

CYRAID™

NEXOFT

NEXOFT CORPORATION
11105 Dana Circle, Cypress, California 90630
(714) 373-2054

The persons, names, places, and incidents portrayed in this game are all fictional.
Any resemblance to actual persons, names, places, or incidents is purely coincidental.

© 1990 Epoch Co., Ltd.
Presented by Nexoft Corporation
Licensed by Nintendo.*
CYRAID is a trademark of the Nexoft Corporation.
Printed in Japan

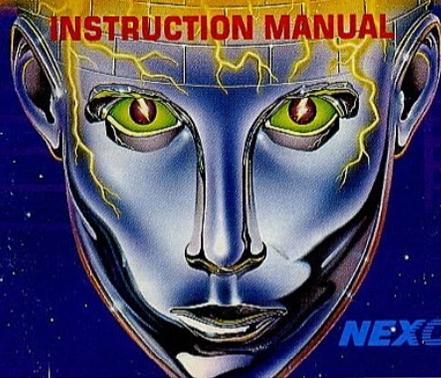
Nintendo®

GAME BOY®

DMG-WR-USA™

CYRAID™

INSTRUCTION MANUAL



NEXOFT

CAUTIONS DURING USE

- 1) If you play for long periods, take a 10 to 15 minute break every hour or so.
- 2) This equipment is precision-built. Do not use or store it under conditions of extreme temperature, or subject it to rough handling or shock. Do not disassemble the unit.
- 3) Do not touch the connectors or let them come into contact with water, as this can cause malfunction.
- 4) Do not wipe this equipment with volatile solvents such as thinner, benzene or alcohol.
- 5) Store the Game Pak in its protective case when not in use.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION	1
GETTING STARTED	2
USING YOUR GAME BOY	3
GAME SCREEN INFORMATION	4
HOW TO PLAY	5
STRENGTH LEVELS	6
BASIC TECHNIQUES	7
THE CHARACTERS	8
OBJECTS AND ITEMS	11
2 PLAYER GAME SCREEN INFORMATION	13
HOW TO PLAY THE 2 PLAYER GAME	14
WARRANTY	15
FRENCH VERSION	18

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY
AND THE OFFICIAL SEALS
ARE TRADEMARKS OF
NINTENDO OF AMERICA, INC.



THIS OFFICIAL 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 GAME BOY SYSTEM.

INTRODUCTION

NEXOFT

3090 A.D.

Earth is a united and peaceful federation.

Professor ROGUE, a notoriously evil scientist, insane beyond all description, has devised an evil scheme to conquer and rule the world! High above the Earth's beautiful capitol city, Trillilium, the mad professor has created a special fortress filled with an army of dangerous robots to carry out his evil plan. A fortress the ROGUE calls...CYRAID!!

Fortunately, the Federation has caught wind of the ROGUE's dastardly plan. They have called upon their two best Agents of Peace, known throughout the Federation by their code names, WARRIOR and FIGHTER, to destroy ROGUE and his deadly fortress CYRAID.

But Professor ROGUE, not wanting any person to interfere with his desire to conquer the world (and having spies in every corner of the Federation) learns the true identities of WARRIOR and FIGHTER...and much to his surprise, they're brothers! ROGUE has a means of preventing WARRIOR and FIGHTER from blowing up his magnificent fortress in the sky — by kidnapping their beloved mother, NATASIA!!! (That's right, their mother!)

If ROGUE can distract WARRIOR and FIGHTER from destroying CYRAID by holding their mother NATASIA as hostage, he may have enough time to succeed at conquering the Federation and ruling the world!



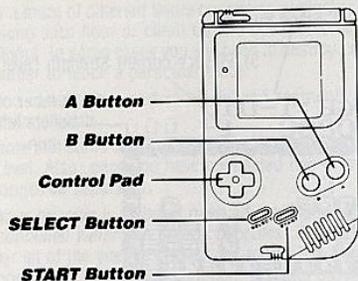
FOR A BOOM
HOLD HERE
AND FLIP!

GETTING STARTED

- 1) Press the START button to proceed to the SELECT DISPLAY so that you can select the number of players.
Select the number of players by pressing the Control Pad  and then press the A BUTTON. You cannot select "2 PLAYERS" if the Game Link cables are not connected correctly.
- 2) Select the character who plays the game.
- 3) If "1 PLAYER" is selected, the game start screen will be displayed. When you select GAME START, the game will start from stage 1.
Select PASSWORD when password entry is required to restart the game in the middle of a stage. Select a letter from A to Z by pressing the Control Pad  and then press the A BUTTON to register the letter. Pressing the B BUTTON will cancel your selection.
- 4) If "2 PLAYERS" is selected, see "How to Play the 2 Player Game" (Page 13).

USING YOUR GAME BOY

NEXOFT



START button

Press this button to pause the game. When the player gets the map, pause the game and press the Select button to examine the map and find your position.

B button and SELECT button

Press the Select button and the B button at the same time to restart from the beginning of the room. The player will lose one life by doing this.

