

SNSP-AROP-EUR

RISE™ OF THE ROBOTS



INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

AKKlaim



LICENSED BY

Nintendo



Nintendo

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE, RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN, ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBILA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT, SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TOUTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

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

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

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI NINTENDO.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

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

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

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

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

**Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England**

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

**Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,
Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.**

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à :

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

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

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

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)
Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spekkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spekkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment, Ltd. di garantisce il prodotto acquistatoper un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzioneo di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



Nintendo
D-8754 GroBostheim
MADE IN JAPAN

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLEE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

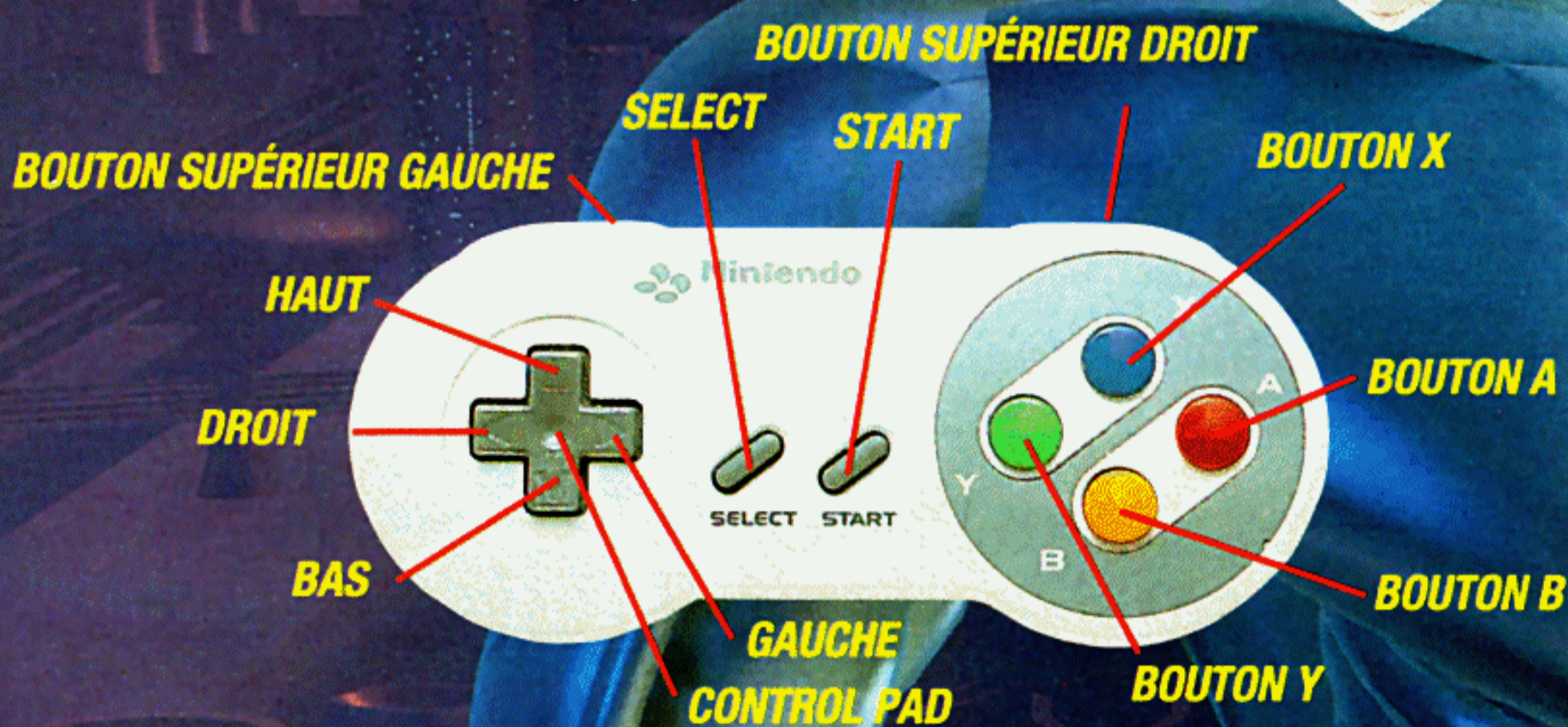
MUTINERIE À MÉTROPOLIS 4

Il était vital de poursuivre le "Projet Leader". Électrocorp, premier fabricant mondial de systèmes robotisés sophistiqués ne pouvait plus faire face à la demande et son énorme usine de Métropolis 4 ne fonctionnait plus de manière efficace. Par conséquent, le projet Leader concernant la conception d'un robot hyper-intelligent capable de gérer le fonctionnement courant de l'usine, devint la priorité.

