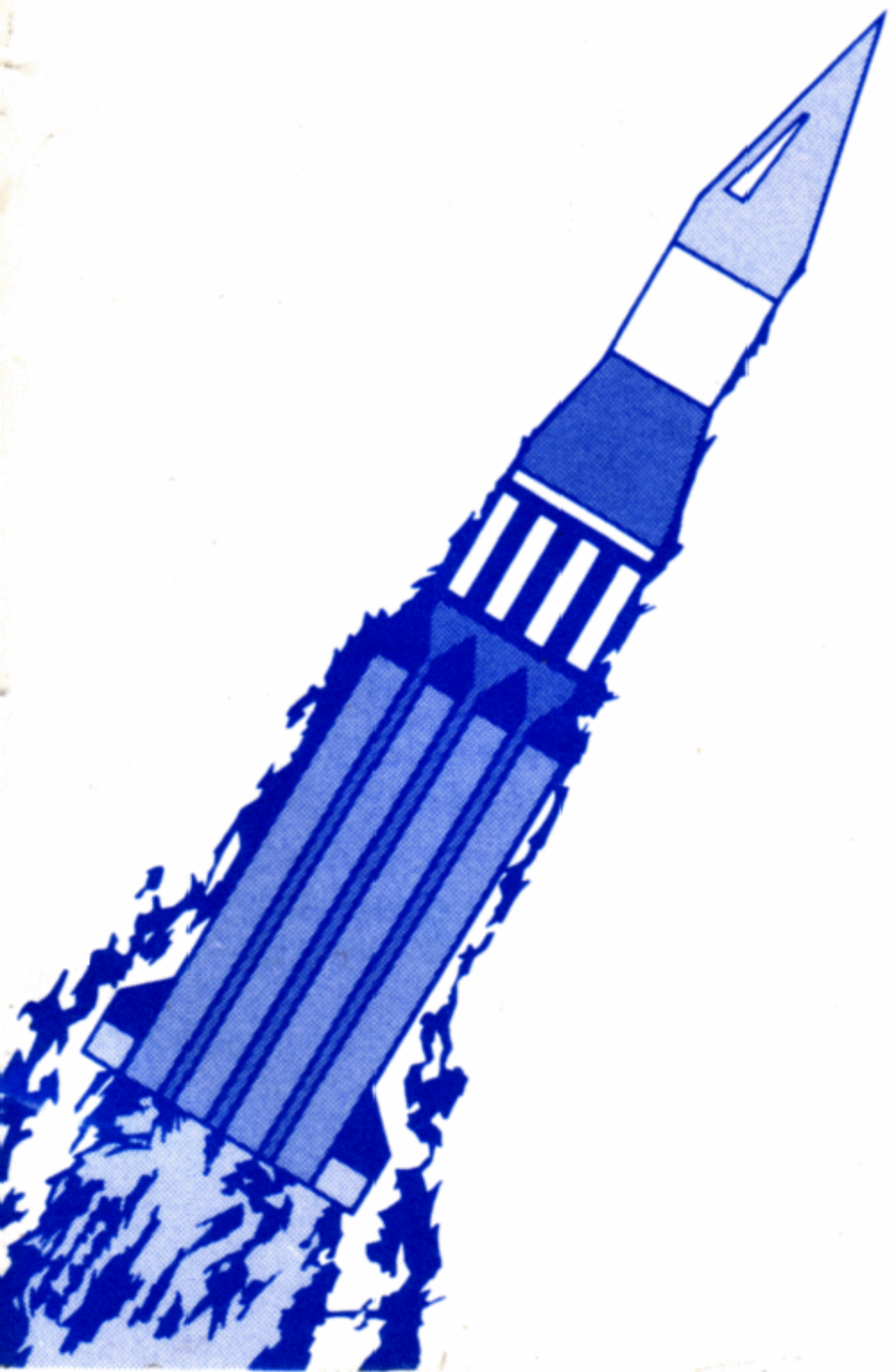