Control Pad

The player moves right and left on the blocks or up and down a ladder by pressing this button in a desired direction.

A Button

Press the Control Pad  to select the direction and press the A Button to destroy an object or move a ladder. At level 5, press this button to shoot the gun.

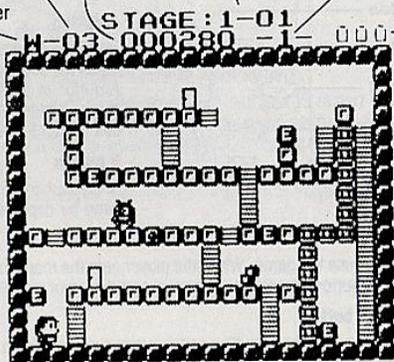
B button

At levels 4 and 5, the player can jump by depressing this button.



GAME SCREEN INFORMATION

- 1) Number of Lives left
- 2) Name of player
W: Warrior
F: Fighter
- 3) Score
- 4) Stage Number
- 5) Player's current Strength Level
- 6) Number of bullets left in gun



HOW TO PLAY

NEXOFT

The game screen is a room surrounded by Steel block walls. Within each room there is a maze of different floors consisting of blocks, objects and ladders. You can move along each floor or climb up and down different floors using the ladders and Magic Doors. In some cases you will need to destroy certain blocks or connect segments of ladder to reach a particular place.

You can also use certain blocks and segments of ladder to kick and throw at the enemy robots.

Note that some objects cannot be destroyed until you have reached a certain Strength Level. Also, once you have connected two or more segments of ladder, they can no longer be separated.

Your mission is to break open all the Energy Blocks and gather up all the energy contained within the Energy Capsules. Once this energy (which is the power source for all of the enemies within the room) has been destroyed, the enemies will lose all power and vaporize. In addition, a secret passage within the Steel block walls will open up and take you to another portion of your perilous journey!

There may be more than one way to gather up all the Energy Capsules in a room! Enemy robots can be destroyed by kicking blocks or ladder segments at them.

If you touch an enemy robot or are metaphorposized into a block, you will lose one life. Provided you have any lives left, you will pass through the room again from the beginning. In the event that you do lose a life, your Strength Level will begin at Level 1.

STRENGTH LEVELS



Every time Warrior (or Fighter) picks up the Powertron, his strength level is upgraded by one. A player's strength levels range from one through five.

Level 1: The player can destroy Normal blocks.

Level 2: Walking speed doubles.

Level 3: The player can destroy Stone blocks.

Level 4: The player can jump! (B button).

Level 5: The player will receive three energy-drain bullets to shoot from his trusty gun at the enemy robots!

When the player has advanced to Level 5, the gun can be used up to three times. Picking up another Powertron at this level will reload the gun.

BASIC TECHNIQUES

NEXOFT

			
Destroys the object next to the player.	Destroys the block above.	Destroys the block below.	
			
Destroys the Bomb block.	Kicks a ladder segment.		To move the ladder away from a wall, first press the A button and then the Control Pad  .
			
At level 4, jumps up on the object.	At level 4, jumps the gap between blocks.		At level 5, shoot the gun* to temporarily drain an enemy robot of power.



*The player cannot shoot the gun while walking.

THE CHARACTERS



WARRIOR Brother of FIGHTER, WARRIOR is an Agent of Peace sent by the Federation to destroy the insane professor ROGUE and the fortress CYRAID. WARRIOR's mission is further complicated when ROGUE purposely kidnaps his beloved and charming mother, NATASIA.



FIGHTER Younger brother to WARRIOR. FIGHTER is also an Agent of Peace sent on the identical mission as his brother! FIGHTER has always lived in his brother's shadow, and under his mother's "wing," so he yearns to prove himself against the evil ROGUE!



NATASIA The beautiful, charming and proud mother of those dashing Federation Agents of Peace, WARRIOR and FIGHTER. While on her way to shop at the neighborhood toy store for great Nexoft video games and accessories, NATASIA is abducted by the evil ROGUE!!!



ROGUE A completely insane professor of cyber-robotic science. Once hailed as a genius in cyborg development and technology until one day he accidentally played a non-Nexoft video game and his mind went to pieces!!!

Hiding in obscurity for the past 20 years, ROGUE in his mental dementia, has miraculously constructed an army of deadly robots and cyborgs poised ready within the fortress CYRAID to take over the world in a single masterful stroke.

As with most cyber-robotic scientists suffering from dementia and severe schizophrenia, ROGUE is bent upon the notion that he no longer exists except within his own mind... Which of course, is crazy! (Right?)

THE CHARACTERS

NEXOFT



GUN ROCK A.k.a. the notorious "Donut Hole" monster!!! A robot who appears all over the fortress replacing the destroyed blocks. GUN ROCK's body is as hard as a rock (like a very stale donut hole!) but is reputed to be weak in the head.



KOTRAM A Boss Robot who defends the underground fortress near the capitol of Trillium. He is a cyborg modeled after a gorilla.



