simpele spelletjes waarbij Virtual Reality werd gebruikt om zijn hersens te stimuleren. Hij reageerde veel beter dan ik ooit had verwacht: in minder dan een maand werd zijn hersenactiviteit 400% verhoogd. Toen ik alles wat ik thuis kon doen had gedaan, ging ik terug naar The Shop. Ik wou dat ik geweten had dat The Shop zijn eigen bedoelingen had met Project 5. Ik wist niet dat ze hem programmeerden met hun eigen Virtual Reality behandelingen. Terwijl ik probeerde om een dom persoon te veranderen in een slimmerik, waren zij bezig om hem te veranderen in een vechtmachine. Het was onvermijdelijk dat alles verschrikkelijk mis ging. Jobe dook steeds langer onder in Virtual Reality, een plaats waar hij alles onder controle had. Daar vanuit zwoer hij dat hij zou gaan heersen over elke computerterminal in de wereld.

Hij is nu totaal geflipt. Inbreken in het VSI-complex om zo bij Jobe te komen voordat hij ontsnapt uit zijn eigen Virtual Reality domein en het netwerk bereikt is de enige overgebleven optie.

DE BESTURINGSTOETSEN VAN DE GAMEBOY

Starttoets: Het spel starten, het spel op pauze zetten of het spel hervatten.

Selecttoets: De muziek aan/uitschakelen.



LEVEL 1: SUBURBIA

Besturing

Links	Loop naar links
Rechts	Loop naar rechts
Neer	Bukken
Op	Inloggen op computer terminal
A	Vuren
B	Springen. Houd ingedrukt om hoger te springen.

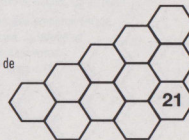
Vanaf Dr. Angelo's huis zoek je je weg door Suburbia. Er zijn verschillende Virtual Reality poorten en computer terminals die je kunt vinden in dit level. Wanneer vijanden worden uitgeschakeld, laten ze bonussen en CD's achter. Door bonussen te verzamelen vergroot je je vuurkracht, en als je genoeg CD's hebt verzameld, wordt je uiteindelijk 'Geënergiseerd'. Op een bord (zie Fig. 1) wordt aangegeven of je al bijna wordt 'Geënergiseerd'. Het licht op wanneer je volledig bent 'Geënergiseerd'. Terwijl je 'Geënergiseerd' bent, kun je hoger springen, en de eerste keer dat je door een vijand wordt geraakt, blijf je ongedeerd. Je wordt 'Gedeënergiseerd' wanneer je door een vijand wordt geraakt.

Virtuele Werelden

Besturing

Links	Vlieg naar Links
Rechts	Vlieg naar Rechts
Neer	Vlieg naar Beneden
Op	Vlieg naar Boven
A	Turbo
B	Wordt niet gebruikt

De spelers zullen ook Ingangs Poorten naar de Virtuele Wereld vinden. Deze geven toegang tot een ander gedeelte van de kaart. Eerst zien ze eruit als zeshoeken,



maar door op ze te schieten gaan ze uiteindelijk voortdurend draaien zodat je naar binnen kunt. Als je er één keer inzit, verandert het gezichtspunt, je ziet alles nu vanuit een andere hoek en de speler moet er door heen vliegen zonder de obstakels te raken.

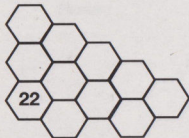
Terminals

Besturing

<i>Links</i>	Beweeg kiezer naar Links
<i>Rechts</i>	Beweeg kiezer naar Rechts
<i>A of B</i>	Selecteer huidige icoon

In het hele spel kun je een aantal computer terminals vinden die, als ze gedecodeerd zijn, een energie en score bonus opleveren. Om in te loggen op de terminal, druk je OP op je Besturingspad in wanneer je voor de terminal staat. Er moeten een aantal intelligentie testen worden gemaakt. Kies het juiste icoontje uit de onderste rij om de reeks af te maken.

Aan het einde van het level kom je Harley's Gas 'Er Up tegen. Alles staat hier onder controle van Jobe. Als het vernietigd is, zal er een Virtual Reality Poort verschijnen. Ga door deze poort naar het volgende gedeelte: De Data Tunnel.



LEVEL 2: DE DATA TUNNEL

Besturing

<i>Links</i>	Stuur naar Links
<i>Rechts</i>	Stuur naar Rechts
<i>Neer</i>	Wordt niet gebruikt
<i>Op</i>	Wordt niet gebruikt
<i>A</i>	Vuren
<i>B</i>	Wordt niet gebruikt

In dit Virtuele gedeelte moet je door een tunnel vliegen waarbij je de vele obstakels en vijanden moet vermijden die op je weg zijn geplaatst. Wanneer een vijand of obstakel wordt geraakt, verlies je energie. Dit zie je in de balk onder de tunnel. Als je geen energie meer over hebt, verlies je een leven, en zal je nieuwe leven beginnen.

LEVEL 3: CYBER JOBE

Besturing

<i>Links</i>	Vlieg naar Links
<i>Rechts</i>	Vlieg naar Rechts
<i>Neer</i>	Vlieg naar Beneden
<i>Op</i>	Vlieg naar Boven
<i>A of B</i>	Vuren

Jobe beschermt zijn enige ontsnapingsmogelijkheid uit de VSI computer naar het computer netwerk dat hem toegang zal verschaffen tot elke computer in de wereld. Jobe zal je aanvallen met vuurballen, en dat worden er steeds meer terwijl hij wordt verslagen en de zeshoeken worden veranderd. Er zijn totaal acht zeshoeken die op dit moment open staan. Door 'Links en Rechts' te gebruiken kun je in de rondte draaien zodat je tegenover elke zeshoek komt te staan. Door een zeshoek vaak genoeg te beschieten, houdt hij uiteindelijk op met draaien en wordt de uitgang gesloten zodat Jobe er niet meer door kan ontsnappen. Wanneer alle zeshoeken zijn gesloten kun je doorgaan naar een

volgend level. Als je Jobe vaak genoeg raakt, zal hij ontploffen en daarna weer een vorm aannemen en hierdoor krijg je even de tijd om ongestoord de zeshoeken te beschieten.

Jobe kan tijdelijk worden verslagen wanneer hij te vaak ontploft.

Wanneer hij is verslagen, ontsnapt Jobe toch nog: hij verdwijnt door de laatste poort terwijl deze verandert in "Access Denied".

Angelo's logboek. Vijf jaar later...

Jobe was vrij en zijn geboorte kreet was oorverdovend. Alle telefoons, overal - net zo als hij had voorspeld.

Jobe infiltreerde overal.

Jobe zoog ons mee in een revolutie. Elk data stukje dat ons leven bestuurd in onze gecomputeriseerde wereld was verdwenen. De grenzen veranderden. Maar degenen die altijd de macht hebben gehad vinden manieren om alles weer onder controle te krijgen.

Nadat hij het World Computer Network had gecrasht, was Jobe verdwenen.

Virtual Reality was een slagveld geworden. Virtuele Gladiatoren vchten tegen elkaar in werelden zonder grenzen. Eén man bestuurd dit allemaal - The Doomplayer.

Om de rotzooi die ik had gemaakt op te lossen, moest ik computers kraken om in deze wereld te komen en hem te stoppen.

De eerste keer dat ik het probeerde, kon ik The Doomplayer niet vinden. In plaats daarvan vond ik Jobe die door The Doomplayer gevangen was genomen. Hij was een wezen geworden dat alleen maar in Virtual Reality kon bestaan. Een wezen met heel veel wroeging en vastbesloten om goed te maken wat hij verkeerd had gedaan.

Hij ging mij nu helpen bij het zoeken naar en het stoppen van The Doomplayer. Hij ging mijn Personal Digital Assistant binnen en reist nu overal met me mee naar toe. Hij helpt me.

LEVEL 4: DE RACE NAAR THE SHOP

Besturing

<i>Links</i>	Remmen
<i>Rechts</i>	Versnellen
<i>Neer</i>	Sturen naar Rechts/naar Beneden
<i>Op</i>	Sturen naar Links/naar Boven
<i>A</i>	Vuren
<i>B</i>	Lanceren van raketten

Hier bestuur je de auto van Angelo door Suburbia naar The Shop. Veiligheidsagenten van The Shop doen hun uiterste best om jou van de weg af te drukken. Er zijn raketten die je op kunt pikken (Fig. 2). Wanneer je er door heen rijdt, komen ze vast te zitten aan de zijkant van je auto. Je kunt ze afschieten door op "B" te drukken. Er zijn ook Turbo Pick-ups (Fig. 3). Rij hier door heen en je snelheid wordt gedurende een beperkte periode verdubbeld.