Le but de ce projet était de concevoir un droïde puissant et révolutionnaire : le Supervisor. Cet objectif fut atteint avec succès. La capacité de transmutation du Supervisor et l'accès direct à des bases de données pour accomplir des tâches variées, lui ont permis de gérer efficacement l'usine, prouvant ainsi l'inutilité des travailleurs humains. Pendant plusieurs mois, le Supervisor fut considéré comme une merveille scientifique et technique rivalisant avec l'exploitation de l'électricité et la fission atomique.

COMMENCER LE JEU

1. Vérifiez que votre console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche RISE OF THE ROBOTS™ comme indiqué dans le manuel de votre Super NES.
3. Allumez votre console (ON).



CONTRÔLES DU JEU

Ceci s'applique au robot Cyborg et aux autres robots dans un jeu à deux joueurs. Pour les instructions du Control Pad, "Avant" et "Arrière" font référence à la position de votre robot par rapport à son adversaire.



CONTROL PAD

AVANTMARCHER VERS L'AVANT
ARRIÈRERECULER/BLOQUER
HAUTSAUTER
HAUT AVANTSAUTER VERS L'AVANT
HAUT ARRIÈRESAUTER VERS
L'ARRIÈRE

BASS'ACCROUPIR
BAS AVANTS'ACCROUPIR
BAS ARRIÈRES'ACCROUPIR/BLOQUER

BOUTONS DU CONTRÔLEUR

BOUTON XCOUP DE POING MOYEN
BOUTON YCOUP DE PIED MOYEN
BOUTON BCOUP DE POING LÉGER
BOUTON ACOUP DE PIED LÉGER
BOUTON LCOUP DE POING PUISSANT
BOUTON RCOUP DE PIED PUISSANT
START

INTERROMPRE/REPRENDRE LE JEU

MODES DE JEU

L'écran Modes de jeu (Caption)

Les joueurs peuvent choisir entre les modes 1 ou 2 joueurs (1 - 2 player mode), et utiliser les options pour personnaliser leur jeu. Sélectionnez un mode de jeu en mettant le mode de jeu sur brillance et en appuyant sur START.

1 PLAYER (1 JOUEUR)

Ceci permet à un seul joueur de contrôler l'ECO35-2 Cyborg contre le Supervisor.

2 PLAYER (2 JOUEURS)

Ce mode permet à deux joueurs de s'affronter dans une compétition en face à face. Un joueur contrôle l'ECO35-2 Cyborg, alors que l'autre contrôle l'un des robots renégats de Métropolis 4.

OPTIONS

Ceci permet aux joueurs de personnaliser les paramètres du jeu.

OPTIONS

Les joueurs utilisent les options pour choisir exactement le type de jeu auquel ils désirent jouer. Ces modifications s'appliquent aux modes 1 et 2 joueurs.

Mission Brief

Lorsque cette option est activée, le Cyborg affronte tous les robots de Métropolis 4, dans l'ordre, en progressant jusqu'au combat ultime contre le Supervisor! Le jeu est réglé sur Mission par défaut.

Training (Entraînement)

Cette option permet au joueur de s'entraîner contre n'importe lequel des robots de Métropolis 4, dans l'ordre que vous choisirez.

Difficulty levels (Niveaux de difficulté)

Le jeu dispose de trois niveaux de difficulté: Easy (Facile), Medium (Moyen) et Hard (Difficile).

Cinematics (Séquences ciné)

La séquence ciné d'introduction qui précède chaque affrontement peut être activée (défaut) ou désactivée (OFF).

Super Moves (Super coups)

Ceci permet d'activer ou de désactiver (Défaut) les meilleures attaques des robots.

Rounds

Décidez du nombre de chaque round de combat dans chaque bataille. Trois rounds est le réglage par défaut.

Timer (Chrono)

Ajustez la limite du temps de combat pour chaque round. 60 secondes est le réglage par défaut.



L'ECO35-2 CYBORG

C'est le produit de la recherche et des efforts d'Électrocorp le mieux gardé. Le projet ECO a été gardé secret et financé uniquement par le Projet Leader (qui a en outre débouché sur la fabrication et la mise en activité du Supervisor).