VETROL A Boss Robot who defends the first fortress. He can move very fast and even fly. His weapon is a powerful ultrasonic beam.



DITAN The Boss Robot who defends the last fortress not far from Trillium. The strongest Boss Robot, he is a combination of two dinosaurs and a tank.



THE CHARACTERS



PEUTRON A slimy creature who was created from the residue of used machine oil of old rust-bucket robots.



ZYGO A walking robot with two legs. ZYGO cannot climb ladders and moves slowly.



GORDI A robot in the shape of a worm. GORDI moves very slowly.



MUSHBA A robot shaped like a mushroom. MUSHBA moves slowly by opening and closing the cap top on its head.



MATERTOT A cute robot who sticks around the player at all times. Cute looks are deceiving as MATERTOT moves quickly and is quite lethal.



BATOING A robot shaped like a bat. BATOING flies after the player.

OBJECTS AND ITEMS

NEXOFT

Objects



NORMAL BLOCK: These blocks can be destroyed by kicking them from any side. Special items may be hidden inside the block.



STONE BLOCK: Hard blocks which can only be destroyed when you have attained Level 3.



STEEL BLOCK: Blocks that are found around the perimeter of the room. They cannot be destroyed.



ENERGY BLOCK: Blocks which contain a nuclear energy source which miraculously transmits power to the enemy robots within a room.



BOMB BLOCK: If this block is destroyed, all the other blocks on the same horizontal row are also destroyed. This block can only be destroyed from directly above.



ELEVATOR: This platform moves vertically and horizontally inside a room. You can move from place to place by riding the elevator.



LADDER: Ladders are usually used to move up and down the different levels in a room. You can kick a segment of the ladder to connect with another portion of ladder. You can also use a segment of ladder against enemies by kicking it at 'em.



LASER BEAM AREA: Periodically this device emits a laser beam. If you are struck by the laser beam, your body is permanently paralyzed!



EXPLOSIVE PLUNGER: This device detonates a large amount of deadly explosives. Located within rooms where any Boss Robot may live. You can destroy a Boss Robot by pressing down upon the Plunger.



MAGIC DOOR: You can pass through this door to enter another stage or another part of the same room.

OBJECTS AND ITEMS

Objects



POISON NEEDLES: An area full of poison needles. Falling upon a poison needle will end a life.



DANGER POOL: An area filled with Hydrochloric Acid. Falling into this pool of acid will strip the flesh from your bones and painfully end your life. Only a few are ever fortunate to survive the briefest plunge.



TREASURE CHEST: A treasure chest which may contain any number of items. A powerful and very useful item may be hidden within a chest.

Items

A lot of items are hidden within a number of the Normal Blocks!



LIGHTNING CAPSULE: Picking up this item will result in a power drain of all the enemies within a room. During this period, you can destroy the enemies by merely touching them. Caution! Using this item will not protect you from the paralyzing power of the Laser Beam or the deadly points in the Needle Area.



HEART OF LIFE: With this item, you can obtain another life.



TURBO BOOTS: With this item, you can move faster for a certain period of time. Your walking speed doubles while you are wearing these boots.



ENERGY CAPSULE: This item mysteriously transmits the nuclear energy source to the enemy robots. If you get rid of them all, the screen will be cleared and you can proceed to the next room.



POWERTRON: Every time you pick up this item, your strength level is upgraded (up to a Level 5).



SKELETON CAPSULE: If you touch this item, your body will become partially paralyzed and for a brief period of time your walking speed will slow down to half of normal.



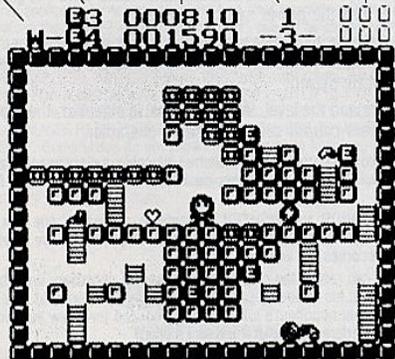
MAP: The Rogue's map of his many fortresses. If you can get this item, you can see your position and the layout of a fortress at a glance.



SUPER GUN: You will need this special gun to destroy the last Boss Robot. The gun is located in a secret place!

2 PLAYER GAME SCREEN INFORMATION

- 1) Number of Energy Capsules remaining
- 2) Name of player
W: Warrior
F: Fighter
- 3) Score
- 4) Strength Level
- 5) Number of bullets left in gun
- 6) Opponent's score and level (above)
Your score and level (below)



HOW TO PLAY THE 2 PLAYER GAME

To play the 2 player game you will need the following items:

- 2 Game Boys
- 2 Nexoft *CYRAID* game paks
- 1 Game Link™ cable

- 1) Connect the Game Boys with the Game Link cable. Make sure the game paks are inserted correctly. Turn the power switch on.
- 2) After making sure that both screens show the select display, either player can select "2 PLAYER GAME." If one of the screens shows the opening display, the 2 player game cannot be played.
- 3) Select the characters and the level. When the level is selected, the 2 player game will start. Both players cannot select the same character.