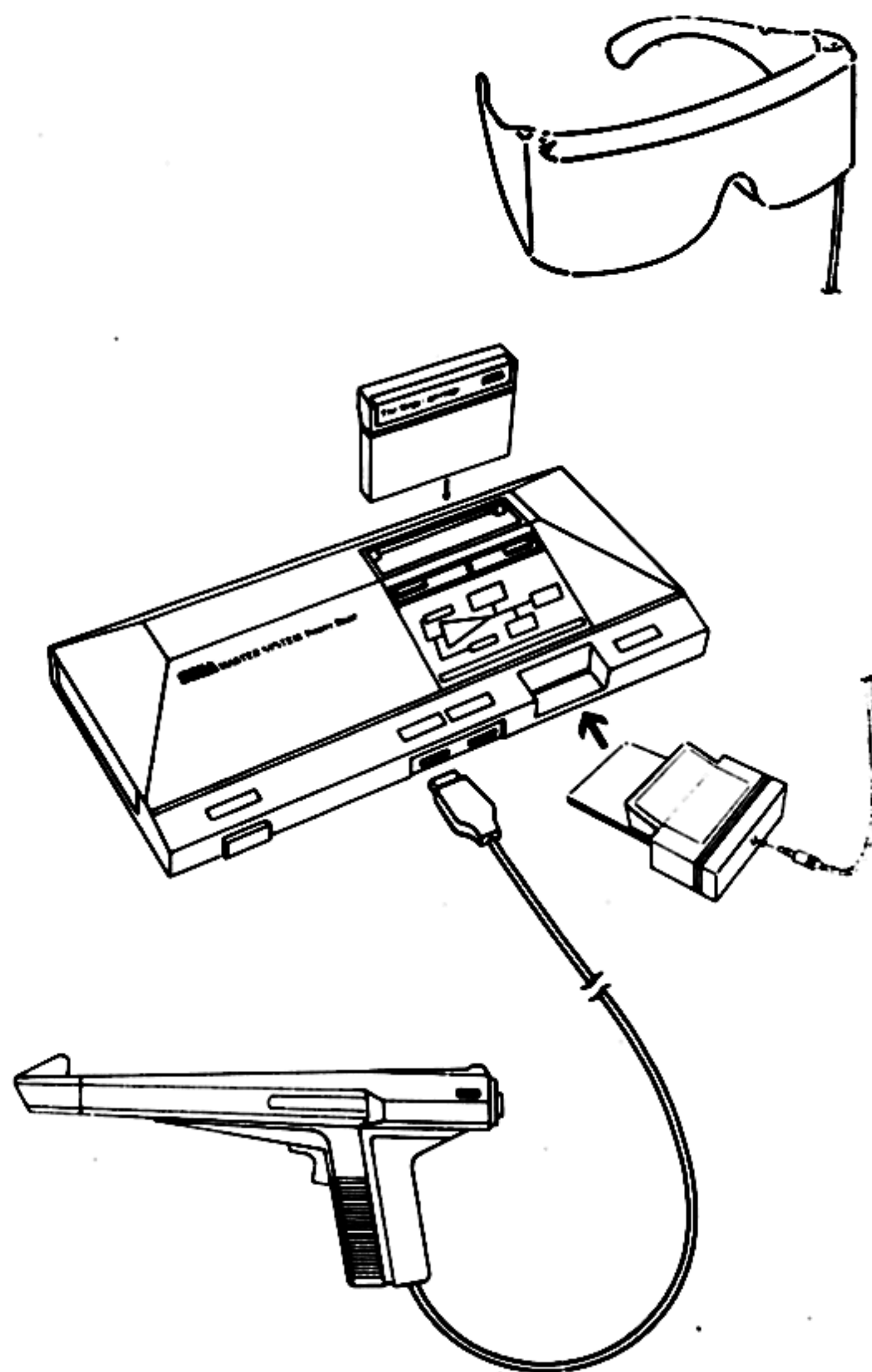


