

# RAMBO® III



SEGA®



# Instructions de chargement:

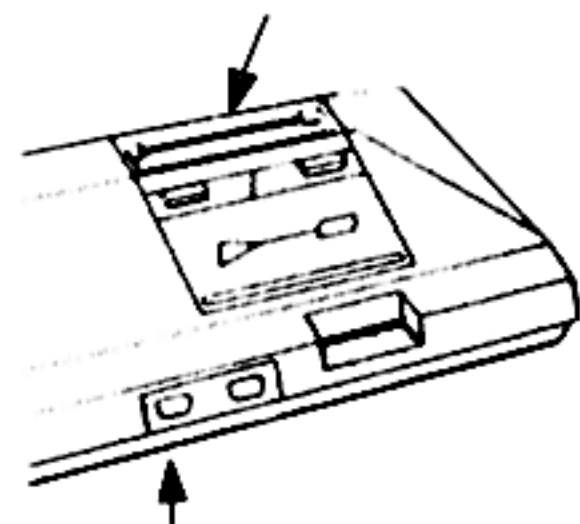
## Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console d'alimentation (illustrée ci-après) de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez l'alimentation, retirez la cartouche et essayez une deuxième fois.
4. Introduisez le pistolet de lumière dans la fente du bloc de commande n° 1.
5. Lorsque le titre apparaît sur l'écran, pointez le pistolet de lumière vers l'écran et appuyez sur la détente pour commencer la partie.

### IMPORTANT:

Faire toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une Cartouche Sega.

Introduisez la Cartouche SEGA



Introduisez le pistolet de lumière

## Rambo III

C'est une mission qu'il ne peut pas refuser: on a demandé à John Rambo, le soldat, le combattant, le héros, de sauver son ami et ancien commandant, le Colonel Trautman. Le Colonel Trautman faisait une livraison d'armes aux combattants de la liberté Mujahedin, en Afganistan, lorsqu'il a été capturé par des soldats russes. Maintenant, il est gardé prisonnier dans un camp de ce pays déchiré par la guerre, et il a été abandonné par son pays qui craint qu'une mission de sauvetage déclenche une crise politique grave. Il ne reste plus qu'un seul homme capable de sauver le Colonel: Rambo!

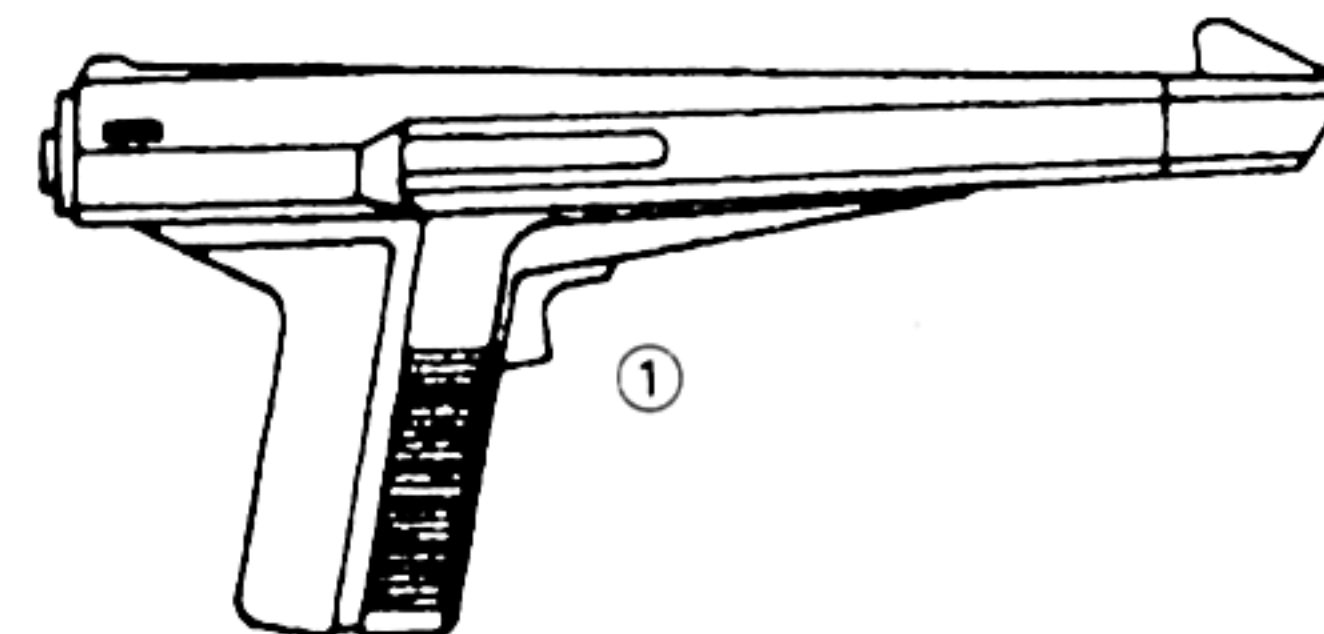
A l'aide de grenades et d'un fusil Kalashnikov volé, frayez-vous un chemin tout au long des sept manches de combat. De villages en camps, de montagnes en caves, Rambo se bat et va de l'avant pour sauver son ami, pour aider les rebelles amoureux de liberté et s'en sortir vivant.