NOTE: If Step (1) is not followed correctly or the Game Link cable is disconnected and reconnected during game, the game will be stopped. In this case, turn the power off both Game Boys and repeat from Step (1).

In the 2 player game, WARRIOR and FIGHTER compete to see which one can gather enough energy capsules on the screen to reach the entrance first. Five games can be played, and the first one to win three games becomes the winner.

In the 2 player game, you can restart the play as many times as necessary until the game is over. If either player picks up a Life, his opponent cannot move for a short period of time. If either player gets the Skeleton Capsule, the opponent's speed will be reduced for a few seconds. These items can serve as weapons to interfere with your opponent's play.

NOTE: You cannot pause while playing the 2 player game.

NEXOFT CORPORATION LIMITED WARRANTY

Nexoft Corporation (NEXOFT) warrants to the original purchaser of this NEXOFT software product that the medium on which this computer program is coded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The NEXOFT software program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and NEXOFT is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. NEXOFT agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any NEXOFT software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the NEXOFT software product was caused by 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 NEXOFT. 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 DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL NEXOFT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS NEXOFT SOFTWARE PRODUCT. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages, therefore the above limitations and/or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

NEXOFT

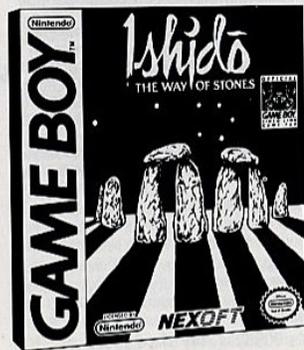
NEXOFT CORPORATION

11105 Dana Circle, Cypress, California 90630. (714) 373-2054.



Look for these and other Nexoft products at a store near you!

Recherchez ces produits Nexoft dans un des magasins de votre voisinage!



Ishido™: The Way of Stones
A game of strategy and luck!

Ishido™: Le Chemin des Pierres
Un jeu de stratégie et de chance!

Portable Carry-All™

The complete portable organizer for your Game Boy Video Game System.

Le Range-Tout Portatif

Le range-tout portatif et complet pour votre système de jeu vidéo Game Boy.



Penguin Wars™

An action-packed, fast paced arcade game!

Les Guerres des Pingouins

Un jeu plein d'action et à allure rapide!

Nexoft Corporation, 11105 Dana Circle, Cypress, CA 90630

PRÉCAUTIONS DURANT L'USAGE

- 1) Si vous jouez pendant longtemps, faites une pause de 10 à 15 minutes à toutes les heures environ.
- 2) Cet équipement a été fabriqué avec précision. Ne pas l'utiliser ou l'employer dans des conditions extrêmes de température ou l'assujettir à une manutention brusque ou aux chocs. Ne pas le démonter.
- 3) Ne pas toucher aux connecteurs ni leur permettre de venir en contact avec l'eau, puisque cela pourrait entraîner un mauvais fonctionnement.
- 4) Ne pas essayer cet équipement avec des solvants volatils comme les diluants, le benzène ou l'alcool.
- 5) Entreposer ce jeu dans son étui protecteur lorsqu'il n'est pas en usage.

TABLES DES MATIÈRES

INTRODUCTION	19
POUR DÉMARRER	20
COMMENT UTILISER LE GAME BOY	21
RENSEIGNEMENTS SUR L'ÉCRAN DE PARTIE	22
COMMENT JOUER	23
LES NIVEAUX DE FORCE	24
LES TECHNIQUE DE BASE	25
LES PERSONNAGES	26
LES OBJETS ET ARTICLES	29
RENSEIGNEMENTS SUR L'ÉCRAN DE PARTIE À DEUX JOUEURS	31
COMMENT JOUER UNE PARTIE À DEUX JOUEURS	31
GARANTIE	33

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY
AND THE OFFICIAL SEALS
ARE TRADEMARKS OF
NINTENDO OF AMERICA, INC.



THIS OFFICIAL 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 GAME BOY SYSTEM

INTRODUCTION

NEXOFT

On est en l'an 3030.

La Terre est une Fédération qui vit dans la paix et l'unité.

Le professeur ROGUE, un scientifique fou et méchant, a mis au point un plan machiavélique pour conquérir la terre et dominer le monde! Perché dans les hauteurs, près de Trillium, capitale de la terre, le professeur fou a construit une forteresse dans laquelle se cache une armée de robots dangereux, prête à exécuter le plan diabolique. Une forteresse que ROGUE appelle... CYRAID!!

Heureusement, la Fédération a eu vent du sinistre plan de ROGUE et elle a envoyé ses deux meilleurs Agents de la Paix, WARRIOR et FIGHTER, détruire ROGUE et sa forteresse mortelle CYRAID. Ces intrépides Agents de la Paix sont connus à travers la Fédération sous leurs noms de code, WARRIOR et FIGHTER.