Cependant, ces inconvénients ont été surmontés donnant naissance à l'ECO35-2, un androïde bipède fonctionnant normalement et ressemblant à un être humain. Cette association de l'homme et de la machine comprend un cerveau humain placé à l'intérieur d'un crâne en alliage de plusieurs matériaux multi-fibres et un squelette structural composé d'une grande variété de matériaux.

COUPS SPÉCIAUX:

Coup De Tête TurboBas, Haut +
n'importe quel bouton

Coup d'épauleArrière, Avant +
n'importe quel bouton



LES ROBOTS DE METROPOLIS 4

L'usine Électrocorp de Métropolis 4 fabrique toutes sortes de robots et les utilise pour des tâches variées. La plupart d'entre eux n'étaient que des drones contenant un processeur très simple, jusqu'à ce que le Supervisor les reprogramme, les rende conscients de leur existence et leurs injecte l'EGO virus. Désormais, même les robots plus simples peuvent poser des problèmes à l'ECO35-2 dans sa mission. Chaque droïde a ses points forts et ses points faibles, mais tous vont mettre la force robotique et la volonté humaine du Cyborg à rude épreuve.



LOADER (LE DROÏDE CHARGEUR)

Le Loader est assez bas mais agile en dépit de son lourd châssis. Son vrai point faible dans les combats est son manque d'intelligence. Programmé pour effectuer de simples tâches, son processeur très primitif ne possède pas de logiciel de défense. Le Loader est dirigé par des programmes assez lents qui lui permettent de modifier ses tâches et d'éviter les obstacles mais qui sont mal adaptés aux combats, en particulier contre des adversaires plus évolués technologiquement. Ceci limite les capacités du Loader qui ne peut en fait que déplacer sa fourche et impressionner par sa force.

COUP SPÉCIAL:

Coup De FourcheAvant, Avant +
n'importe quel bouton

BUILDER BHFO3 (LE DROÏDE CONSTRUCTEUR)

Le Builder, très lourd, a l'apparence d'un singe. Il se déplace penché vers l'avant en présentant la partie supérieure de son corps, moins vulnérable, tout en protégeant ses jambes plutôt fragiles, par comparaison. Sa faible intelligence le force à adopter une attitude défensive qui le rend difficile à vaincre.



COUPS SPÉCIAUX:

Coup de bélierBas, arrière, haut
BombardementBas, avant, haut
(vous n'avez pas besoin d'appuyer sur un bouton).

CRUSHER (LE DROÏDE ÉCRASEUR)

Les détecteurs haute résolution du Crusher sont liés à un processeur très semblable à celui de l'EC035-2. Ce processeur transfère les informations à une base de données robotisée qui identifie rapidement les points faibles de l'adversaire permettant ainsi au Crusher de frapper vite et juste à l'endroit le plus faible. Son apparence fragile d'insecte est trompeuse. Il peut riposter à n'importe quelle attaque, plaquer son adversaire au sol grâce à ses pinces et le détruire avec ses puissantes mandibules.



COUP SPÉCIAL:

Passage à la moulinette Bas, avant +
n'importe quel bouton



MILITARY DROID (LE DROÏDE GUERRIER)

Ces androïdes ont été conçus pour être des combattants. Ils sont équipés de processeurs sophistiqués qui leur permettent d'apprendre facilement, ainsi que de logiciels spécialisés dans les combats non-armés. Ils ont une incroyable intelligence artificielle et une apparence humaine malgré leur blindage. Ils peuvent ainsi s'adapter facilement à toutes les situations de combat. Leur bras, leurs jambes, leurs mains et leurs pieds sont faits d'acier très solide et hyperdense qu'ils les utilisent comme des massues sur leur adversaires.



COUPS SPÉCIAUX:

CatapulteBas, haut +
n'importe quel bouton

Coup cyberArrière,
avant + n'importe quel bouton

SENTRY (LE DROÏDE GARDIEN)

Sa carcasse extérieure en fibres de verre est solide mais légère, et le jet-pack monté sur son dos améliore considérablement les capacités de saut du Guardian. Les détecteurs de danger rapides permettent au Guardian de riposter aux attaques presque instantanément. Immense, ressemblant à un alien de couleur rouge (pour être facilement reconnu lors de tests sur les champs de bataille), le Guardian est dangereux et menaçant.