Missile Defense 3-D™



SEGA®



Instructions de chargement: Démarrage

MISSILE DEFENSE 3-D est conçu pour être utilisé avec le LIGHT PHASER SEGA et les lunettes 3-D.

C'est le premier d'une série de nombreux jeux, qui vous fera dépasser l'expérience des jeux en 2 dimensions, et rendra votre écran plus vivant et le jeu plus interactif. Voici les quelques instructions de mise en route pour commencer à jouer:

1. Assurez-vous que l'interrupteur secteur (Power) est éteint.
2. Insérez l'adaptateur 3-D dans la fente prévue pour les cartes sur la console POWER BASE. Branchez la prise des lunettes 3-D dans la prise de l'adaptateur.
3. Insérez doucement la cartouche MISSILE DEFENSE 3-D dans la console. Si la cartouche est bien alignée, elle se glissera en place sans effort.

4. Allumez l'interrupteur secteur (ON). Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que la cartouche est bien alignée, et que la console est correctement reliée au téléviseur ou au moniteur.
5. Branchez la prise du LIGHT PHASER dans la prise "CONTROL 1" de la console.
6. Mettez les lunettes. S'il n'y a pas d'effet de relief, vérifiez le raccordement des lunettes à l'adaptateur, et le branchement de l'adaptateur sur la console.
7. Appuyez sur la gachette du LIGHT PHASER pour démarrer. Si rien ne se passe, vérifiez le branchement du LIGHT PHASER sur la console. Assurez-vous en particulier que le câble est bien raccordé à la prise CONTROL 1.

IMPORTANT: Assurez-vous toujours que la console est éteinte avant d'insérer ou d'enlever une carte, une cartouche ou l'adaptateur 3-D.

Le scénario

Cela se passe sur terre dans un futur lointain. Les pays ont changé. Les gens aussi ont changé. Et sur la Terre, la guerre la plus meurtrière est sur le point de commencer.

Vous êtes un ingénieur atomiste, basé sur la station orbitale ULYSSE, et vous venez de découvrir l'"ELIMINATOR", le seul laser anti-nucléaire qui fonctionne. Avec des moyens de fortune, vous avez construit 3 énormes canons laser, et il était juste temps, car deux nations belliqueuses sont prêtes pour l'affrontement thermo-nucléaire.

Il vous faudra les en empêcher, avant qu'elles aient tout détruit, partout..

Que faire?

Votre mission comporte 2 volets: arrêter tous les missiles nucléaires en vol, et détruire habilement les missiles qui sont dirigés vers vous: en effet, les deux belligérants ont détecté votre effort de pacification, et veulent l'empêcher à tout prix.

Vous aurez 3 chances de détruire chaque salve de missile, car ils parcourent une longue distance entre leur base de lancement et la ville qui est leur cible. Attention, si vous ne les détruisez pas tous, une ou plusieurs villes seront détruites, et votre mission d'éviter les effusions de sang aura échoué, le jeu sera terminé.

Certains de ces missiles dévieront de leur course et se dirigeront vers vous. Si vous ne réagissez pas promptement, l'écran verra un éclair rouge saluer la destruction de l'un de vos canons laser ELIMINATOR. Si vos trois canons sont détruits, vous ne pourrez plus rien faire et le jeu sera terminé.

Cependant, si vous alliez courage, précision et nerfs d'acier, vous serez peut-être en mesure de tenir jusqu'à ce que tous les missiles soient détruits. Peut-être!

Prise des commandes

Branchez le LIGHT PHASER dans la prise "CONTROL 1" de la console. MISSILE DEFENSE 3-D peut se jouer de n'importe quelle distance, depuis tout contre l'écran jusqu'à 2 mètres de celui-ci.