Le professeur ROGUE, voulant que personne ne s'oppose à son rêve de conquête du monde (et possédant des espions dans tous les coins de la Fédération), apprend la véritable identité de WARRIOR et FIGHTER... et à sa grande surprise, ce sont des frères! ROGUE trouve le moyen d'empêcher WARRIOR et FIGHTER de faire sauter sa magnifique forteresse en enlevant leur mère adorée, NATASIA!!! Eh oui, leur mère!!

Si ROGUE peut empêcher WARRIOR et FIGHTER de détruire CYRAID en gardant NATASIA comme otage, il aura suffisamment de temps pour conquérir la Fédération et dominer le monde!



POUR COMMENCER

- 1) Appuyer sur le BOUTON DE DEPART pour obtenir l'écran de sélection et pour choisir le nombre de joueurs.

Choisir le nombre de joueurs en appuyant sur le Bloc de commande  et en appuyer ensuite sur le BOUTON A. On ne peut pas choisir "2 PLAYERS (2 joueurs)" si le câble de liaison Game Link n'est pas bien connecté.

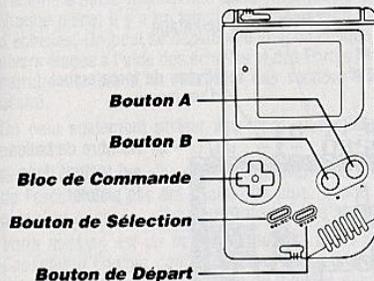
- 2) Choisir le personnage qui joue la partie.

- 3) Si on choisit "1 PLAYER (1 joueur)": l'écran de début de partie apparaît. Lorsqu'on choisit DÉBUT DE PARTIE (GAME START), la partie commence à la première étape.

Choisir MOT DE PASSE (PASSWORD) lorsque l'inscription du mot de passe est nécessaire pour recommencer une partie déjà en cours. Choisir une lettre de A à Z en appuyant sur le Bloc de commande  et appuyer ensuite sur le BOUTON A pour enregistrer la lettre. Appuyer sur le BOUTON B, peut annuler la sélection.

- 4) Si on choisit "2 joueurs (2 PLAYERS)," voir "Comment jouer la partie à 2 joueurs avec le câble de liaison Game Link." (Page 31)

COMMENT UTILISER LE GAME BOY



Bouton de départ

Appuyer sur ce bouton pour faire une pause durant la partie.

Une fois que le joueur aura obtenu le Plan, suspendre la partie et appuyer sur le bouton de sélection pour examiner le Plan et trouver votre position.

Bouton A

Appuyer sur le Bloc de commande  afin de sélectionner la direction et appuyer sur le bouton A pour détruire un objet ou déplacer une échelle. Au niveau 5, appuyer sur ce bouton pour tirer du pistolet.

Bouton B

Aux niveaux 4 et 5, le joueur peut sauter en appuyant sur ce bouton.

Bloc de commande

Le joueur se déplace vers la droite et vers la gauche sur les blocs ou de haut en bas sur une échelle en appuyant sur ce bouton dans la direction voulue.

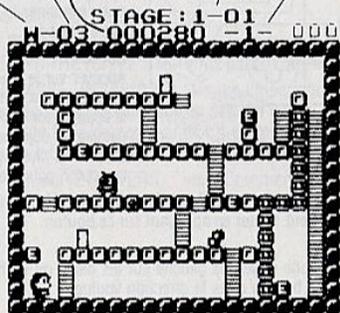
Bouton B et bouton de sélection

Appuyer sur le bouton de sélection et le bouton B en même temps pour recommencer au début de la pièce. Cependant le joueur perdra une vie.



RENSEIGNEMENTS SUR L'ÉCRAN DE PARTIE

- 1) Nombre de vies qui restent
- 2) Nom du joueur
W: Warrior
F: Fighter
- 3) La marque
- 4) Numéro de l'étape
- 5) Niveau de force actuel d'un joueur
- 6) Nombre de balles qui restent dans le pistolet



COMMENT JOUER

NEXOFT

L'écran de partie montre une pièce entourée de murs de blocs d'acier. À l'intérieur de chaque pièce, il y a un labyrinthe de plusieurs étages composé de blocs, d'objets et d'échelles. On peut se déplacer le long de chaque étage ou monter ou descendre vers divers étages à l'aide des échelles et des Portes Magiques. Dans certains cas, il faudra détruire des blocs ou raccorder des sections d'échelles pour atteindre un l'endroit désiré.

On peut également utiliser des blocs et sections d'échelle pour frapper les robots ennemis.

Bien noter que certains objets ne peuvent pas être détruits tant qu'un certain Niveau de Force n'aura pas été atteint. De plus, quand on aura raccordé deux sections ou plus d'une échelle, elles pourront plus être séparées.