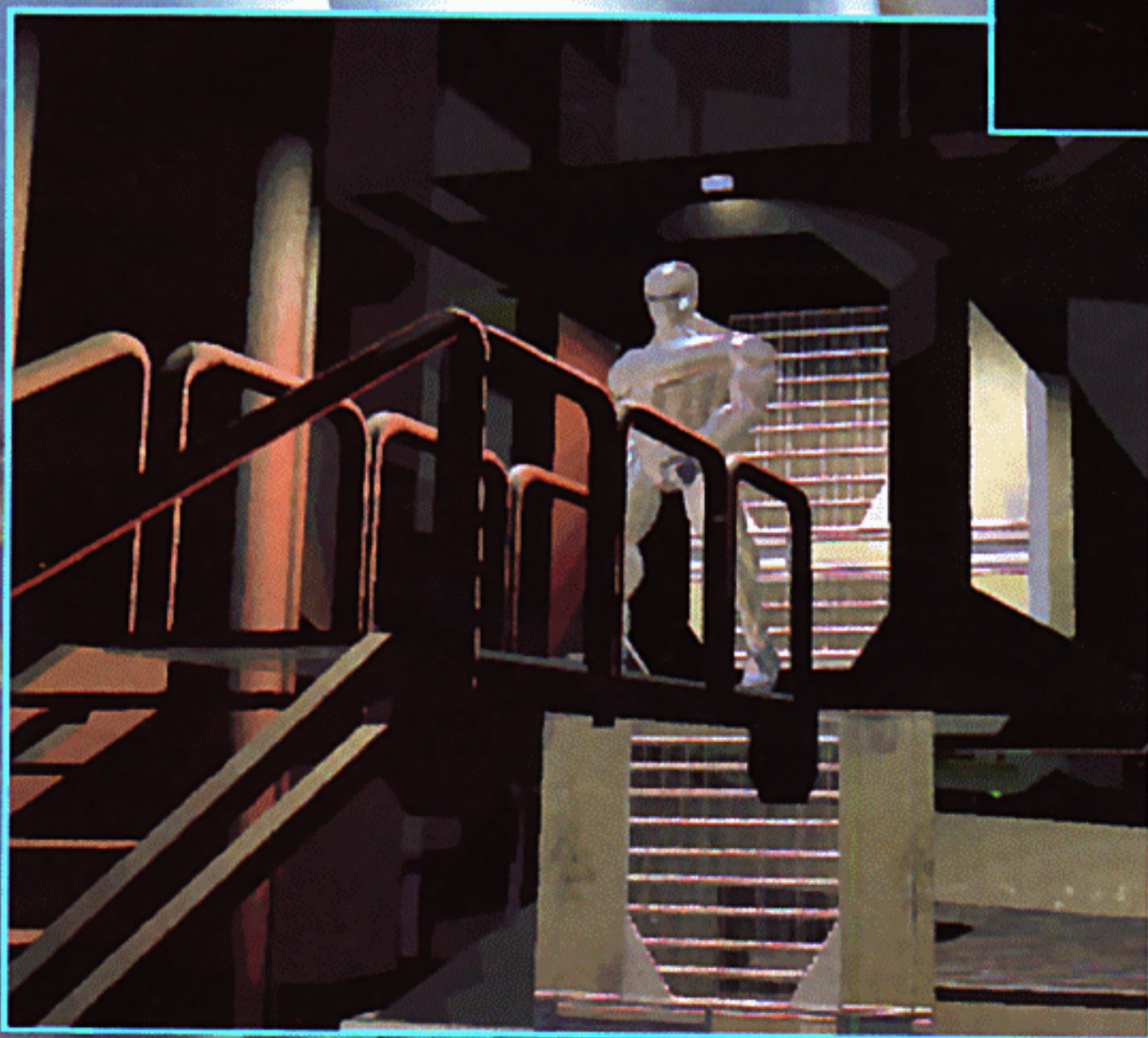
COUP SPÉCIAL:

Coup de pied volantBas,
bas + n'importe quel bouton



SUPERVISOR (LE DROÏDE SUPERVISEUR)

Totalement différent des robots conventionnels, le Supervisor représente le début d'une nouvelle ère dans le domaine de la métallurgie, l'intelligence artificielle et la robotique. Le Supervisor fut le premier droïde conçu pour remplacer les humains dans le domaine de la gestion plutôt que de la production. Il est conscient de sa personne et est doté d'un processeur neural d'apprentissage qui lui permet de s'adapter et de penser. Le Supervisor est basé sur le flux électrique et les propriétés liquides de l'alliage polymétamorphique de titane. En fonction de la quantité de la charge électrique, cet alliage peut prendre des formes différentes.





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

DISTRIBUTED BY, ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Boulogne Billancourt, Paris, France

PRINTED IN JAPAN/IMPRIME AU JAPON