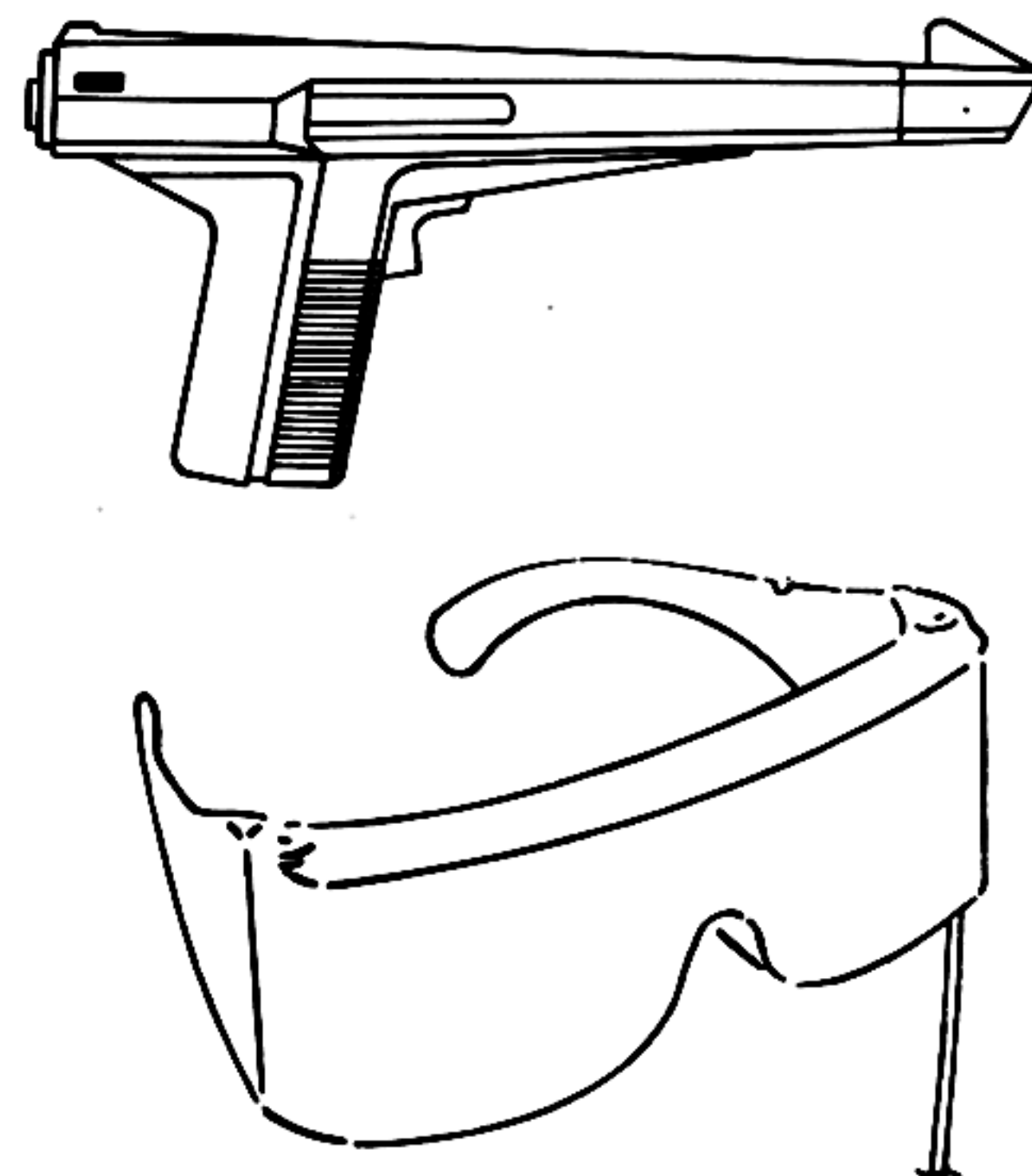
L'Expérience 3-D

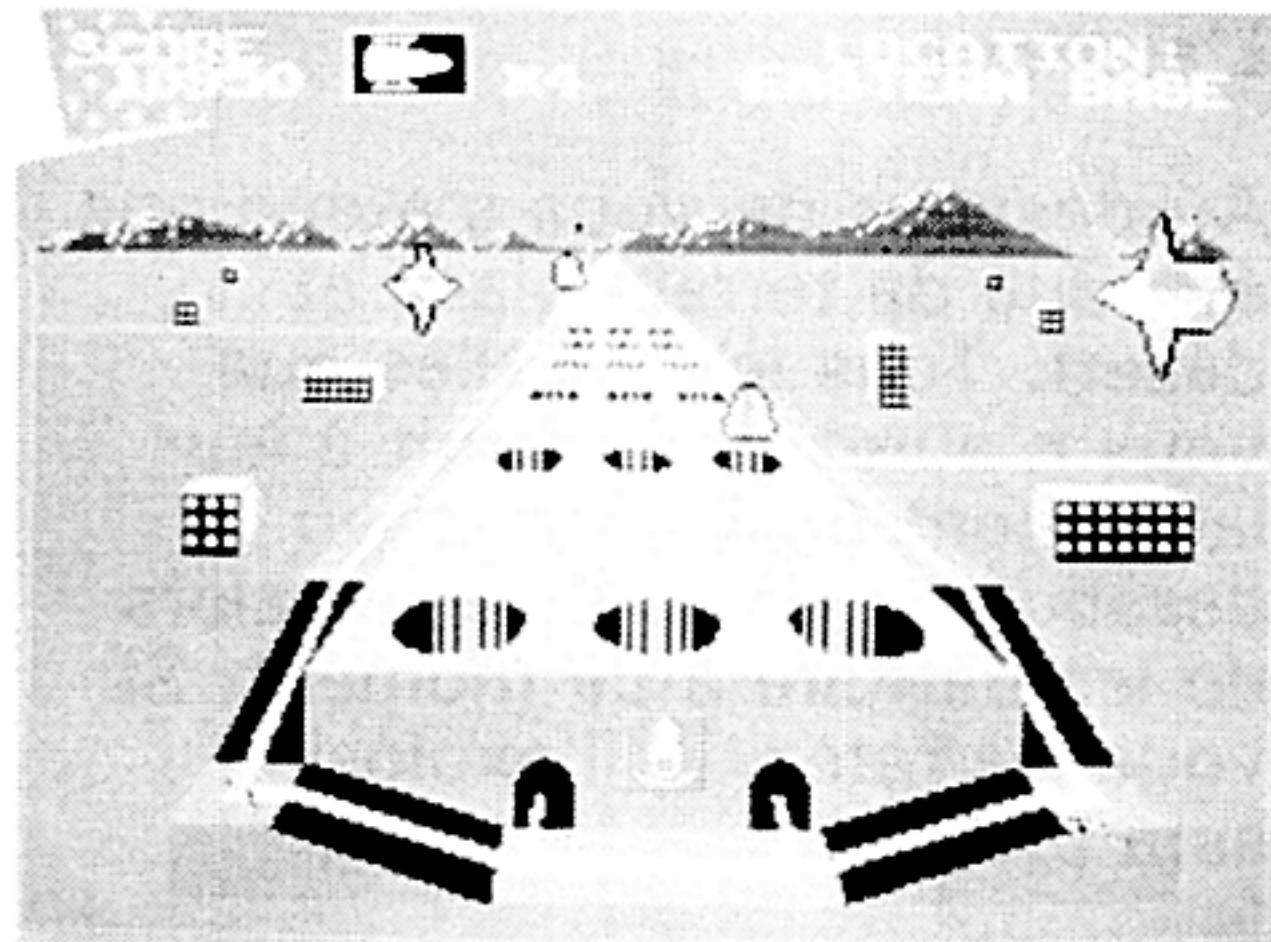
Les Lunettes 3-D apportent une nouvelle dimension au jeu vidéo.

Voici comment.