Votre mission est de fracasser tous les Blocs d'Énergie et de récupérer toutes les Capsules d'Énergie contenues dans ces blocs. Une fois que cette énergie aura été détruite (la source de puissance de tous les méchants de la pièce), les ennemis perdront tout pouvoir et s'évaporeront. En plus, un passage secret à l'intérieur des murs de blocs d'acier s'ouvrira et vous mènera à la prochaine étape de votre périlleux voyage!

Il peut y avoir plus d'une façon de récupérer toutes les Capsules d'Énergie d'une pièce!

Les robots ennemis peuvent être détruits en les frappant avec des blocs ou en lançant des sections d'échelle dans leur direction.

Si vous touchez à un robot ennemi ou si vous êtes métamorphosé en un bloc, vous perdez une vie. Vous pourrez recommencer au début de la pièce tant qu'il vous restera des vies. Si vous perdez de fait une vie, votre Niveau de Force retombe au niveau 1.



LES NIVEAUX DE FORCE



Chaque fois que Warrior (ou Fighter) ramasse le Powertron, son Niveau de Force augmente d'un. Les Niveaux de Force d'un joueur vont de un à cinq.

Niveau 1: Le joueur peut détruire des blocs normaux.

Niveau 2: La vitesse de marche est doublée.

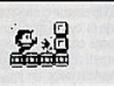
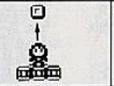
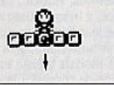
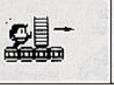
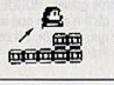
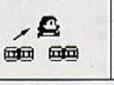
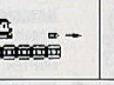
Niveau 3: Le joueur peut détruire les blocs de pierre.

Niveau 4: Le joueur peut sauter! (Bouton B).

Niveau 5: Le joueur reçoit trois balles qui ont le pouvoir de drainer l'énergie des ennemis. Le joueur peut tirer ces balles avec son fidèle pistolet!

Lorsque le joueur aura atteint le niveau 5, le pistolet pourra être utilisé jusqu'à trois fois. À ce niveau, ramasser un autre Powertron rechargera le pistolet.

LES TECHNIQUES DE BASE NEXOFT

		
Détruit l'objet près du joueur.	Détruit le bloc supérieur.	Détruit le bloc inférieur.
		
Détruit le Bloc Bombe.	Donne un coup de pied sur une section d'échelle.	Pour éloigner l'échelle du mur, il faut d'abord appuyer sur le Bouton A puis sur Bloc de Commande  .
		
Au niveau 4, saute sur l'objet.	Au niveau 4, saute par-dessus l'espace entre les blocs.	Au niveau 5, on déclenche le pistolet pour drainer temporairement le pouvoir d'un robot ennemi.



*Le joueur ne peut pas déclencher le pistolet en marchant.

LES PERSONNAGES



WARRIOR Le frère de FIGHTER, WARRIOR est un Agent de la Paix envoyé par la Fédération pour détruire le dément professeur ROGUE et la forteresse CYRAID. La mission de WARRIOR se complique davantage lorsque ROGUE enlève sa charmante mère adorée, NATASIA.



ROGUE Professeur complètement fou de la cyber-robotique. Jadis acclamé comme un génie de la cybernétique, il a un jour joué accidentellement un jeu vidéo qui n'avait pas été fabriqué par Nexoft et son cerveau s'est désintégré!

Se cachant dans l'obscurité les 20 dernières années, ROGUE, dans sa démente, a miraculeusement bâti à l'intérieur de la forteresse CYRAID une armée de robots et de cyborgs mortels prêts à tout détruire, afin de conquérir le monde.

Comme la plupart des scientifiques de la cyber-robotique souffrant de démente et de schizophrénie graves, ROGUE est convaincu qu'il n'existe que dans sa tête. Ce qui, bien sûr, est de la folie! (Pas vrai?)



FIGHTER Le frère benjamin de WARRIOR, FIGHTER est aussi un Agent de la Paix envoyé en mission semblable à celle de son frère! FIGHTER a toujours vécu dans l'ombre de son frère et sous "l'aile" de sa mère, alors il désire ardemment faire ses preuves contre le méchant ROGUE!



NATASIA La mère adorée de ces fougueux Agents de la Paix de la Fédération, WARRIOR et FIGHTER. Elle a été enlevée par le vilain ROGUE alors qu'elle allait magasiner dans un magasin de jouets de voisinage à la recherche des merveilleux jeux vidéo et accessoires Nexoft!!!

LES PERSONNAGES

NEXOFT



GUN ROCK Alias le monstre notoire "Donut Hole (Trou de beigne)"!!! Un robot qui apparaît partout dans la forteresse pour remplacer les blocs détruits. Le corps de GUN ROCK est aussi dur qu'une pierre (comme un trou de beigne très rassisi!) mais il a une faiblesse physique au niveau de la tête.



KOTRAM Un Robot-chef qui défend la forteresse souterraine près de la capitale Trillium. C'est un cyborg à l'image d'un gorille.



VETROL Un Robot-chef qui défend la première forteresse. Il peut se déplacer très rapidement et même voler. Son arme est un puissant rayon aux ultra-sons.