## Prise en main des commandes

Introduisez simplement le pistolet de lumière dans la fente n° 1 et appuyez sur la détente. Pour commencer une partie, pointez le

pistolet de lumière vers l'écran et appuyez sur la détente lorsque le titre apparaît.

- ① Appuyez sur la détente pour tirer.



## Le champ de bataille

L'écran défile lentement vers la droite. Tirez sur tous les soldats, chars et hélicoptères ennemis avant qu'ils n'aient une chance de tirer sur vous. Si vous tuez un ennemi avant qu'il ait eu le temps de tirer, votre niveau de vie augmentera progressivement. Si vous abattez accidentellement un prisonnier, votre niveau de vie diminuera. Lorsque tous les soldats ennemis d'une scène ont été éliminés, vous pourrez passer à la scène suivante. Lorsque vous réussissez à détruire l'hélicoptère géant Mill Hind de la dernière scène, vous avez accompli votre mission et la partie est terminée.



En tout, vous devrez gagner sept batailles:

**Scène 1:**

Les baraquements des troupes soviétiques.

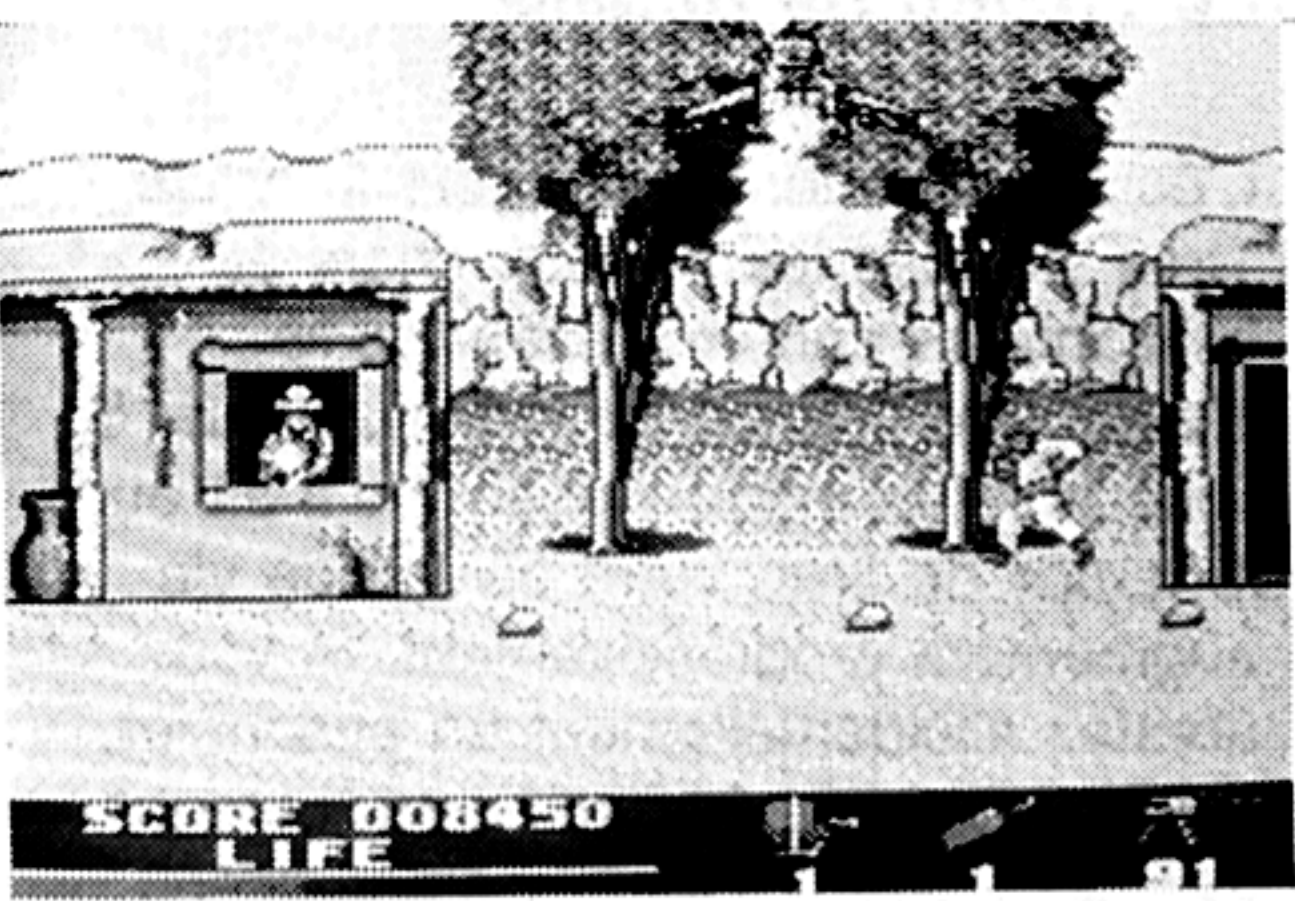
Gros soldat



**Scène 2:**

Le village où les troupes soviétiques se cachent.

Pot en terre  
Villageois



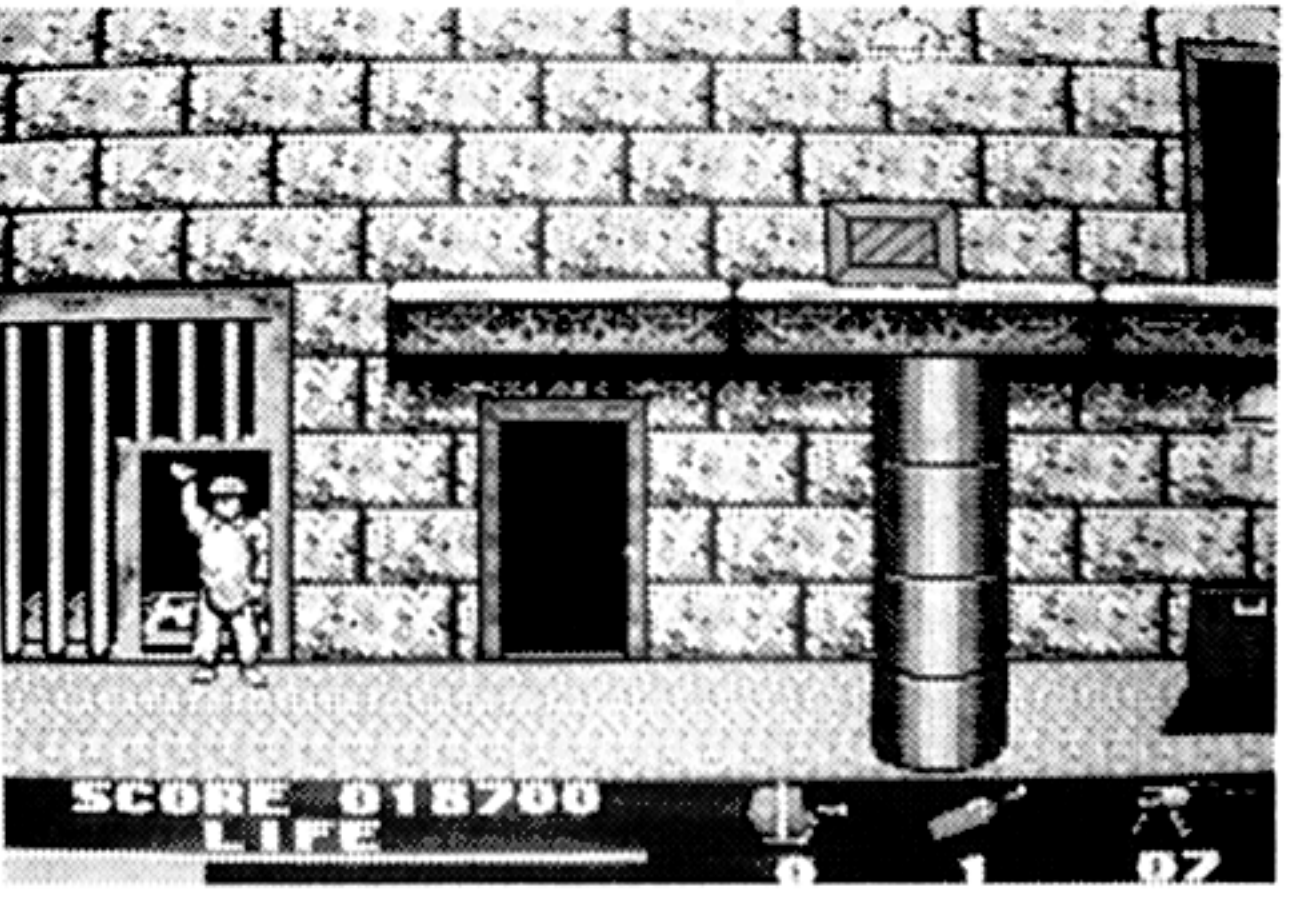
**Scène 3:**  
L'attaque en montagne.