Nous pouvons apprécier le relief (vision en 3 dimension) car les 2 images que perçoivent nos 2 yeux sont légèrement différentes.

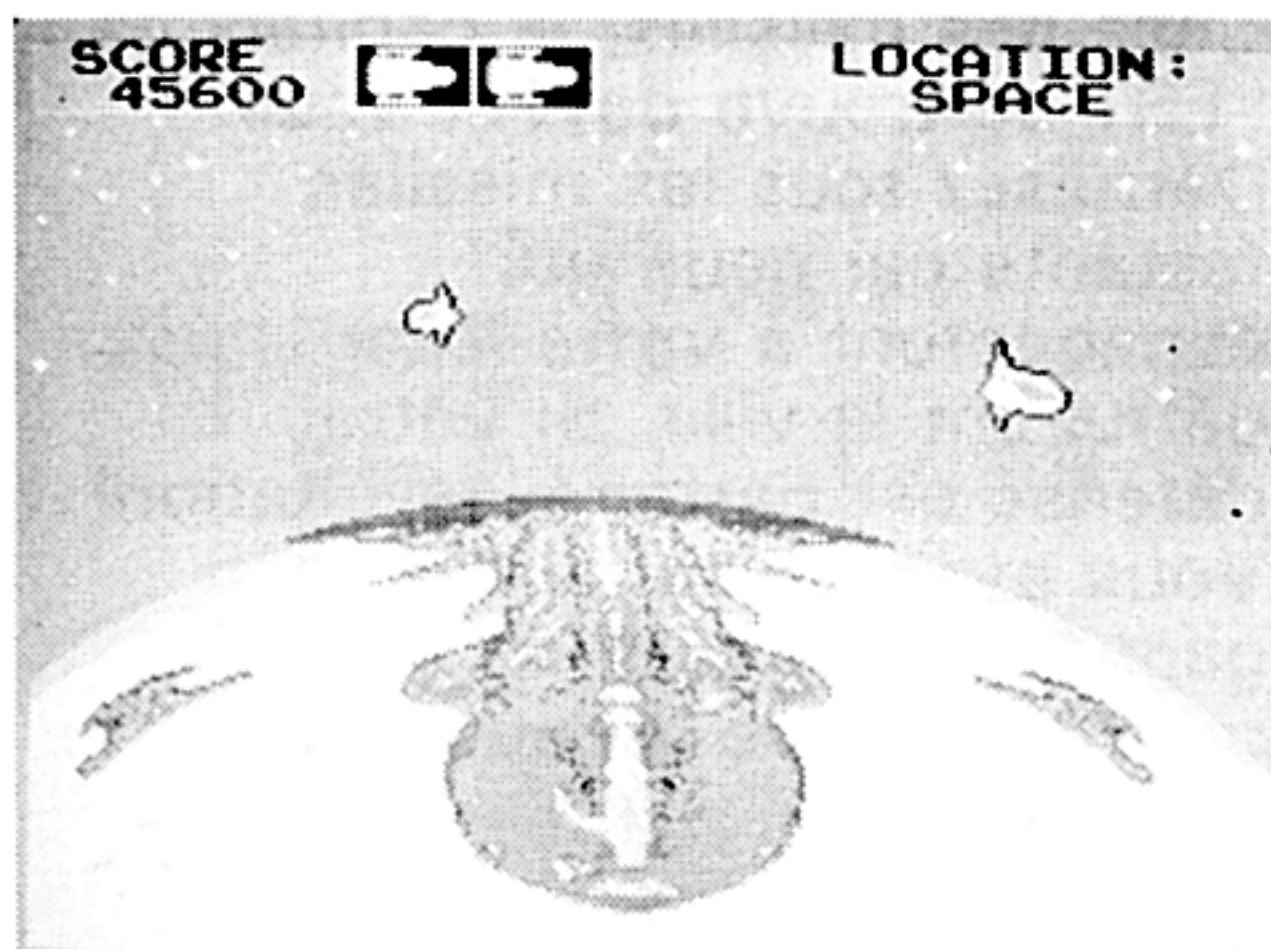
MISSILE DEFENSE 3-D affiche les deux images en alternance très rapide, et c'est pourquoi l'écran apparaît brouillé quand on n'utilise pas les lunettes 3-D.