DITAN Le Robot-chef qui défend la dernière forteresse non loin de Trillium. Le plus fort des Robots-chefs, il est fait d'une combinaison de deux dinosaures et d'un char d'assaut.

BOOM

LES PERSONNAGES



PEUTRON Créature visqueuse qui a été créée des résidus d'huile à machine usée, provenant des vieux robots rouillés.



GORDI Un robot en forme de ver. GORDI se déplace très lentement.



MATERTOT Un amusant petit robot qui attend toujours près du joueur. Son apparence sympathique est trompeuse puisque MATERTOT se déplace rapidement et qu'il est tout à fait meurtrier.



ZYGO Un robot qui marche sur deux pattes, ZYGO ne peut pas grimper aux échelles et il se déplace très lentement.



MUSHBA Un robot de la forme de champignon, MUSHBA se déplace lentement en ouvrant et fermant son chapeau.



BATOING Un robot en forme de chauve-souris, BATOING survole le joueur.

LES OBJETS ET ARTICLES

NEXOFT

Les Objets: **BLOC NORMAL:** Ces blocs peuvent être détruits en donnant un coup de pied sur un des côtés. Des articles spéciaux peuvent être cachés à l'intérieur des bloc.



BLOC DE PIERRE: Des blocs durs qui peuvent être détruits seulement lorsqu'on a atteint le niveau 3.



BLOC D'ACIER: Ces blocs se retrouvent autour du périmètre de la pièce. Ils ne peuvent pas être détruits.



BLOC ÉNERGIE: Blocs qui contiennent une source d'énergie nucléaire qui transmet miraculeusement la puissance aux robots ennemis à l'intérieur d'une pièce.



BLOC BOMBE: Si ce bloc est détruit, tous les autres blocs sur la même rangée horizontale sont également détruits. Ce bloc ne peut être détruit que s'il est attaqué directement du haut.



ASCENSEUR: Cette plate-forme se déplace verticalement et horizontalement à l'intérieur d'une pièce. Vous pouvez vous déplacer d'un endroit à l'autre en prenant l'Ascenseur.



ÉCHELLE: Les échelles sont habituellement utilisées pour se déplacer vers le bas ou le haut d'un étage dans la pièce. Vous pouvez donner un coup de pied sur une section d'échelle pour la connecter à une autre section d'échelle. Vous pouvez également utiliser une section d'échelle contre les ennemis en la poussant vers eux d'un coup de pied.



ZONE RAYON LASER: Périodiquement, ce dispositif émet un rayon laser. Si vous êtes frappé par ce rayon laser, votre corps est paralysé en permanence!



TREMLIN EXPLOSIF: Ce dispositif fait sauter une grande quantité d'explosifs mortels. Il est situé à l'intérieur des pièces où tout Robot-chef peut vivre. Vous pouvez détruire un Robot-chef en appuyant sur le tremplin.



PORTE MAGIQUE: Vous pouvez traverser cette porte pour passer à une autre étape ou pour aller dans un autre endroit de la même pièce.



LES OBJETS ET ARTICLES

Les Objets: **AGUILLES EMPOISONNÉES:** Une zone pleine d'Aiguilles Empoisonnées. Si on tombe sur une aiguille empoisonnée, on met fin à sa vie.



PISCINE DANGEREUSE: Une zone remplie d'acide chlorhydrique. Si on tombe dans cette piscine d'acide, la peau s'arrache des os et on met fin de façon pénible à sa vie. Seules quelques personnes ont jamais eu la chance de survivre à une telle baignade, aussi brève fut-elle!



COFFRE AU TRÉSOR: Un Coffre au Trésor qui peut contenir un certain nombre d'articles. Un article puissant et très utile peut être caché à l'intérieur de ce Coffre.

Les Articles:

De nombreux articles sont cachés à l'intérieur de plusieurs blocs normaux!



LA CAPSULE FOUROYANTE: Ramasser cet article entraîne un drainage de la puissance de tous les ennemis à l'intérieur de la pièce. Durant cette période, vous pouvez détruire les ennemis simplement en les touchant. Mise en garde! L'utilisation de cet article ne vous protégera pas de la puissance paralysante du rayon laser ni des aiguilles pointues de la zone des aiguilles.



LE COEUR DE VIE: Avec cet article, vous pouvez obtenir une autre vie.



LES BOTTES TURBO: Avec cet article, vous pouvez vous déplacer plus rapidement pendant un certain temps. Votre vitesse de marche est doublée pendant que vous portez ces Bottes.



LA CAPSULE D'ÉNERGIE: Cet article transmet de façon mystérieuse de l'énergie nucléaire aux robots ennemis. Si vous vous débarrassez de toutes les capsules d'une pièce, vous avez terminé cette pièce et vous pouvez passer à la pièce suivante.



POWERTRON: Chaque fois que vous ramassez cet article, votre Niveau de Force est augmenté (jusqu'au niveau 5).