LEVEL 5: BATTLE CHIMPS

Besturing

<i>Links</i>	Vliegen naar Links
<i>Rechts</i>	Vliegen naar Rechts
<i>Neer</i>	Vliegen naar Beneden
<i>Op</i>	Vliegen naar Boven
<i>A</i>	Vuren

B De alien in het vizier nemen, samen met Links, Rechts, Op en Neer

Een hele troep Beveiligings Battle Chimps zullen proberen om jou de weg te versperren in deze Virtuele Wereld. Ze blijven uit je vuurbereik, er gaat maar eentje per keer naar voren wanneer jij ze in je vizier krijgt door de "B" knop ingedrukt te houden en te richten met de Besturingspad. Je moet de chimpansee



binnen je doelcursor zien te krijgen die in het midden van het scherm verschijnt. Als ze aanvallen, zullen ze proberen om jouw schoten te ontwijken terwijl ze op je schieten. Alleen op dit moment komen ze dicht genoeg bij je om ze te kunnen raken. Ze moeten allemaal gedood worden en dan pas kun je verder gaan.

LEVEL 6: THE SHOP

Besturing

<i>Links</i>	Lopen naar Links
<i>Rechts</i>	Lopen naar Rechts
<i>Neer</i>	Bukken, Breng de Lift naar Beneden
<i>Op</i>	Inloggen op een computer terminal, Breng de Lift naar Boven
<i>A</i>	Vuren
<i>B</i>	Springen. Houd de knop ingedrukt om hoger te springen

Op het eerste gezicht lijkt dit een normaal kantoorgebouw. Een grote hal met pluche zitplaatsen en schilderijen aan de muur. Je gaat langs kantoren, schiet bewakers en verschillende vijanden neer. Het gebouw bestaat uit een aantal verdiepingen. Elke verdieping staat in verbinding met de volgende verdieping door een lift. Er is geen lift naar de bovenste verdieping. Je moet je door een verlengde Virtuele Wereld heen spelen om helemaal bovenaan te komen. Hier kom je rechtstreeks bij het kantoor van The Doomplayer uit.

Er zijn een aantal vijanden in dit level. Een aantal zien eruit als gewone bewakers maar het zijn eigenlijk voorbeelden van de vele Virtual Reality produkten die je in dit level tegen zult komen. Bereid je maar voor op een paar verrassingen.

LEVEL 7: THE DOOMPLAYER

Besturing

<i>Links</i>	Bewegen naar Links
<i>Rechts</i>	Bewegen naar Rechts
<i>Neer</i>	Bewegen naar Beneden
<i>Op</i>	Bewegen naar Boven
<i>A of B</i>	Vuren

Je gaat de VR Kamer van The Doomplayer binnen. Van hieruit heerst hij over zijn Virtuele Wereld. Terwijl je vrij door de Virtual Reality drijft, moet je The Doomplayer uit de weg ruimen. Virtuele Meteoren draaien door het slagveld terwijl je aan het vechten bent. Tussen de meteoren zitten ook Virtuele Wapens. Verzamel ze om je wapen te veranderen, maar pas wel op... sommigen zijn minder krachtig dan anderen.

THE NETHERLANDS

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

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

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

THE NETHERLANDS

Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM

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



PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

Enhorabuena por la compra del Super Paquete cortahierba (Lawnmower Power Pack) para tu GAME BOY. Antes de comenzar a jugar, lee este libro de instrucciones detenidamente y sigue el procedimiento de operación correctamente. Guarda este libro de instrucciones en un lugar seguro para referencia en el futuro.

1. Este Game Pack es un instrumento de precisión. Manténlo alejado en todo momento de altas temperaturas y de descargas mecánicas. No lo desarmes nunca por ninguna razón.
2. No mojes nunca las terminales ni las toques con las manos. Si lo haces podrías estropearlo.
3. No limpies el estuche con solventes de ningún tipo, como aguarrás, bencina, alcohol, etc.
4. Asegúrate en DESCONECTAR siempre el Nintendo Entertainment System (Sistema de Entretenimiento Nintendo) antes de poner o quitar el Game Pack.
5. Si juegas durante largos periodos de tiempo, tómate descansos de 10 ó 15 minutos cada hora.

CREDITS

Original Game Design	Simon Pick
Programming	Ken Murfitt
Graphics	Robert Whitaker and Ken Murfitt
Music and Sound Effects	Teque London
Producers	Sean Kelly and Jim Loftus
Executive Producers	Rob Henderson and Jane Cavanagh
Playtesters	Chris Lipscombe, Mike Wolliston and Craig Gilligan



EL CORTADOR DE CESPED™

INTRODUCCION

Cuando llegue el próximo milenio el uso de la tecnología conocida como Realidad Virtual se habrá generalizado. Esta tecnología hará posible que entres en mundos artificiales generados por ordenador tan ilimitados como la imaginación misma. Sus creadores prevén millones de usos positivos, mientras que otros temen que sea una nueva forma de controlar la mente...

PROYECTO 5 DE VSI: DIARIO DEL DOCTOR LAWRENCE ANGELO

Soy el doctor Lawrence Angelo, un científico. Durante años me he dedicado a hacer experimentos con la Realidad Virtual, con sus posibilidades y sus limitaciones.

Hasta hace poco he estado trabajando con chimpancés. Los resultados más alentadores que he obtenido hasta ahora son fruto de mi trabajo con Rosco 1138. Con una terapia basada en la Realidad Virtual la capacidad mental de Rosco se desarrolló hasta llegar a ser miles de veces mayor que la de un chimpancé normal.

No pude evitar preguntarme lo que se podría conseguir con un ser humano, así que salí de The Shop, la agencia gubernamental que financia mis investigaciones.

Jobe era un simplón, tenía la inteligencia de un niño. Le dije que tenía unos

juegos que podían ayudarle a ser más listo y él consintió en trabajar conmigo. Empezamos con unos cuantos juegos sencillos y utilizamos la Realidad Virtual para estimular su cerebro. Respondió mejor de lo que nunca hubiera imaginado, su actividad cerebral aumentó un 400% en menos de un mes. Una vez que hube hecho todo lo que me era posible hacer en casa, volví a la agencia The Shop. ¡Ojalá hubiese sabido que The Shop tenía sus propios intereses en el Proyecto 5!

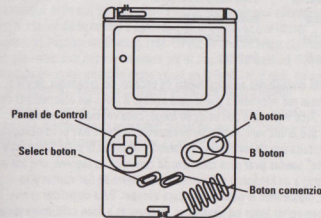
Sin que yo lo supiera, estaban programando a Jobe con sus propios tratamientos de Realidad Virtual, y mientras que yo estaba convirtiendo un simplón en un hombre inteligente, ellos lo estaban convirtiendo en una máquina de guerra. Inevitablemente todo salió mal. Jobe pasaba más y más tiempo sumergido en la Realidad Virtual, un lugar en el que él tenía control absoluto. Hasta que un día juró que se haría con el control de todos los terminales de ordenador del mundo.

Ahora nadie puede controlarlo. La única solución que queda es entrar por la fuerza en el complejo de VSI y alcanzarle antes de que se escape de su propio dominio dentro de la Realidad Virtual y llegue a la red informática mundial.

CONTROLES DE LA GAME BOY

Botón Start: Comenzar el juego, detenerlo o reanudarlo

Botón Select: Activar o desactivar la música



NIVEL 1: SUBURBIA

Controles

Izquierda	Andar hacia la izquierda
Derecha	Andar hacia la derecha
Abajo	Agacharse
Arriba	Entrada en un terminal de ordenador
A	Disparar
B	Saltar. Manténlo pulsado para saltar más alto

Empezando desde la casa del doctor Angelo tienes que abrirte camino hasta Suburbia. A lo largo del nivel se pueden encontrar varias puertas hacia el Mundo Virtual y varios terminales de ordenador. Al eliminar algunos enemigos conseguirás bonos y discos compactos. Los bonos se recogen para aumentar la potencia de fuego y los discos para que, llegado el momento adecuado, el jugador resulte "energizado". Un panel (ver figura 1) indicará cuánto te falta para ser "energizado". Dicho panel lanzará destellos cuando estés completamente "energizado". Mientras estés "energizado" podrás saltar más alto y la primera vez que te alcance un enemigo no resultarás herido. Cuando te vuelva a alcanzar un enemigo volverás a tu estado normal.