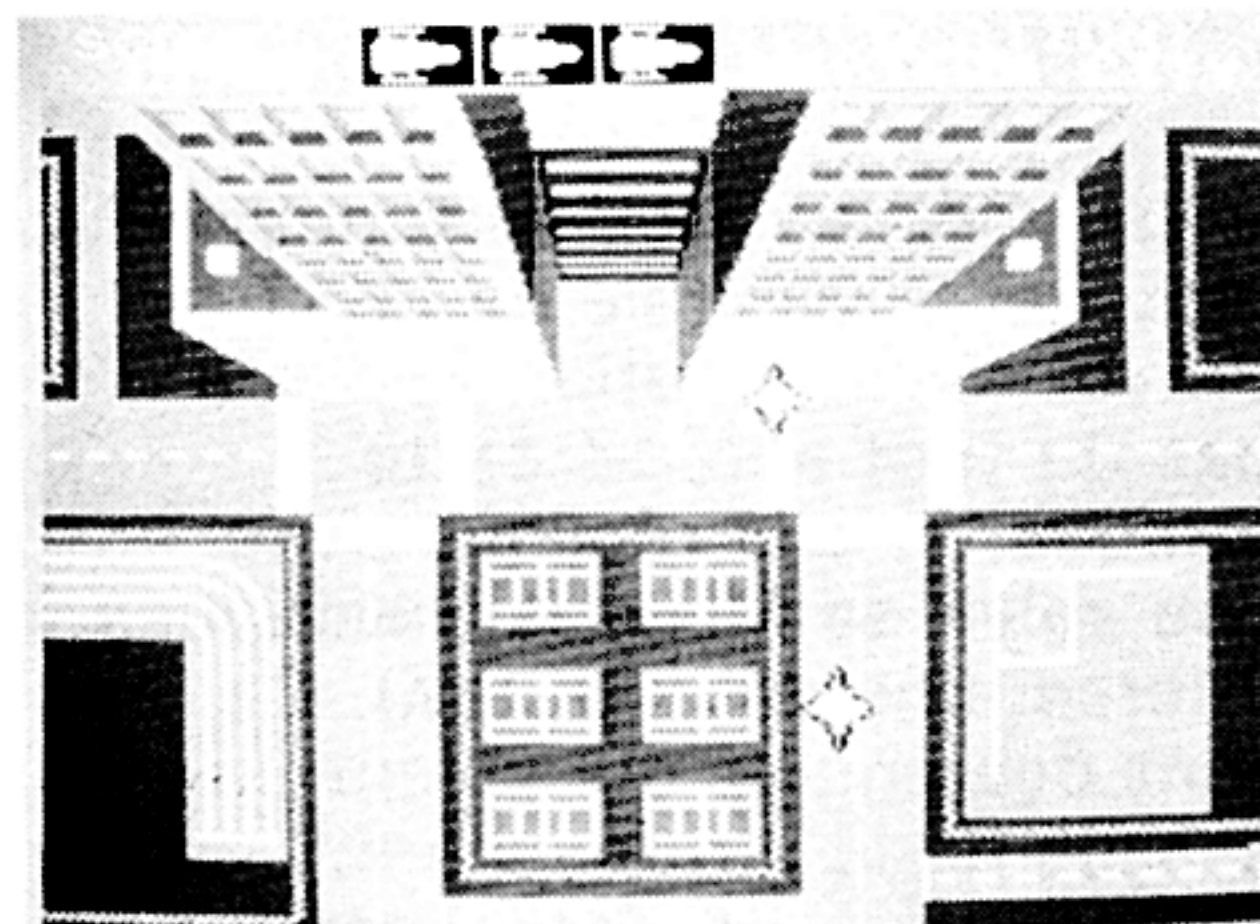
La base de lancement de missiles de l'EST.