Hélicoptère d'attaque



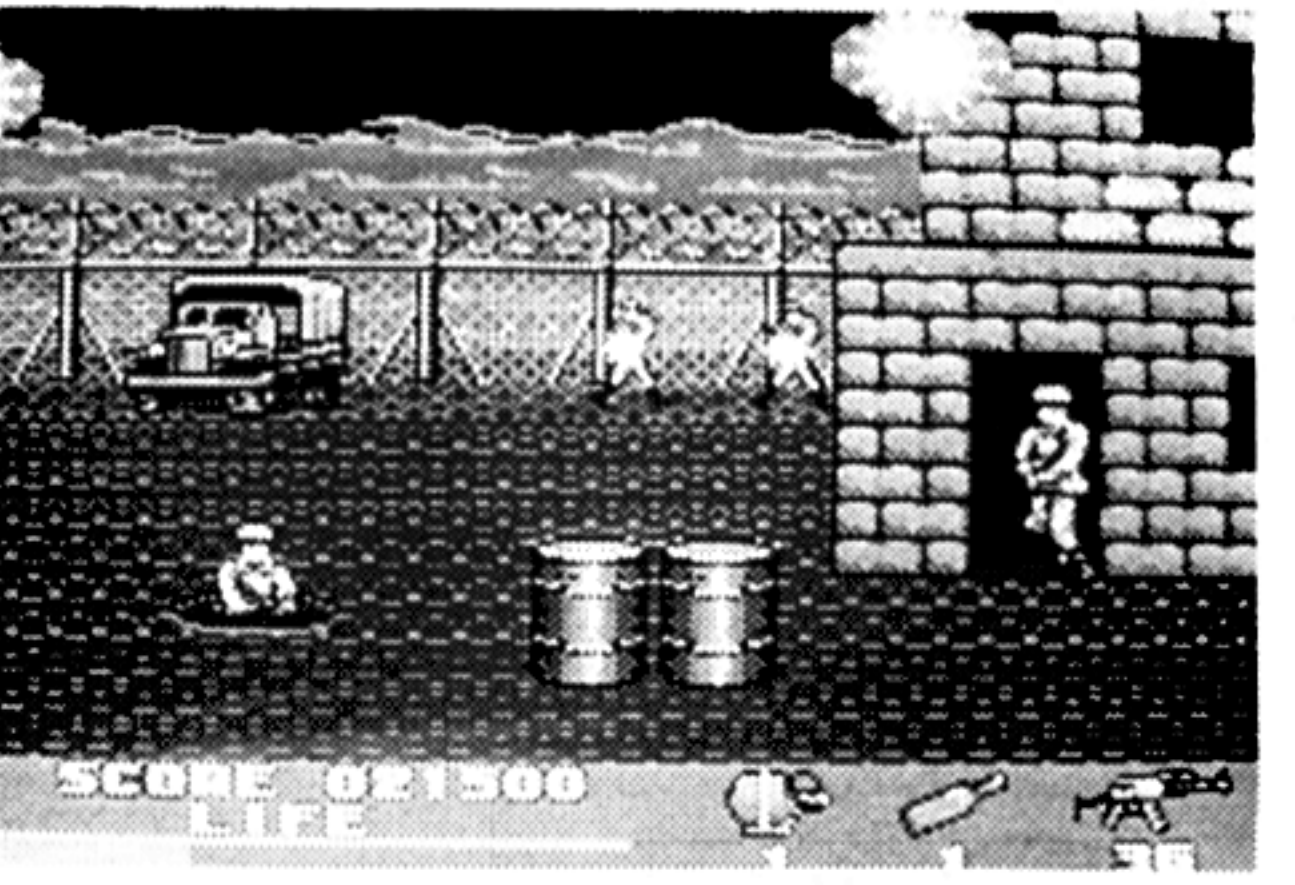
**Scène 4:**  
Le camp de prisonniers.