LA CAPSULE DE SQUELETTE: Si vous touchez à cet article, votre corps deviendra partiellement paralysé. Pendant un bref moment, votre vitesse de marche sera diminuée de moitié.



PLAN: Le plan des nombreuses forteresses de ROGUE. Si vous pouvez obtenir cet article, vous pouvez voir d'un coup d'œil votre position et le Plan d'une forteresse.



SUPER PISTOLET: Vous aurez besoin de ce pistolet spécial pour détruire le dernier Robot-chef. Le Pistolet est situé dans un endroit secret!

RESEIGNEMENTS SUR L'ECRAN DE PARTIE A DEUX JOUEURS

- 1) Nombre de Capsules d'Énergie qui restent
- 2) Nom des joueurs
W: Warrior
F: Fighter
- 3) La marque
- 4) Le Niveau de Force
- 5) Le nombre de balles qui restent dans le Pistolet
- 6) La marque et niveau de l'adversaire (au-dessus).
Votre marque et niveau (en-dessous).



COMMENT JOUER UNE PARTIE À 2 JOUEURS AVEC LE CÂBLE DE LIAISON GAME LINK

Pour jouer la partie à 2 joueurs, vous aurez besoin de ce qui suit:

- 2 unités Game Boy
- 2 logiciels CYRAID de Nexoft
- 1 câble de liaison Game Link

- 1) Connecter les deux unités Game Boy à l'aide du câble de liaison Game Link. S'assurer que les logiciels soient bien insérés. Mettre l'interrupteur de marche en service.

COMMENT JOUER UNE PARTIE À 2 JOUEURS AVEC LE CÂBLE DE LIAISON GAME LINK

- 2) Après s'être assuré que les deux écrans montrent l'écran de sélection, l'un ou l'autre des joueurs peut sélectionner "partie à deux joueurs (2 PLAYER GAME)". Si l'un des écrans montre l'écran de départ, la partie à deux joueurs ne peut pas être jouée.
- 3) Sélectionner les personnages et le niveau. Lorsque le niveau sera sélectionné, la partie à 2 joueurs commencera. Les deux joueurs ne peuvent pas sélectionner le même personnage.

REMARQUE: Si la première étape (1) n'est pas suivie correctement ou si le câble de liaison Game Link est débranché et connecté de nouveau durant la partie, la partie s'arrête. Dans ce cas, débrancher le courant des deux unités Game Boy et répéter à partir de l'étape (1).

Dans la partie à 2 joueurs, WARRIOR et FIGHTER se font concurrence pour voir lequel des deux peut récupérer assez de Capsules d'Énergie à l'écran pour être le premier à atteindre l'entrée. Cinq parties peuvent être jouées, et le premier à gagner trois parties est le gagnant.

Dans la partie à 2 joueurs, vous pouvez recommencer la partie autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que la partie soit terminée. Si un joueur gagne une vie, son adversaire ne peut pas se déplacer durant une courte période de temps. Si un joueur obtient une Capsule Squelette, la vitesse de l'adversaire sera réduite pendant quelques secondes. Ces articles servent d'armes pour nuire à la partie de votre adversaire.

REMARQUE: Vous ne pouvez pas faire de pause en jouant une partie à 2 joueurs.

GARANTIE SOUS RESERVE DE NEXOFT CORPORATION

Nexoft Corporation (NEXOFT) garantit à l'acheteur original de ce produit de logiciel NEXOFT que le médium sur lequel le programme d'ordinateur a été encodé est libre de défauts de matériaux et de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le programme de logiciel NEXOFT est vendu "tel quel," sans garantie express ou sous-entendue de quelque sorte, et NEXOFT n'est pas responsable de toute perte ou dommage de toute sorte à la suite de l'usage de ce programme. NEXOFT consent pour une période de quatre-vingt dix (90) jours soit de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, sans frais, tout produit de logiciel NEXOFT, affranchi, avec preuve de date d'achat, à son Centre de service à la fabrique.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'applique pas et elle est nulle si le défaut du produit de logiciel NEXOFT a été causé par abus, usage déraisonnable, mauvais traitement ou négligence. CETTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REPRÉSENTATION OU RÉCLAME DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA NI N'ENGAGERA NEXOFT. TOUTE GARANTIES SOUS-ENTENDUES APPLICABLES À CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE MARCHANDISATION ET D'APTITUDE À UNE FIN PARTICULIÈRE, SONT RESTREINTES À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS MENTIONNÉE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS NEXOFT SERA-T-ELLE RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPECIAL, FORTUIT OU CONSÉQUENT À LA SUITE DE LA POSSESSION, USAGE OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT DE LOGICIEL NEXOFT. Certains états ne permettent pas de limites à la durée implicite et/ou aux exclusions ou limites des dommages consécutifs ou accidentels. En conséquence, les restrictions ci-dessus et/ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous donne certains droits précis et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un état à l'autre.



NEXOFT

NEXOFT CORPORATION

11105 Dana Circle, Cypress, California 90630. (714) 373-2054.