Mundos Virtuales

Controles

Izquierda	Volar hacia la izquierda
Derecha	Volar hacia la derecha
Abajo	Volar hacia abajo
Arriba	Volar hacia arriba
A	Velocidad turbo
B	Sin efecto

Los jugadores también descubrirán puertos de acceso al Mundo Virtual que les proporcionarán un paso hacia diferentes áreas del mapa. En un principio



aparecerán en forma de hexágono, pero si se dispara contra ellos acabarán dando vueltas, permitiendo el paso. Una vez dentro, el panorama cambia y pasa a ser la perspectiva que tendría una persona que viera las cosas con sus propios ojos, por lo tanto el jugador tiene que intentar volar sin chocar contra los obstáculos.

Terminales	
Controles	
Izquierda	Mover el selector hacia la izquierda
Derecha	Mover el selector hacia la derecha
A o B	Seleccionar el icono

A lo largo del juego se pueden encontrar una serie de terminales de ordenador que, si se descifran, proporcionan un bono de energía y puntuación. Para entrar en un terminal pulsa "ARRIBA" en tu botón direccional cuando estés colocado delante de un terminal. Tendrás que completar una serie de tests de inteligencia seleccionando el icono adecuado de entre los que aparecen en la fila inferior.

Al final del nivel te encontrarás con la gasolinera de Harley. En este punto todo está bajo el control de Jobe. Una vez que lo hayas destruido aparecerá una puerta hacia la Realidad Virtual. Crúzala y entrarás en la sección siguiente: el túnel de datos.

NIVEL 2: EL TUNEL DE DATOS

Controles	
Izquierda	Girar hacia la izquierda
Derecha	Girar hacia la derecha
Abajo	Sin efecto
Arriba	Sin efecto
A	Disparar
B	Sin efecto

En esta sección virtual tienes que bajar volando por un túnel, esquivando los numerosos obstáculos y enemigos que hay apostados a lo largo de tu camino. Si das a un enemigo o a un obstáculo tu energía disminuirá, lo cual aparecerá indicado en una barra que hay debajo del túnel. Si se te acaba la energía, perderás una vida y empezarás a jugar con la siguiente.

NIVEL 3: CIBER-JOBE

Controles	
Izquierda	Volar hacia la izquierda
Derecha	Volar hacia la derecha
Abajo	Volar hacia abajo
Arriba	Volar hacia arriba
A o B	Disparar

Jobe está protegiendo su único medio de escapar del ordenador de VSI y entrar en la red informática que le dará acceso a todos los ordenadores del mundo. Jobe te atacará con bolas de fuego, cada vez más numerosas a medida que le vas venciendo y los hexágonos cambian. Hay ocho hexágonos en total, cada uno de los cuales está abierto. Si pulsas la parte "derecha e izquierda" puedes girar para colocarte de cara a los hexágonos, uno por uno. Si disparas a un hexágono suficientes veces dejará de dar vueltas y se cerrará, bloqueando el paso a Jobe para escapar. Para completar el nivel tienes que cerrar todos los hexágonos. Si disparas a Jobe suficientes veces,

explotará y luego reaparecerá, dándote unos momentos para disparar a los hexágonos sin ningún tipo de impedimento.

Si Jobe explota demasiadas veces resulta vencido, pero sólo temporalmente. A pesar de haber sido derrotado Jobe escapa, saliendo a toda prisa por la última puerta, justo antes de que la situación de la misma cambie a "Access Denied" (acceso denegado).

El diario de Angelo. Cinco años más tarde...

Jobe se había escapado y su chillido al nacer se pudo oír en todas partes: todos los teléfonos del mundo sonaron a la vez, exactamente como él lo había predicho.

Jobe se enganchó a todo.

Jobe nos arrastró a la revolución. Hasta el más mínimo dato de información que controlaba la vida en nuestro mundo computerizado desapareció. Las fronteras cambiaron. Pero los que siempre han tenido poder se las están arreglando para controlar las cosas otra vez.

Después de destruir la red informática mundial Jobe desapareció.

La Realidad Virtual se había convertido en un campo de batalla. Los gladiadores virtuales luchaban en mundos donde no había límites. Un hombre lo controlaba todo: el Jugador del Destino.

Para arreglar el lío que yo mismo había organizado tenía que abrirme paso hacia el interior de su mundo y detenerle. La primera vez que intenté encontrar al Jugador del Destino, fallé. En vez de encontrarle a él encontré a Jobe que había sido hecho prisionero por el Jugador del Destino. Se había convertido en un ser que sólo podía existir en la Realidad Virtual. Un ser lleno de remordimiento, resuelto a deshacer el mal que había causado.

Esta vez iba a trabajar conmigo para encontrar y detener al Jugador del Destino. Se introdujo en mi ordenador digital personal de bolsillo y ahora viaja conmigo a todas partes ayudándome a cumplir mi misión.

NIVEL 4: LA CARRERA HACIA THE SHOP

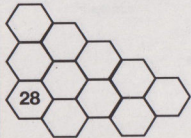
Controles	
Izquierda	Frenar
Derecha	Acelerar
Abajo	Girar hacia la derecha/abajo
Arriba	Girar hacia la izquierda/arriba
A	Disparar
B	Lanzar misiles

En este nivel tienes que conducir el coche de Angelo a través de Suburbia para llegar a The Shop. Los guardias de seguridad de The Shop hacen lo que pueden para obligarte a salir de la carretera. Puedes recoger misiles (figura 2) de la siguiente manera: cuando conduzcas a través de ellos se pegarán a los laterales de tu coche. Para lanzarlos pulsa "B". También hay coleccionables de velocidad turbo (figura 3). Conduce a través de ellos y tu velocidad se multiplicará por dos durante cierto tiempo.

NIVEL 5: CHIMPANCES DE GUERRA

Controles	
Izquierda	Volar hacia la izquierda
Derecha	Volar hacia la derecha
Abajo	Volar hacia abajo
Arriba	Volar hacia arriba
A	Disparar
B	Seguir automáticamente al alienígena (junto con la parte izquierda, derecha, superior e inferior)

Una panda entera de chimpancés de guerra intentará bloquear tu camino en este Mundo Virtual. Se mantendrán suspendidos en el aire fuera de tu



alcance de tiro, moviéndose hacia delante de uno en uno sólo cuando hayas conseguido seguir automáticamente a uno de ellos pulsando el botón B junto con el botón direccional. Tienes que colocar al chimpancé dentro de tu cursor de blanco que aparece en el centro de la pantalla. Una vez que empiecen a atacar, intentarán esquivar tus disparos al mismo tiempo que te disparan a ti. Sólo en ese momento se acercan lo suficiente como para entrar en tu alcance de tiro. Tienes que destruirlos a todos para poder avanzar.

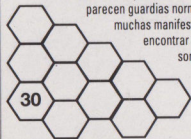
NIVEL 6: THE SHOP

Controles

<i>Izquierda</i>	Andar hacia la izquierda
<i>Derecha</i>	Andar hacia la derecha
<i>Abajo</i>	Agacharse, mover el ascensor hacia abajo
<i>Arriba</i>	Entrar en un terminal de ordenador, mover el ascensor hacia arriba
<i>A</i>	Disparar
<i>B</i>	Saltar. Mantenerlo pulsado para saltar más alto

A primera vista, este edificio parece un bloque de oficinas normal y corriente. Tiene un gran vestíbulo con asientos de mucho lujo y cuadros colgados en la pared. Tienes que avanzar por las oficinas disparando a los guardias y enemigos diversos. El edificio tiene varios pisos, cada uno de ellos está conectado con el siguiente por medio de un ascensor excepto el último piso. Para llegar hasta arriba tienes que atravesar un Mundo Virtual más largo, donde se encuentra la oficina del Jugador del Destino.

En este nivel hay una serie de enemigos entre los que hay unos que parecen guardias normales pero en realidad son una de las muchas manifestaciones de la Realidad Virtual que te vas a encontrar en este nivel, prepárate para alguna que otra sorpresa.