Prisonnier rebelle  
? Boîte de munitions



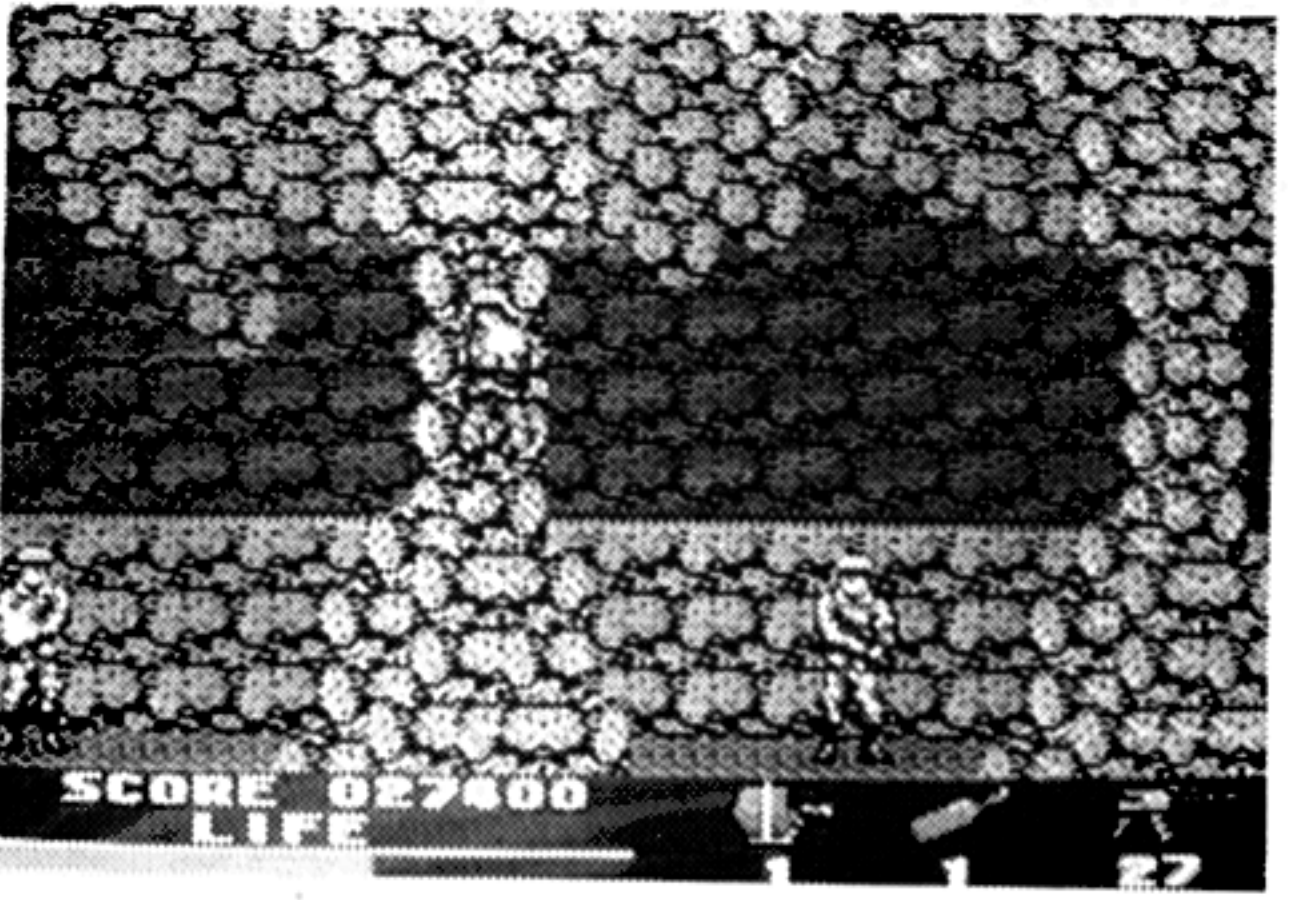
**Scène 5:**  
L'évasion la nuit de la base soviétique.