Devant vous se trouvent les silos des ICBM. Les fusées qu'ils lancent sont plus rapides que les missiles de croisière, et elles sont plus nombreuses. Si vous en ratez quelques-unes, vous avez une chance de les rattraper au tableau suivant.



La contre-attaque

Vous vous en êtes sorti pour protéger la capitale de l'EST. Bravo! Mais la nation EST n'a pas du tout apprécié cette attaque, et elle réplique avec une salvé de Missiles Balistiques Intercontinentaux (ICBM). Ce sont des engins qui volent au dessus de la stratosphère, décrivent un arc dans l'espace et plongent sur leur cible.



L'espace

Au dessous de vous, la terre bleu-vert. Vous avez là l'occasion de descendre les missiles qui vous ont échappé lors de leur lancement. Il vaut mieux les descendre ici, car, dans la phase de plongée vers l'atmosphère, ils sont très très rapides!

La capitale de l'OUEST

Les derniers missiles restant plongent vers la capitale de l'OUEST. Ne les ratez pas! Si la cité survit, vous bénéficierez en bonus d'un autre canon laser ELIMINATOR, qui vous permettra de poursuivre le combat. Si la ville est détruite, le jeu sera terminé.

Et ainsi de suite...

Et ainsi, la guerre ne se terminera pas tant qu'il restera des missiles de part et d'autre. Et il y en a des centaines! Ainsi, l'attaque de l'OUEST et la contre-attaque de l'EST se poursuivront dans des affrontements de plus en plus difficiles. Avez-vous l'énergie et la vitesse suffisante pour poursuivre?

La victoire

Comment gagner

Le jeu est très simple à gagner: il est seulement... très difficile à jouer! Voici les règles d'or:

- Vous gagnez le jeu si vous terminez avec succès les 6 tableaux en 5 parties. Cela fait au total 30 tableaux dans lesquels vous devrez détruire tous les missiles.

Comment perdre:

Le jeu est facile à perdre, car il n'y a pas de seconde chance.

- Vous disposez seulement de 3 canons laser ELIMINATOR. Le cadran dans le coin supérieur gauche de l'écran vous indiquera combien il vous en reste, aussi il vous faut le surveiller pour savoir si vous êtes proche de la défaite.

Si vous êtes touché 3 fois, le jeu se termine car vous n'aurez plus d'arme pour vous battre, et les missiles auront tout liberté pour atteindre leur cible. Vous aurez perdu...

- Si un missile atteint sa cible dans l'un quelconque des tableaux, le jeu sera terminé car l'explosion aura détruit le monde. Vous pourrez donc avoir perdu au tableau 1, ou au tableau 4 etc..

Pour connaître le score

Vous gagnez des points pour chaque missile que vous détruisez. Plus tôt vous les détruisez dans leur course, et plus vous gagnez de points. Voici le tableau des points que vous gagnez dans chaque tableau:

Numéro de
tableau

Points par
missile

Tableau 1 à 6	100-500
Tableau 7 à 12	100-500
Tableau 13 à 18	250-1000
Tableau 19 à 24	250-1000
Tableau 25 à 30	500-2000

Vous bénéficiez également de points de bonus spéciaux si vous détruisez tous les missiles dans la phase de lancement (à la base) ou dans la phase intermédiaire (arctique ou espace).

Le mot de la fin:

Pendant un tableau, si vous appuyez sur la gachette et que rien ne se passe, c'est probablement que le LIGHT PHASER n'est pas pointé vers l'écran. Visez soigneusement et recommencez.

Votre canon prend un certain temps pour se recharger. Aussi, attendez un quart de seconde environ avant de tirer une deuxième fois.

Si vous éprouvez de la difficulté à atteindre vos cibles, rapprochez-vous: le LIGHT PHASER est une arme difficile à maîtriser.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA
Printed in japan