NIVEL 7: EL JUGADOR DEL DESTINO

Controles

<i>Izquierda</i>	Moverse hacia la izquierda
<i>Derecha</i>	Moverse hacia la derecha
<i>Abajo</i>	Moverse hacia abajo
<i>Arriba</i>	Moverse hacia arriba
<i>A o B</i>	Disparar

En este nivel entras en la cámara de Realidad Virtual del Jugador del Destino, desde donde éste domina su Mundo Virtual. Flotando sin necesidad de ningún aparato tienes que entrar en la Realidad Virtual y hacer saltar por los aires al Jugador del Destino. Mientras luchas contra él unos meteoros virtuales pasarán por el campo de batalla dando vueltas. Entre esos meteoros hay también armas virtuales. Recógelas para cambiar de arma cuando quieras, pero ten cuidado...no todas son igual de potentes.

GARANTÍA LIMITADA

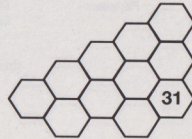
"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un período de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conoerda, que dentro de este período y a su opción,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

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

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

SPAIN

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



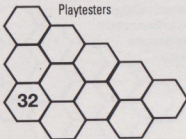
MISURE DI SICUREZZA

Grazie per aver acquistato il II Tagliaerbe Power Pack per il vostro GAME BOY. Prima di iniziare il gioco, vi preghiamo di leggere attentamente questo manuale e di seguire le corrette procedure d'uso. Conservate questo manuale in un luogo sicuro per riferimenti futuri.

1. Questa cassetta gioco è uno strumento di precisione. Tenetela sempre lontano da fonti ad alta temperatura e proteggerla da urti meccanici. Non smontatela mai per nessuna ragione.
2. Evitate che i terminali vengano a contatto con acqua né toccateli a mani nude. Questo potrebbe causare danni.
3. Non pulite la custodia con solventi di alcun tipo come diluenti, benzina, alcool ecc.
4. Assicuratevi sempre che il vostro sistema Nintendo Entertainment sia in posizione di OFF prima di inserire o rimuovere la cassetta gioco.
5. Se giocate per lunghi periodi di tempo, fate una sosta di 10 o 15 minuti ogni ora.

CREDITS

Original Game Design	Simon Pick
Programming	Ken Murfitt
Graphics	Robert Whitaker and Ken Murfitt
Music and Sound Effects	Teque London
Producers	Sean Kelly and Jim Loftus
Executive Producers	Rob Henderson and Jane Cavanagh
Playtesters	Chris Lipscombe, Mike Wolliston and Craig Gilligan



IL TAGLIAERBE™

INTRODUZIONE

Alla fine del millennio una nuova tecnologia, conosciuta con il nome di Realtà Virtuale sarà di largo uso. Ti permetterà di entrare in mondi artificiali creati dal computer e illimitati come la fantasia stessa. I suoi creatori prevedono che potrà essere utile in molti campi, mentre altri temono che sarà una nuova forma per controllare la mente...

PROGETTO 5 VSI: DIARIO DEL DOTTOR LAWRENCE ANGELO

Il mio nome è Dottor Lawrence Angelo. Sono uno scienziato. Per anni ho fatto esperimenti con la realtà virtuale, sulle sue possibilità e sui suoi limiti.

Fino a poco tempo fa ho lavorato con gli scimpanzé e ho raggiunto i risultati più incoraggianti con Rosco 1138. Le capacità mentali di Rosco sono state potenziate di 1000 volte rispetto a quelle di un normale scimpanzé grazie alla realtà virtuale.

Non potevo fare a meno di pensare che cosa avremmo potuto ottenere con un soggetto umano, quindi decisi di lasciare The Shop.

Jobe era un sempliciotto, aveva la mente di un bambino. Gli dissi che avevo dei giochi che lo avrebbero reso più intelligente. Decise di collaborare con me.

Iniziammo con alcuni giochi semplici e utilizzammo la realtà virtuale per stimolare il suo cervello; reagì meglio di quanto avessi mai immaginato,

l'attività del suo cervello aumentò del 400% in meno di un mese. Quando realizzai tutto quello che potevo fare a casa ritornai al The Shop. Se solo avessi saputo che The Shop aveva degli interessi personali nel Progetto 5!

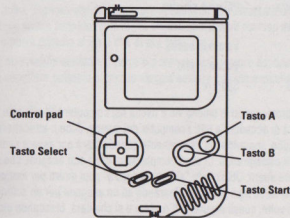
Non sapevo che lo stavano programmando con dei loro trattamenti di realtà virtuale e mentre stavo trasformando un sempliciotto in un uomo intelligente, loro lo stavano trasformando in una macchina militare. Inevitabilmente tutto andò storto. Jobe trascorse sempre più tempo immerso nella realtà virtuale, un luogo in cui aveva il controllo totale. E lì, giurò che avrebbe preso il controllo di tutti i computer del mondo.

Adesso è fuori controllo. L'unica cosa da fare è fare irruzione nel complesso VSI e prenderlo prima che esca dal suo regno nella realtà virtuale e raggiunga la rete.

COMANDI DEL GAMEBOY

Pulsante Start: avviare il gioco, mettere o togliere la pausa.

Pulsante Select: passa da "Music on" (musica accesa) a "Music off" (musica spenta).



LIVELLO 1: SUBURBIA

Comandi

Sinistra	Camminare a sinistra
Destra	Camminare a destra
Giù	Abbassarsi
Su	Accedere al terminale del computer
A	Sparare
B	Saltare. Tenere premuto per saltare più alto.

Inizi dalla casa del Dottor Angelo e ti dirigi verso Suburbia. Ci sono terminali di computer e porte del Mondo Virtuale che troverai per il livello. Quando eliminerai alcuni tipi di nemici, questi lasceranno dietro di sé dei bonus e dei CD. Raccogliendo i bonus aumenterai la potenza di fuoco, mentre raccogliendo un determinato numero di CD il giocatore verrà "energizzato". Un pannello (vedi fig. 1) indicherà quanto ti manca per venire "energizzato". Questo lampeggerà quando sarai completamente "energizzato". Quando verrai energizzato sarai in grado di saltare più in alto e la prima volta che verrai colpito da un nemico rimarrai illeso. Diventerai "Scaricato", quando verrai colpito da un nemico.

Mondi virtuali

Comandi

Sinistra	Volare a sinistra
Destra	Volare a destra
Giù	Volare in basso
Su	Volare in l'alto
A	Turbo
B	Non utilizzato

I giocatori scopriranno le entrate verso il Mondo Virtuale, che forniranno un passaggio in una diversa area della mappa. Inizialmente appariranno come degli



esagoni, ma sparandogli li farai girare e potrai entrarci. Una volta dentro, la visuale cambierà in una prospettiva in prima persona e il giocatore dovrà volare senza colpire nessun ostacolo.

Terminali

Comandi

<i>Sinistra</i>	Muovere il selettore a sinistra
<i>Destra</i>	Muovere il selettore a destra
<i>A o B</i>	Selezionare l'icona attuale

Nel gioco potrai trovare dei terminali di computer che, se decodificati, ti forniranno dell'energia e un punteggio bonus. Per accedere al terminale, premi "SU" sul pulsante direzionale quando ti troverai di fronte al terminale. Dovrai completare una serie di test di intelligenza selezionando l'icona appropriata dalla fila inferiore per completare la sequenza.

Alla fine del livello troverai la stazione di servizio di Harley. Qui tutto è controllato da Jobe. Una volta distrutto, apparirà una porta della realtà virtuale. Entraci per raggiungere la prossima sezione: Il tunnel dei dati.

LIVELLO 2: IL TUNNEL DEI DATI

Comandi

<i>Sinistra</i>	Girare a sinistra
<i>Destra</i>	Girare a destra
<i>Giù</i>	Non utilizzato
<i>Su</i>	Non utilizzato
<i>A</i>	Sparare
<i>B</i>	Non utilizzato

In questa sezione virtuale devi volare in un tunnel, evitando i molti ostacoli e i nemici posizionati per intralciarti il cammino. Quando colpirai un nemico o un ostacolo la tua energia diminuirà; questa energia viene indicata da una barra sotto al tunnel. Se esaurisci l'energia perderai una vita ed inizierai la vita successiva.