Projecteur



**Scène 6:**  
La prise à l'assaut des caves dirigée par le sergent soviétique Koloff.

Officier responsable

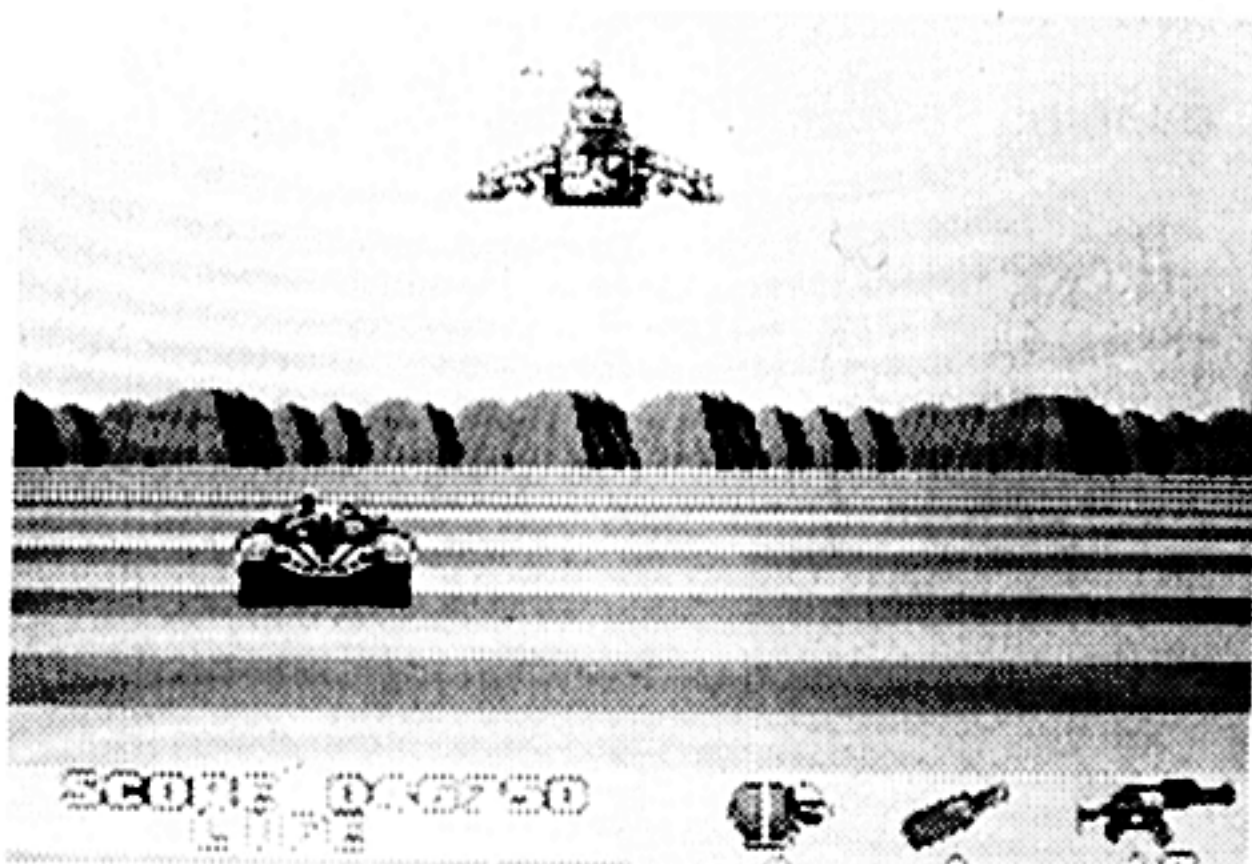