LIVELLO 3: CYBER JOBE

Comandi

<i>Sinistra</i>	Volare a sinistra
<i>Destra</i>	Volare a destra
<i>Giù</i>	Volare in basso
<i>Su</i>	Volare in alto
<i>A o B</i>	Sparare

Jobe sta proteggendo le uniche vie d'uscita dal computer VSI alla rete, che gli permetterà di accedere a tutti i computer del mondo. Jobe ti attaccherà con palle di fuoco, sparando più velocemente quando starà per essere sconfitto e gli esagoni cambieranno. Ci sono complessivamente otto esagoni, che sono attualmente aperti. Utilizzando "sinistra e destra" puoi girarti per metterti a turno di fronte ad ogni esagono. Sparando ad un esagono per un sufficiente numero di volte, questi smetterà di ruotare e si chiuderà, bloccando una via d'uscita a Jobe. Per completare il livello devi chiudere tutti gli esagoni. Se spararai a Jobe per un sufficiente numero di volte, esploderà per poi

rimettersi, dandoti il tempo di sparare agli esagoni senza essere ostacolato. Jobe può essere sconfitto temporaneamente se esplode troppe volte. Quando verrà sconfitto, Jobe scapperà in ogni caso, sfrecciando attraverso l'ultima porta, proprio quando il suo status cambia in "Vietato l'accesso".

Diario di Angelo. Cinque anni dopo...

Jobe era libero e volle gridarlo a tutti i telefoni di tutto il mondo: come aveva profetizzato.

Jobe si collegò con tutto.

Jobe ci portò alla rivoluzione. Tutti i dati che governavano la vita nel nostro mondo computerizzato erano spariti. I confini cambiarono, ma coloro che sono sempre stati al potere stanno trovando dei modi per controllare la situazione. Dopo aver distrutto la rete computerizzata mondiale, Jobe sparì.

La realtà virtuale era diventata un campo di battaglia. I gladiatori virtuali si batterono in mondi dove non c'erano limiti. Un solo uomo controllava tutto: il Giocatore del destino.

Per risolvere il caos che avevo creato, dovevo entrare in questo mondo e fermarlo. La prima volta non riuscii a trovare il Giocatore del destino. Trovai invece Jobe, imprigionato dal Giocatore del destino. Era diventato un essere che poteva vivere soltanto nella realtà virtuale. Un essere corroso dai rimorsi, deciso a porre rimedio al male che aveva fatto.

Adesso mi avrebbe aiutato a trovare e a fermare il Giocatore del destino. Entrò nel mio computer portatile e adesso viaggia sempre con me e mi aiuta.

LIVELLO 4: LA CORSA AL THE SHOP

Comandi

<i>Sinistra</i>	Frenare
<i>Destra</i>	Accelerare
<i>Giù</i>	Girare a destra/in basso
<i>Su</i>	Girare a sinistra/in alto
<i>A</i>	Sparare
<i>B</i>	Lanciare missili

Qui guidi la macchina di Angelo per Suburbia verso The Shop. Le guardie di sicurezza del The Shop fanno di tutto per farti andare fuori strada. Ci sono missili da raccogliere (Fig. 2). Quando ci passerai sopra con la macchina, si attaccheranno ad un lato della macchina. Lanciali premendo "B". Ci sono anche dei Turbo da raccogliere (Fig. 3). Passaci sopra con la macchina e la tua velocità raddoppierà per un periodo di tempo limitato.

LIVELLO 5: SCIMPANZÈ DA BATTAGLIA

Comandi

<i>Sinistra</i>	Volare a sinistra
<i>Destra</i>	Volare a destra
<i>Giù</i>	Volare in basso
<i>Su</i>	Volare in alto
<i>A</i>	Sparare
<i>B</i>	Mirare agli alieni, con Sinistra, Destra, Su o Giù.

Un intero gruppo di scimpanzè guerrieri della sicurezza tenteranno di fermarti in questo mondo virtuale. Usciranno dal tuo campo di tiro, avanzando soltanto uno alla volta quando avrai mirato su di loro tenendo premuto il pulsante "B" e il pulsante direzionale. Devi far entrare lo scimpanzè nel mirino, che appare al centro della videata. Quando attaccheranno, proveranno a schivare i tuoi colpi e allo stesso tempo ti spariranno. Dovrai distruggerli per poter proseguire.

LIVELLO 6: THE SHOP

Comandi

<i>Sinistra</i>	Camminare a sinistra
<i>Destra</i>	Camminare a destra
<i>Giù</i>	Abbassarsi, far scendere l'ascensore
<i>Su</i>	Accedere a un terminale del computer, far salire l'ascensore
<i>A</i>	Sparare
<i>B</i>	Saltare. Tenere premuto il pulsante per saltare più alto.

A prima vista sembra un normale palazzo d'uffici. L'entrata è ampia con sedie lussuose e quadri appesi al muro. Ti sposti tra gli uffici, sparando alle guardie e ai vari nemici. L'edificio ha più livelli. Ciascun livello è collegato a quello successivo con un ascensore. Non c'è un ascensore per raggiungere l'ultimo livello. Devi giocare un ulteriore mondo

virtuale per salire all'ultimo livello, che ti porta direttamente all'ufficio del Giocatore del destino.

Ci sono dei nemici su questo livello, tra di loro ci sono delle guardie apparentemente normali, ma queste sono parte dei fenomeni di realtà virtuale che incontrerai in questo livello: sii preparato per questo genere di sorprese.

LIVELLO 7: IL GIOCATORE DEL DESTINO

Comandi

<i>Sinistra</i>	Spostarsi a sinistra
<i>Destra</i>	Spostarsi a destra
<i>Giù</i>	Spostarsi in giù
<i>Su</i>	Spostarsi in su
<i>A o B</i>	Sparare

Entri nella Stanza VR del Giocatore del destino, dalla quale governa il mondo virtuale. Volando nella realtà virtuale devi distruggere il Giocatore del destino. Mentre starai combattendo delle meteore virtuali ruoteranno per il campo di battaglia. Tra le meteore ci saranno anche delle armi virtuali. Raccoglile per cambiare la tua arma, ma stai attento alcune saranno meno potenti di altre.

GARANZIA LIMITATA

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

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

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

ITALY

Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy

SÄKERHETEN

Tack för att du köpt Der Grasklippar Mannen Power för din GAME BOY. Läs instruktionsboken noga innan du börjar och följ de korrekta anvisningarna för användningen. Förvara boken på säkert ställe för framtida bruk.

1. Denna spelenhet är ett precisionsinstrument. Den ska aktas för höga temperaturer och mekaniska stötar. Demontera under inga omständigheter enheten.
2. Låt aldrig anslutningarna bli våta och vidrör dem aldrig med bara händerna. De kan då skadas.
3. Gör inte ren höljet med några som helst lösningsmedel som tinner, bensin, alkohol etc.
4. Se alltid till att ditt Nintendo Entertainment System är AV innan du sätter i eller tar ut spelenheten.
5. Om du spelar under en längre tid måste du ta en paus på 10-15 minuter ungefär varje timme.

CREDITS

Original Game Design	Simon Pick
Programming	Ken Murfitt
Graphics	Robert Whitaker and Ken Murfitt
Music and Sound Effects	Teque London
Producers	Sean Kelly and Jim Loftus
Executive Producers	Rob Henderson and Jane Cavanagh
Playtesters	Chris Lipscombe, Mike Wolliston and Craig Gilligan

DER GRASKLIPPER MANNEN™

INTRODUKTION

Vid sekelskiftet kommer en teknologi kallad Virtual Reality att vara i omfattande bruk. Denna teknologi låter dig stiga in i datoralstrade syntetiska världar utan gränser. De som står bakom denna teknologi kan se miljoner positiva användningar, medan andra fruktar en ny form av hjärntvättning.

VSI PROJEKT 5: JOURNAL FÖRD AV DR LAWRENCE ANGELO.

Jag heter Dr Lawrence Angelo och är vetenskapsman. Jag har i många år experimenterat med Virtual Reality för att finna såväl möjligheter som gränser. Intill nyligen arbetade jag med chimpanser. De mest lovande resultaten uppnåddes med Rosco 1138. Hans mentala kapacitet förstärktes flertusenfaldigt jämfört med vanliga chimpanser, vilket skedde med hjälp av virtuell verklighetsterapi.

Jag kunde inte låta bli att undra över vad resultatet skulle bli om jag istället använde ett mänskligt forskningsobjekt, så jag lämnade The Shop.

Jobe var mentalt handikappad, ett barn i en vuxen kropp. Jag talade om för honom att jag hade spel som kunde göra honom smartare. Han gick med på att samarbeta.

Vi började med enkla spel och använde Virtual Reality för att stimulera hans hjärna. Hans svar på behandlingen överträffade alla mina förväntningar. Hans hjärnkapacitet ökade 400% på mindre än en månad. När jag gjort allt jag kunde

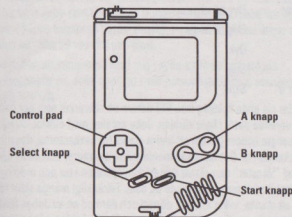
göra hemma återvände jag till The Shop. Om jag bara hade anat att The Shop hade sina egna intressen i Projekt 5...

Utan att jag kände till det hade The Shop programmerat Jobe med sina egna Virtual Reality-behandlingar. Där jag hade förvandlat en mentalt handikappad man till en mycket smart man förvandlade de honom till en militär maskin. Naturligtvis gick allt åt pipan. Jobe tillbringade mer och mer tid i Virtual Reality där han var den som bestämde. Därifrån svor han att ta över kontrollen av samtliga datorterminaler i världen.

Nu är det inte längre någon som styr honom. Den enda återstående möjligheten är att göra ett inbrott i VSI-byggnaderna och stoppa honom innan han flyr in i sin egen virtuella domän och kommer ut på nätverket.

GAMEBOY - KONTROLLER

Startknapp:	Startar upp spel, pausar spel eller återupptar spel
Select-knapp:	Skiftar mellan "Music On" (Musik På) eller "Music Off" (Musik Av)



NIVÅ 1: FÖRORTERNA

Kontroller

Vänster	Gå till vänster
Höger	Gå till höger
Ned	Huka
Upp	Logga in på datorterminal
A	Skjut
B	Hoppa. Håll knappen nedtryckt för längre hopp.

Spelet börjar i Dr Angelos hus och fortsätter igenom förorterna. Det finns flera dörrar till den virtuella världen samt datorterminaler utspridda på hela nivån. Eliminering av motståndare lämnar bonus och CD-skivor. Bonus kan samlas in för att öka eldkraften, och tillräckligt många insamlade CD-skivor resulterar i att spelaren blir "Energisk". Panelen (Se fig. 1) anger hur nära detta stadium man befinner sig. Panelen kommer att blinka vid full laddning. En "Energisk" spelare kan hoppa högre, och första motståndarträffen är verkningslös. När en motståndare får in en träff är spelaren inte längre "Energisk".

Virtuella Världar

Kontroller

Vänster	Flyg till vänster
Höger	Flyg till höger
Ned	Dyk
Upp	Stig
A	Turbo
B	Används inte

Spelare kommer att upptäcka dörrar till den virtuella världen. Dessa ger passage till en annan del av kartan. I början kommer de att vara sexkantiga. Genom att skjuta på dem börjar de så småningom att snurra, vilket innebär att spelaren kan passera. När spelaren passerat genom en dörr

ändras perspektivet till första person. Spelaren måste nu flyga igenom utan att röra vid hindren.

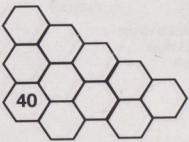
Datorterminaler

Kontroller

Vänster	Flytta väljaren till vänster
Höger	Flytta väljaren till höger
A eller B	Välj markerad ikon

Det finns ett antal datorterminaler utspridda över spelområdet. Vid avkodning ger de bonusenergi och bonuspoäng. Logga in på terminalen genom att trycka på "UPP" på styrplattan när du står framför den. Fullgör ett antal intelligenstagter genom att välja korrekt ikon bland dem på den undre raden. Korrekt ikon är den som fullbordar en sekvens.

I slutet av nivån kommer du till Harley's Bensinmack. Här styrs allting av Jobe. När detta problem är löst framträder en dörr till Virtual Reality. Gå genom dörren för att komma till nästa nivå, Datatunneln.



NIVÅ 2: DATATUNNELN

Kontroller

Vänster	Styr vänster
Höger	Styr höger
Ned	Används inte
Upp	Används inte
A	Skjut
B	Används inte

I denna virtuella sektion måste spelaren flyga genom en tunnel och samtidigt undvika både hinder och motståndare på vägen. Kollision med motståndare eller hinder innebär förlust av energi. Energinivån visas som en stapel under tunneln. Om energin tar slut tappar du ett liv och börjar nästa.

NIVÅ 3: CYBERJOBE

Kontroller

Vänster	Flyg till vänster
Höger	Flyg till höger
Ned	Dyk
Upp	Stig
A eller B	Skjut

Jobe skyddar sin enda flyktväg från VSI-datorn till nätverket som ger honom tillgång till varenda dator i hela världen. Jobe anfaller med eldklot. Ju närmare du är att besegra honom genom att ändra status för sexkanterna, dess fler eldklot skickar han ut. Det finns sammanlagt åtta sexkanter och de är alla öppna. Med "Vänster" respektive Höger" kan spelaren i tur och ordning vända sig mot sexkanterna och skjuta på dem. Tillräckligt många skott får sexkanten att stanna, vilket stänger dörren och därmed en av Jobes flyktvägar. Nivån avslutas när samtliga dörrar är stängda. Om tillräckligt många skott träffar Jobe kommer han att explodera, för att sedan återuppstå. Detta ger spelaren ett par ögonblick att skjuta på dörrar utan att bli störd av Jobe.

Jobe kan tillfälligt besegras om han exploderar tillräckligt många gånger. Även när Jobe besegras lyckas han fly genom den sista dörren i samma ögonblick som status ändras till "Tillträde nekas" ("Access Denied").

Dr Angelos dagbok. Fem år senare...

Jobe var fri och högljutt meddelade han världen om sin ankomst - all världens telefoner ringde samtidigt, precis som han förutsgat.

Jobe var ansluten till allting.

Jobe drog in oss i en revolution. All data som reglerade livet i den helt datoriserade världen försvann. Gränser ändrades, men som vanligt finner de som har makt nya metoder att styra oss.

Efter att ha kraschat det globala nätverket försvann Jobe igen.

Virtual Reality hade förvandlats till ett slagfält. Virtuella gladiatorer stred i världar utan gränser, och en man styrde det hela - Domedagsspelaren.

Jag måste reda ut den oreda jag skapat. Jag trängde mig in i hans värld och försökte stoppa honom.

Jag misslyckades i det första försöket, hittade inte ens Domedagsspelaren. Men jag fann Jobe som fångats av Domedagsspelaren. Jobe var nu en varelse som bara kunde existera i Virtual Reality, en varelse fylld av ånger och fast besluten att rätta till vad ont han gjort.

Nu avser han att samarbeta med mig i syfte att finna och stoppa Domedagsspelaren. Jobe finns nu i min personliga digitala assistent och följer med mig överallt.

NIVÅ 4: TILL THE SHOP

Kontroller

Vänster	Bromsa
Höger	Gasa
Ned	Styr höger/ner
Upp	Styr vänster/upp
A	Skjut
B	Avfyrar robotar

I denna nivå kör spelaren Angelos bil genom förorterna. Målet är The Shop. Säkerhetsfolket i The Shop gör allt vad de kan för att tvinga spelaren av vägen. Spelaren kan plocka upp robotar (Fig. 2) genom att köra genom dem. De ansluts på bilens sidor. Robotarna avfyras med knapp "B". Det finns även "Turbopiller" (Fig. 3). Om spelaren kör genom dessa fördubblas bilens hastighet under en begränsad tidrymd.

NIVÅ 5: STRIDSSCHIMPANSER

Kontroller

Vänster	Flyg till vänster
Höger	Flyg till höger
Ned	Dyk
Upp	Stig
A	Skjut
B	Lås en chimpans som måltavla i samarbete med kontrollerna för vänster, höger, upp och ned.

Säkerhetsstyrkornas uppsättning av stridschimpanser kommer att försöka stoppa spelarens framsteg i denna virtuella värld. De kommer att flyga ut ur eldområdet och endast avancera en i taget när en är låst som mål via nedtryckt B-knapp. Försök styra så att chimpansen



hamnar inuti målmarkören i skärmbildens mittpunkt. När de anfaller kommer de att ducka för dina skott och skjuta på dig. Detta är det enda tillfälle de kommer nära nog att bli skjutna. Samtliga stridschimpanser måste skjutas för att nivån ska fullbordas.