## Scène 7:

Le dernier combat de Rambo, l'attaque de l'armée soviétique.

L'hélicoptère Mill Hind



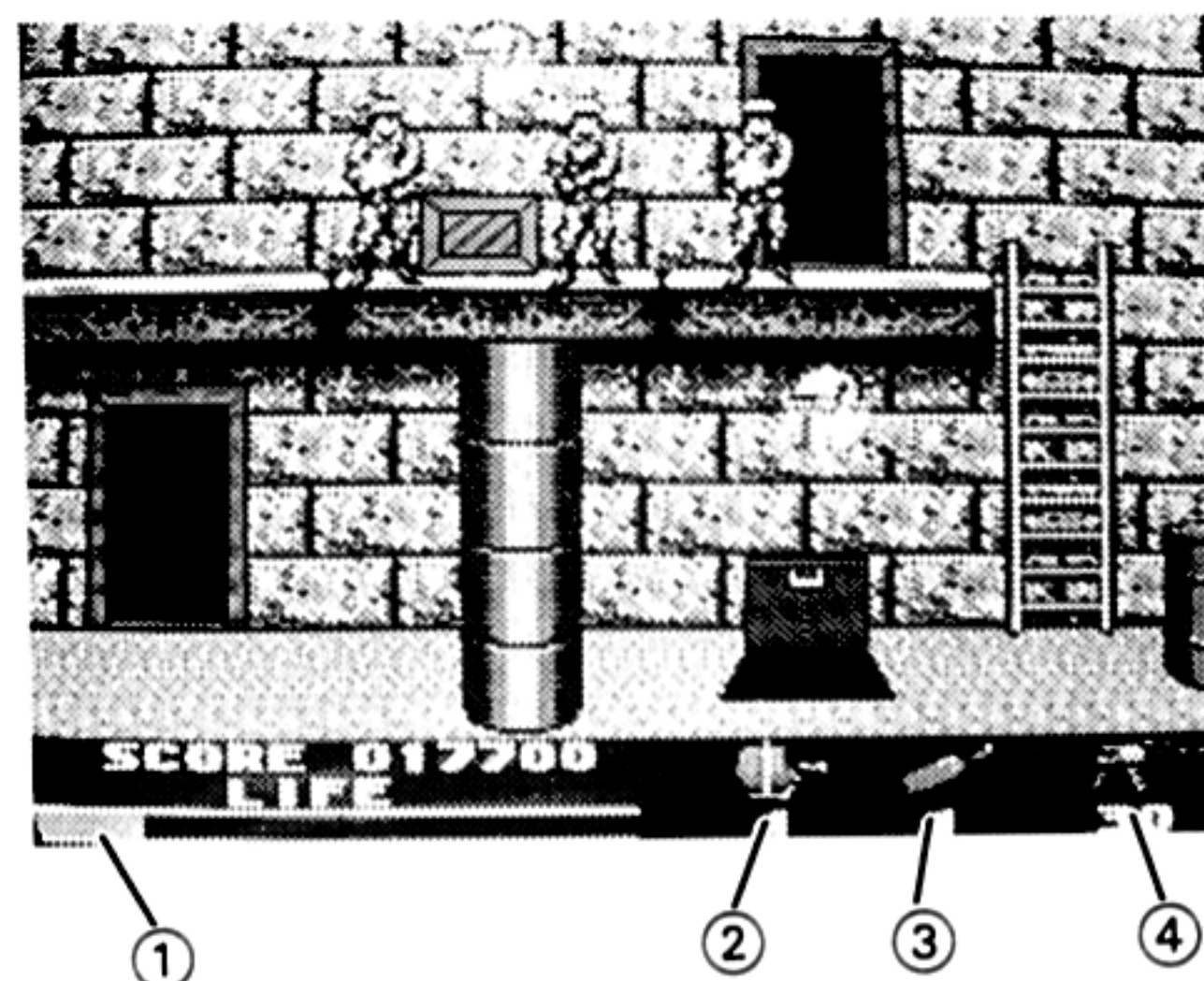
## L'affichage de conditions de la partie

Immédiatement au-dessous de la scène de bataille se trouve l'affichage des conditions de la partie. La barre horizontale rouge représente le compteur de vie de Rambo qui devient de plus en plus petit au fur et à mesure qu'il est touché par les tirs de l'ennemi. Lorsque le compteur de vie atteint zéro, la partie est terminée.

A proximité du compteur de vie vous pouvez voir des images représentant une bombe, une boisson récupérante et une balle. Si vous tirez sur l'image de la bombe, tous les ennemis présents sur l'écran seront éliminés. Lorsque le compteur de vie de Rambo est

dangereusement bas, visez et tirez sur la boisson récupérante. Son compteur de vie sera alors complètement rétabli. L'image de la balle vous indique combien de fois Rambo peut tirer à l'arme automatique avant d'avoir à passer au tir coup par coup.

- ① Compteur de vie
- ② Bombe
- ③ Boisson
- ④ Balle



## Armes

L'arsenal de combat de Rambo comprend un fusil d'attaque Kalashnikov. Ce fusil permet de mitrailler avec des balles de 7,62 mm et il est précis à 300 mètres. Appuyez sur la détente du pistolet de lumière et maintenez-la enfoncée pour mitrailler l'ennemi, mais souvenez-vous que vous ne devez pas gaspiller vos munitions.

Lorsque vous avez épuisé toutes vos balles, vous serez forcé de passer au tir coup par coup jusqu'à la fin de la manche. Dans un tel cas relâchez la détente aussi rapidement que possible pour avoir le potentiel de tir maximum.

Rambo peut transporter une bombe à la fois. Visez l'image de la bombe et tirez pour l'activer. Toutes les forces ennemies présentes sur l'écran seront détruites, y compris les chars et les hélicoptères. Au cours de certaines scènes de la partie, vous pourrez obtenir des bombes supplémentaires en tirant sur des objets d'aspect douteux, comme par exemple des pots, des grues, etc.

## Score

### 50 points:

- Soldat ordinaire
- Officier responsable
- Batte

### 50 points en cas de tir d'un seul coup:

- Mortier
- Gros soldat
- Hélicoptère d'attaque
- Hélicoptère Mil Hind
- Char (Scène 6)

### 400 points:

- Pot en terre (Scène 2)
- Char marron (Scène 3)
- Lumière électrique (Scène 4)
- Boîte de munition (Scène 4)
- Projecteur (Scène 5)
- Pont en pierre (Scène 6)

### 800 point pour sauver:

- Prisonnier rebelle
- Colonel Trautman

### Remarque:

Les villageois et le Sergent Koloff comptent pour 0 points.

## Bonus de fin de manche

A la fin de chaque manche, vous recevrez des points de bonus. Chaque bombe non explosée compte pour 100 points. Chaque pillule non utilisée compte pour 500 points. Chaque salve de munitions non utilisée compte pour 50 points et pour finir, chaque cran rouge supplémentaire du compteur de vie compte pour 200 points.



## Quelques conseils utiles

- Les premières fois que vous jouez, n'oubliez pas de surveiller le compteur de vie. Il est facile de se laisser emporter par le feu de la bataille en cours au risque de se retrouver mort. Soyez prêt à utiliser vos pastilles de vie!
- Tirez sur les ennemis dès qu'ils apparaissent sur l'écran. Certains soldats ne tirent pas immédiatement et cela peut vous économiser de précieux points de vie.
- Si vous tirez sur des villageois, votre compteur de vie diminuera. Vous devez tuer les méchants, pas les amis!
- Au cours de la bataille dans les caves, le sergent Koloff ne peut pas être tué par un tir direct. Cherchez un autre moyen de le mettre hors de combat.
- Les chars verts de la 2ème scène ne peuvent pas être détruits.



### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			



**SEGA**  
Printed in japan