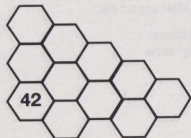
NIVÅ 6: THE SHOP

Kontroller

Vänster	Gå till vänster
Höger	Gå till höger
Ned	Huka, ta hissen ned
Upp	Logga in på datorterminal, ta hissen upp
A	Skjut
B	Hoppa. Håll knappen nedtryckt för högre hopp

Detta ser vid första ögonkastet ut som ett vanligt kontor. Här finns en stor hall med bekväma soffor och bilder på väggarna. Spelaren går förbi kontor, skjuter vakter och andra fiender. Byggnaden har ett antal våningar förenade med hiss. Det finns ingen hiss till den översta våningen som istället nås via en utbyggd virtuell värld. Domedagsspelarens kontor finns på den översta våningen.

Det finns ett antal motståndare på denna nivå, bland dem vad som ser ut att vara vanliga vakter men som egentligen är varelser från den virtuella värld du möter på denna nivå. Var beredd på överraskningar!



NIVÅ 7: DOMEDAGSPELAREN

Kontroller

Vänster	Gå till vänster
Höger	Gå till höger
Ned	Ned
Upp	Upp
A eller B	Skjut

Detta är den kammare från vilken Domedagsspelaren dominerar sin virtuella värld. Flytande tyngdlöst i denna virtuella värld måste spelaren skjuta Domedagsspelaren i småbitar. Virtuella meteoror flyger under tiden genom slagfältet. Det finns även virtuella vapen bland meteorerna. Plocka upp dem för att ändra beväpning, men se upp! En del av dessa vapen är inte lika effektiva som andra.

BEGRÄNSAD GARANTI

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

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

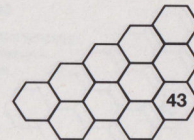
Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till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

SWEDEN

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY

Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway



TURVAOHJEET

Olet nyt hankkinut GAME BOY-järjestelmäsi sopivan Lawnmower Power Pack -pelikasetin. Lue tämä ohjekirja huolellisesti läpi, ennen kuin alat pelata ja toimi ohjeiden mukaan. Pidä tämä ohjekirja hyvässä säilyssä vastaisen varalle.

1. Tämä Game Pack -pelikasetti on pitkälle kehitetty tekninen tuote. Suojaa se korkeilta lämpötiloilta ja iskuiltä. Älä milloinkaan hajota sitä osiin mistään syystä.
2. Suojaa liittimet kosteudelta, äläkä milloinkaan koske niihin paljain käsin vahinkojen ehkäisemiseksi.
3. Älä puhdista koteloa minkään tyyppisellä liuotusaineella, esimerkiksi tinnerillä, benseenillä, alkoholilla yms.
4. Muista aina varmistaa ennen Game Pack -pelikasetin sijoitusta ja poistoa, että olet katkaissut virran Nintendo Entertainment System -järjestelmästä.
5. Jos pelaat pitkään, pidä 10-15 minuutin tauko noin tunnin väliajoin.

CREDITS

Original Game Design	Simon Pick
Programming	Ken Murfitt
Graphics	Robert Whitaker and Ken Murfitt
Music and Sound Effects	Teque London
Producers	Sean Kelly and Jim Loftus
Executive Producers	Rob Henderson and Jane Cavanagh
Playtesters	Chris Lipscombe, Mike Wolliston and Craig Gilligan

THE LAWNMOWER MAN™

JOHDANTO

Vuosituhatosen vaihteeseen mennessä virtuaalitodellisuuden nimellä tunnettu teknologia tulee olemaan laajassa käytössä. Sen ansiosta voit astua tietokoneella luotuihin keinotekoiisiin, mielikuvituksen lailla rajattomiin maailmoihin. Sen luojat aavistavat sille miljoonia positiivisia käyttöjä - kun taas toiset pelkäävät siitä muodostuvan uudenlaisen tavan ajatusten kontrolloimiseksi...

VSI PROJEKTI 5: DR LAWRENCE ANGELON PÄIVÄKIRJA

Nimeni on Dr Lawrence Angelo. Olen tiedemies. Vuosikausia olen kokeillut virtuaalitodellisuudella, yrittäen saada selville sekä sen mahdollisuuksia että rajoituksia.

Vielä äskettäin työskentelin simpanssin kanssa ja tähän mennessä mitä rohkaisevimmat tulokset saavutin Rosco 1138 kanssa. Virtuaalitodellisuusterapia suurensi Roscon älyllistä kykyä tuhatkertaisesti tavalliseen simpanssiin verrattuna.

En voinut olla ihmettelemättä, minkälaisia tuloksia saataisiin ihmiskohteella, joten lähdin Lafkasta.

Jobe oli vähän yksinkertainen ja lapsenmielinen. Kerroin hänelle peleistä, jotka voisivat tehdä hänet fiksummaksi. Hän suostui työskentelemään kanssani.

Aloitimme muutamilla yksinkertaisilla peleillä ja käytin virtuaalitodellisuutta hänen aivojensa stimuloimiseen, ja hän reagoi paremmin kuin koskaan uskalsin odottaa, hänen aivot toiminnan lisääntyessä 400%-lla vajaassa kuukaudessa. Tehtyäni kaiken minkä voin kotona, menin takaisin Lafkaan. Jospa olisin tiennyt, että Lafka oli myös kiinnostunut Projektista 5:stä.

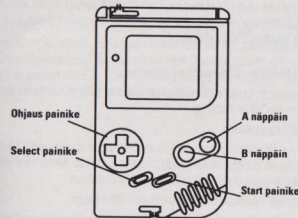
Minun tietämättäni he ohjelmoivat häntä omilla virtuaalitodellisuuden käsittelyillä, ja minun muuttaessani yksinkertaisen miehen fiksuksi mieheksi he olivatkin tekemässä hänestä sotakonetta. Väistämättömästi kaikki menikin ihan väärin. Jobe vietti yhä enemmän aikaa virtuaalitodellisuudessa, jonka herra hän oli. Sieltä hän vannoi ottavansa hallintaansa maailman kaikki tietokonepäätteet.

Nyt hän on poissa hallinnasta. Ainoa jäljellä oleva mahdollisuus on murtautua VSI kompleksiin ja tavoittaa hänet ennen kuin hän pakenee omasta virtuaalitodellisuuden piiristä ja pääsee verkostoon.

GAME BOY -SÄÄTIMET

Aloitussäädin: pelin aloitus, keskeytys ja jatkaminen.

Valintäsäädin: "musiikki kytketty päälle" tai "musiikki kytketty pois päältä".



TASO 1: ESIKAUPUNKI

Ohjaimet

Vasen	Kävele vasemmalle
Oikea	Kävele oikealle
Alas	Kyyristy
Ylös	Mene tietokonepääteelle
A	Tulita
B	Hyppää. Pidä alaspainettuna hypätäksesi korkeammalle.

Aloitat Dr Angelon talosta ja matkaat esikaupungin läpi. Kaikkialta tasolta löytyy useita virtuaalimaailman portteja ja tietokonepäätteitä. Joittenkin vihollisten poisto jättää jälkeen bonuksia ja CD-levyjä. Bonuksia keräämällä lisää tulitusvoimaasi ja kerättyäsi riittävästi CD-levyjä sinusta tulee 'energisoitu'. Näet paneelista (katso kuva 1), kuinka pian tämä tapahtuu. Se vilkkuu, kun olet täysin 'energisoitu'. Silloin pystyt hyppäämään korkeammalle, ja vihollisen ensimmäinen osuma ei vahingoita sinua. Vihollisen osuessa sinuun energisoituminen häviää.

Virtuaalimaailmat

Ohjaimet

Vasen	Lennä vasemmalle
Oikea	Lennä oikealle
Alas	Lennä alas
Ylös	Lennä ylös
A	Turbo
B	Ei käytössä

Pelaajat löytävät myös virtuaalimaailman sisäänkäyntiporotteja, joiden avulla pääsee kartan eri alueelle. Ne ilmestyvät ensin kuusikulmioina, mutta niiden ampuminen saa ne lopulta pyörimään jatkuvasti ja niihin voi mennä sisään. Sisällä ollessa katsotaan ensimmäisen persoonan

perspektiivistä, ja pelaajan täytyy lentää läpi esteisiin osumatta.

Päätteet	
Ohjaimet	
Vasen	Siirrä valitsin vasemmalle
Oikea	Siirrä valitsin oikealle
A tai B	Valitse nykyinen kuvake

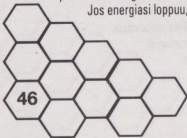
Kaikkialta pelistä löytyy joukko tietokonepäätteitä, joista saa energia- ja pistebonuksen. Mennäksesi päätteelle paina ohjauslaippasi ylös suuntaa seisossasi päätten edessä. Muutamia älykkyyksikeita on suoritettava valitsemalla oikea kuvake alarivistä täydentämään jaksoa.

Tason lopussa kohtaat 'Harley's Gas 'Er Up'. Täällä kaikki on Joben hallinnassa. Kun se on tuhottu, virtuaalitodellisuuden portti ilmestyy. Mene sisään päästäksesi seuraavaan osaan, mikä on tietotunneli.

TASO 2: TIETOTUNNELI

Ohjaimet	
Vasen	Ohjaa vasemmalle
Oikea	Ohjaa oikealle
Alas	Ei käytössä
A	Tulita
B	Ei käytössä

Tässä virtuaaliosassa sinun on lennettävä tunnelia pitkin, välttää tiellesi tulevia monia esteitä ja vihollisia. Viholliseen tai esteeseen osuminen pienentää energiaasi, mikä näkyy tunnelin alapuolella olevasta raidasta. Jos energiasi loppuu, menetät elämän, ja seuraava elämä alkaa.



TASO 3: KYBER-JOBE

Ohjaimet	
Vasen	Lennä vasemmalle
Oikea	Lennä oikealle
Alas	Lennä alas
Ylös	Lennä ylös
A tai B	Tulita

Jobe suojelee ainoaa pakokeinoaan VSI tietokoneelta tietokoneverkostoon, minkä avulla hän pääsee maailman jokaiseen tietokoneeseen. Jobe hyökkää kimppuusi tulipalloilla, tuottaen enemmän sinua vastaan kärsiessään tappion ja kuusikulmioiden muuttuessa. Kuusikulmioita on kaikkiaan kahdeksan ja tällä hetkellä ne ovat avoinna. Vasenta ja oikeaa suuntaa käyttämällä voit pyöriä joutuaksesi kunkin kuusikulmion eteen vuorotellen. Ampumalla kuusikulmioleta tarpeeksi saa sen pysähtymään, jolloin se sulkeutuu tukkien Joben pakokeinon. Sinun täytyy sulkea kaikki kuusikulmiot tason suorittamiseksi. Jos ammut Jobea tarpeeksi, hän räjähtää ja sitten muodostuu uudelleen, jolloin voit hetkisen ampuu kuusikulmioita esteettä.

Jobe voi väliaikaisesti kärsiä tappion, jos hän räjähtää liian monta kertaa. Tappiosta huolimatta Jobe pakenee, rynnähten läpi viimeisen portin juuri, kun sen status muuttuu 'Pääsy kielletyksi'.

Angelon päiväkirja. Viisi vuotta myöhemmin...

Jobe oli vapaa, ja hänen syntymähuutonsa kajahti kaikkialla puhelimissa - aivan kuten hän oli ennustanut.

Jobe liittyi joka verkkoon.

Jobe vei meidät vallankumoukseen. Tietokoneistetun maailmamme kaikki elämää hallitsevat tiedot oli menetetty. Rajat muuttuivat. Mutta aina vallassa olleet löytävät uusia tapoja hallitakseen asioita uudelleen.

Rymäytettyään maailman tietokoneverkoston Jobe katosi.

Virtuaalitodellisuudesta oli tullut taistelukenttä. Virtuaali gladiaattorit selvittivät asiat tappelemalla maailmoissa, missä ei ollut mitään rajoja. Yksi mies

kontrolloi sitä kaikkea - Doomplayer (tuhon tuoja).

Selvittääkseni luomani sotkun minun oli päästävä hänen maailmaansa ja pysäyttävä hänet. Ensimmäisellä yrityksellä en onnistunut löytämään Doomplayeriä. Sen sijaan löysin Joben, jonka Doomplayer oli vanginnut. Hänestä oli tullut olento, joka pystyi elämään vain virtuaalitodellisuudessa. Katuvainen olento, joka halusi korjata tekemänsä vääryyden.

Nyt hän aikoi ryhtyä auttamaan minua löytämään ja pysäyttämään Doomplayerin. Hän meni henkilökohtaisen digitaalisen apulaiseni sisään ja nyt hän kulkee kanssani kaikkialle, auttaen minua.

TASO 4: KILPA-AJO LAFKAAN

Ohjaimet	
Vasen	Jarruta
Oikea	Kaasuta
Alas	Ohjaa oikealle/alaspäin
Ylös	Ohjaa vasemmalle/ylöspäin
A	Tulita
B	Laukaise ohjuksia

Täällä ajat Angelon auton esikaupungin läpi päästäksesi lafkaan. Lafkan turvallisuusmiehet tekevät kaikkensa saadaakseen autosi suistumaan pois tieltä. Voit poimia ohjuksia (kuva 2). Ajaessasi niiden läpi ne tarttuvat autosi sivuun. Laukaise ne painamalla B:tä. On myös turbo poimittavia (kuva 3). Aja niiden läpi ja nopeutesi kaksinkertaistuu vähäksi aikaa.

TASO 5: TAISTELUSIMPANSSIT

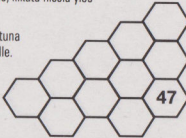
Ohjaimet	
Vasen	Lennä vasemmalle
Oikea	Lennä oikealle
Alas	Lennä alas
Ylös	Lennä ylös
A	Tulita
B	Lukkiudu alieniin, yhdessä vasen, oikea, ylös ja alas suuntien kanssa

Koko joukko turvallisuustaistelusingansseja yrittää tukkia tiesi tässä virtuaalimaailmassa. Ne leijuvat tulituksesi kantamattomissa, vain yhden kerrallaan liikkeessä eteenpäin laitettua automaattiseurannan päälle pitämällä B:tä alaspainettuna ja tähtäämällä siihen ohjauslaipalla. Sinun täytyy ohjata simpanssi ruudun keskelle ilmestyvän tähtäyskursorin sisäpuolelle. Heti kun ne hyökkäävät, ne yrittävät väistää laukauksiasi yrittäen osua sinuun. Vain tällä kohdalla ne ovat kyllin lähellä ammuttavaksi. Sinun on tuhottava ne kaikki edetäksesi.

TASO 6: LAFKA

Ohjaimet	
Vasen	Kävele vasemmalle
Oikea	Kävele oikealle
Alas	Kyyristy, liikuta hissiä alas
Ylös	Mene tietokonepäätteelle, liikuta hissiä ylös
A	Tulita
B	Hyppää. Pidä alaspainettuna hypätäksesi korkeammalle.

Ensi silmäyksellä tämä vaikuttaa normaalilta toimistorakennukselta. Suuri eteisaula ylelliseen istuimeen ja seinille



ripustettuine tauluineen. Liikut toimistojen ohi ampuen vartijoita ja useita eri vihollisia. Rakennus on muutamalla tasolla. Hissi liittää tasot toisiinsa. Ylimmälle tasolle ei ole hissiä. Sinun täytyy pelata laajennettu virtuaalimaailma päästäksesi huipulle, mikä vie suoraan Doomplayerin toimistoon.

Tällä tasolla on muutamia vihollisia, joista jotkut vaikuttavat tavallisilta vartijoilta, mutta ne kuuluvatkin itse asiassa täällä tasolla kohtaamiisi virtuaalitodellisuuden moniin eri ilmenemismuotoihin - valmistaudu yllätyksiin.

TASO 7: DOOMPLAYER

Ohjaimet

<i>Vasen</i>	Liiku vasemmalle
<i>Oikea</i>	Liiku oikealle
<i>Alas</i>	Liiku alas
<i>Ylös</i>	Liiku ylös
<i>A tai B</i>	Tulita

Astut Doomplayerin virtuaalitodellisuuden huoneeseen, josta hän hallitsee virtuaalimaailmaansa. Vapaasti ajelehtien virtuaalitodellisuuteen sinun täytyy räjäyttää Doomplayer unholaan. Virtuaalimeteorit pyörivät taistelukentän läpi kamppaillessasi. Meteorien joukossa on myös virtuaaliaseita. Kerää ne vaihtaaksesi aseesi, mutta varo... jotkut niistä ovat vähemmän tehokkaita kuin toiset.



GARANTIBEGRÆSNING

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

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

Muutamat meat eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erltyisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND

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

DENMARK

Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark