

Rescue Mission™



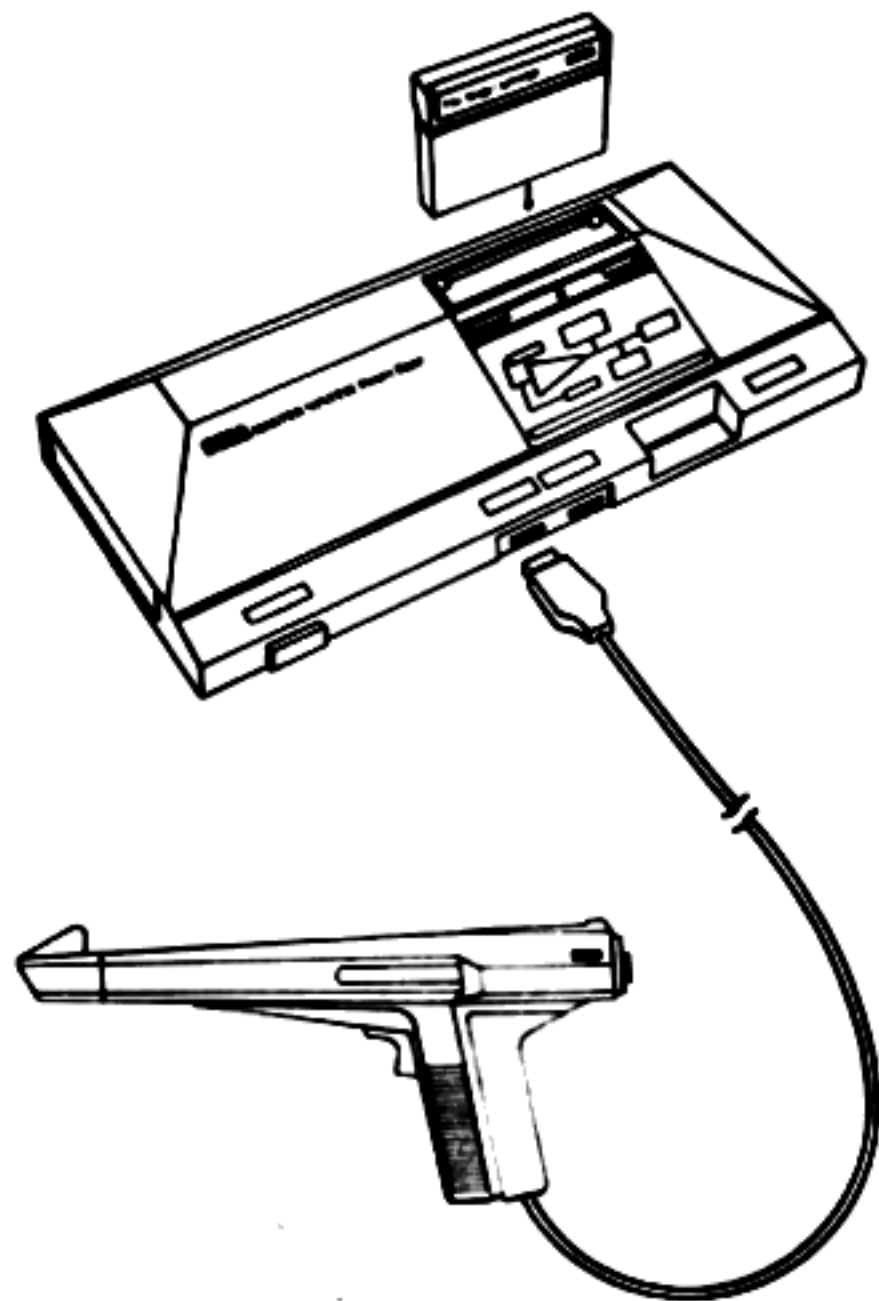
SEGA®

Instructions de chargement: Mise en marche

RESCUE MISSION™ est conçu pour être utilisé avec le Sega Light Phaser™. Aucun autre périphérique n'est nécessaire.

1. S'assurer que l'alimentation soit coupée.
2. Raccorder le Sega Light Phaser™ au connecteur de commande No. 1 du socle d'alimentation.
3. Introduire la cassette RESCUE MISSION™ dans le socle d'alimentation, comme indiqué dans le mode d'emploi du SEGA SYSTEM™.
4. Enclencher l'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, contrôler à nouveau l'insertion de la cassette.
5. Lorsque l'écran de titre apparaît, tirer la gâchette pour débiter le jeu. Si rien ne se produit, contrôler le raccordement entre le Light Phaser™ et le socle d'alimentation. S'assurer aussi que ce soit le connecteur de commande No. 1 de gauche (LEFT) qui soit utilisé.

IMPORTANT: Toujours faire attention à ce que l'alimentation soit coupée lors de l'introduction ou du retrait de la Sega Card/Cartridge™.



La Mission de Sauvetage

C'est la guerre dans la jungle, et vous êtes su front. En tant que tireur d'élite numéro un de l'armée, c'est à vous que l'on fait appel lorsque l'on a besoin de quelqu'un qui tire droit ... et vite.

Maintenant, le commandement central fait appel à vos talents spéciaux pour une mission dangereuse. Des soldats ... vos amis ... ont été blessés, et ils sont retenus derrière les lignes ennemies. Ils doivent recevoir des soins médicaux avant de pouvoir être évacués. Le commandement central a besoin de quelqu'un d'audacieux avec de l'expérience pour mener à bien la mission de sauvetage. Il a besoin de vous!

Comme moyen de transport, vous avez une vieille voiture à bras cahotante. Comme support médical, vous avez trois infirmiers: Mike, Steve et John. Ils manoeuvreront la voiture à bras et soigneront les blessés. Mais, comme ce sont des infirmiers, ils ne sont pas armés. C'est là que vous entrez en scène. Vous possédez le puissant Sega Light Phaser™. Vous devez fournir une couverture de feu contre tout ce que l'ennemi vous envoie!

Objet de la Mission de Sauvetage

Dans cette mission, votre tâche consiste à protéger les trois infirmiers contre les attaques ennemies, pendant qu'ils traitent vos amis blessés. Le territoire ennemi dans lequel vous combattrez se compose de cinq champs de bataille (manches). Pour terminer une manche, l'infirmier doit traiter et sauver les soldats blessés en revenant jusqu'à la tente de campagne. Si au moins un infirmier revient au Quartier général, votre mission est couronnée de succès.

Manche 1	Jungle
Manche 2	Marécage
Manche 3	Village
Manche 4	Pont
Manche 5	Dépôt de munitions

Si l'ennemi tue vos trois infirmiers, le jeu ... et votre mission ... sont terminés.

Mise en Oeuvre

Rescue Mission™ étant un jeu Light Phaser™, tous les ordres sont réalisés en suivant les messages de l'écran et en tirant la gâchette.

Vous pouvez quitter n'importe quel écran affichant du texte ou des instructions en tirant la gâchette. Cela

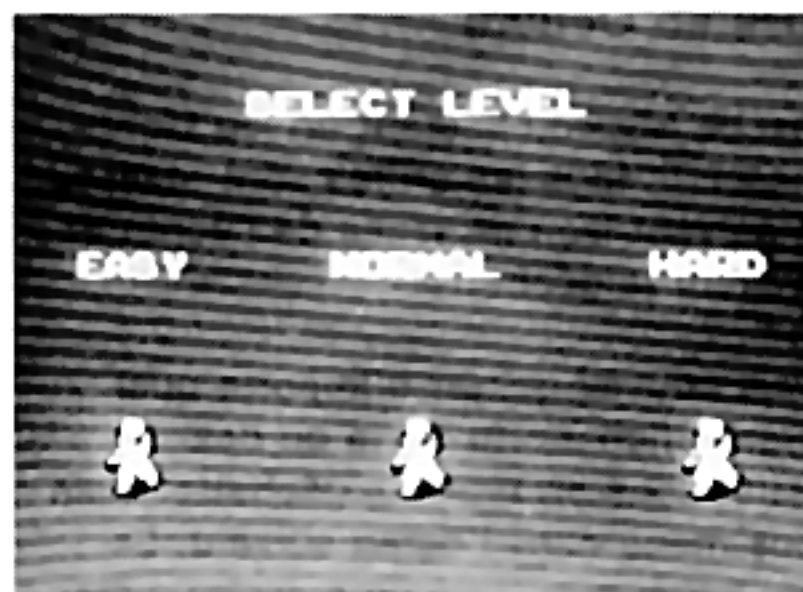
vous mène dans l'écran suivant. Le seul écran que vous ne puissiez éviter concerne la fin de la cinquième manche. Mais qui voudrez la sauter? Si vous êtes arrivé jusque là, vous recevrez une médaille!

A vos Marques ... Visez ... Feu!

Pour débiter le jeu: Dirigez votre Sega Light Phaser™ vers le titre sur l'écran de votre téléviseur, et tirez la gâchette.

Vous verrez alors l'affichage suivant:

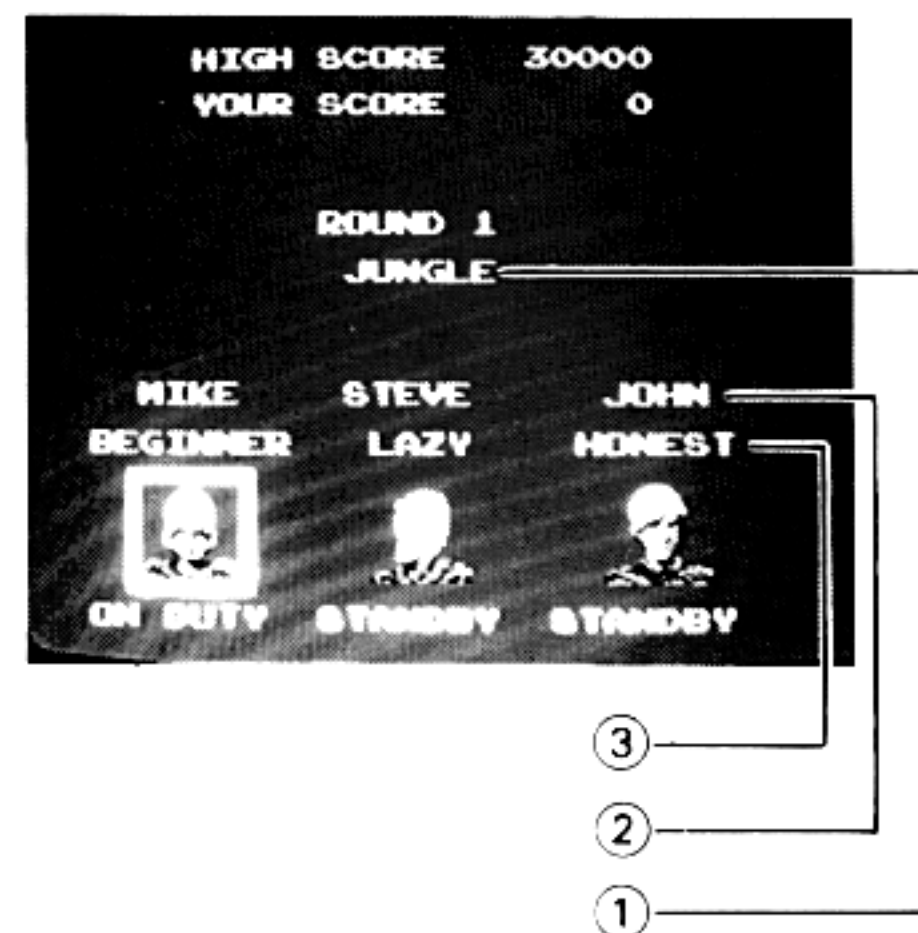
Pour sélectionner le niveau de difficulté, dirigez votre Light Phaser™ vers la figure représentant le niveau auquel vous désirez jouer; EASY (facile), NORMAL (normal) ou HARD (difficile), puis tirez la gâchette. La figure disparaît ... et vous faites votre entrée au Commandement central, où les infirmiers reçoivent leurs instructions pour la "Rescue Mission™".



(NOTE: Vous pouvez sauter cette partie en dirigeant votre Light Phaser™ vers l'écran et en tirant la gâchette.)

Une fois les ordres donnés, vous passez à l'affichage d'état des manches:

- ① Manche/Zone
- ② Nom de l'infirmier
- ③ Etat de l'infirmier



Profile des Infirmiers dans la Mission:

Mike (Débutant):

Mike conduit bien la voiture à bras, mais lentement. Comme il est débutant, il lui faut beaucoup de temps pour traiter les blessés.

Steve (Paresseux):

Il doit se reposer après avoir conduit la voiture à bras pendant un certain temps. Mais c'est un bon infirmier et il dispense ses soins assez vite.

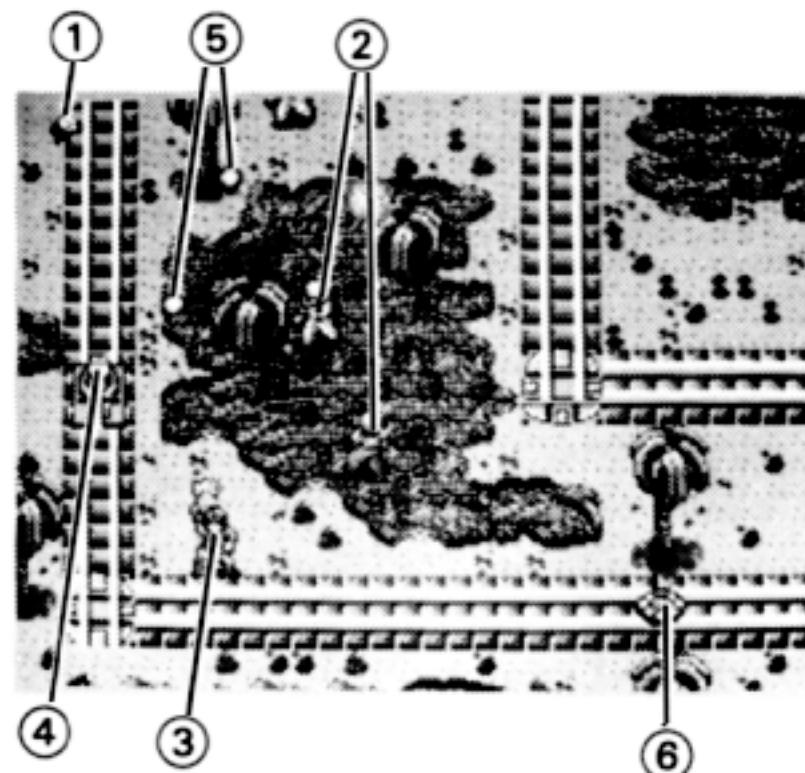
John (Honnête):

C'est l'infirmier le plus expérimenté. Il conduit vite et dispense rapidement ses soins médicaux.

SOUS LE FEU!

Dès que la mission de sauvetage pénètre dans le territoire ennemi, les balles commencent à voler. Et voici ce que vous verrez alors:

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| ① Protecteur | ④ Infirmier de sauvetage |
| ② Soldat ennemi | ⑤ Balles ennemies |
| ③ Soldat blessé | ⑥ Mine terrestre |



Le feu de Couverture

Lorsque la mission débute, l'infirmier pénètre dans le territoire ennemi en conduisant une voiture à bras sur une voie ferrée. L'infirmier pilotant la voiture à bras, vous n'avez pas à vous soucier de son déplacement. Elle s'arrêtera automatiquement devant les soldats blessés ... qui agitent des drapeaux blancs ... pour pouvoir recevoir des soins médicaux. Lorsque le traitement est terminé, la voiture commence à bouger et des articles spéciaux apparaissent là où se trouvaient les soldats blessés. (Voir plus loin l'explication des **Articles Spéciaux**.)

Votre rôle dans cette mission consiste à offrir un feu de couverture aux infirmiers. Lorsque ces derniers pénètrent dans le territoire ennemi, l'ennemi apparaît en nombres

variables. Comme il se déplace rapidement, votre tir doit être à la fois rapide et précis. Mais, si vous tirez avant de connaître votre cible, vous risquez d'atteindre vos propres soldats blessés.

Les Blessés

Les soldats blessés attendront les infirmiers le long de la voie ferrée. Vous les distinguerez en recherchant le drapeau blanc qui s'agite. Lorsqu'ils ont été traités, les soldats laissent des articles spéciaux que vous utiliserez pour vous défendre.

Comme ils sont déjà blessés, vos amis ne peuvent pas être atteints par les balles ennemies. Si vous confondez un soldat blessé avec un soldat ennemi et que vous tirez dessus, le blessé meurt et vous perdrez les articles spéciaux.

Les Infirmiers

Les infirmiers ne sont pas armés ... et ils ne peuvent pas se défendre. S'ils sont atteints par le feu ennemi ils seront blessés! Lorsqu'un infirmier est atteint, la voiture à main s'agite et sa vitesse diminue.

Un avertissement sonore retentit lorsque l'infirmier a été atteint deux fois. S'il est atteint une troisième fois, il succombe ... et il est remplacé par l'infirmier suivant. Le jeu continue

depuis le début de cette manche.
Lorsque tous vos infirmiers ont été
abattus en faisant leur devoir, le jeu
s'achève.

Votre infirmier est instantanément tué
s'il est atteint par l'un des objets
suivants:

① Grenade



② Mine terrestre



③ Bazooka



④ Ballon-bombe



⑤ Missile guidé



⑥ Boule de feu



Si un infirmier est atteint par un
boomerang, un obus de gaz
lacrimogène, ou par vos balles, il
devient inconscient et des étoiles
tournent autour de sa tête. Il
reprendra conscience après un certain
temps. Vous pouvez accélérer ce
processus en abattant les étoiles qui
tournent autour de sa tête.

⑦ Boomerang



⑧ Obus de gaz lacrimogène



Les Troupes Ennemies

Infanterie: Elle avance vers les
infirmiers, en se protégeant derrière
des obstacles, et en tirant tout en se
déplaçant. L'infanterie ne peut pas se
déplacer en ligne droite en traversant
les arbres, les immeubles, les sacs de
sable, etc. Vous gagnez des points en
abattant leurs balles dans l'air ... mais
ces dernières sont petites et difficiles
à atteindre! (Manches 1, 3, 5)

Aviateurs: Ils possèdent des blocs de
propulsion à réaction et ils se
déplacent rapidement! Ils peuvent
traverser tous les obstacles, même
les rivières. (Manches 2, 4)

Unités spéciales: Un seul soldat d'unité spéciale peut se trouver sur l'écran à la fois ... mais ils sont très dangereux! Chacun utilise une arme spéciale et porte un uniforme de couleur différente. (Manches 1, 3, 5 pour l'infanterie; Manches 2, 4 pour les aviateurs.)

Effet des Armes Ennemies

Type	Domage	Effet
Vos balles	0	Perte de conscience momentanée, se terminant
Gaz l'acrimogène	0	si vous abattez les étoiles tournant autour de la tête de l'infirmier.
Balles de fusil	1	Lorsque la voiture à bras est atteinte, sa vitesse
Boomerang	1	diminue.
Eclats de bombe	1	
(Obus de bazooka et autres explosions)		
Tirs directs		
Grenades	3	Un tir direct de ces armes détruit la voiture à
Mines terrestres	3	bras et tue votre infirmier.
Bazooka	3	
Ballons-bombes	3	
Missiles guidés	3	
Si une explosion se produit à proximité d'un infirmier, il est blessé. L'ampleur du		
dommage peut être constatée par la diminution de vitesse de la voiture à bras.		

Armement des Unités Spéciales

Bien qu'un seul soldat d'unités spéciales apparaissent à la fois sur l'écran, ils sont très dangereux. Essayez de les abattre en premier. Dans de nombreux cas, un seul tir de leurs armes suffit à tuer votre infirmier.

Arme	Description	Domage
Boomerang	Retourne au lanceur	Tir au but: 1
Ballon-bombe	Flotte au-dessus de l'infirmier et explose	Tir au but: Mort
Gaz lacrimogène	Immobilise l'infirmier, la voiture s'arrête	Perte de conscience par tir au but
Boule de feu	Transportée par les aviateurs	Tir au but: Mort
Missile guidé	Se dirige vers la voiture à bras	Tir au but: Mort

Articles Spéciaux

Lorsque les soldats blessés ont été soignés, ils s'échappent en laissant des articles spéciaux qui vous sont destinés. Vous prenez possession de ces articles en les visant avec votre Light Phaser™.

Il y a trois types d'articles spéciaux: Protections, Ensembles de premiers secours et Bombes spéciales. Vous recevrez différents types d'articles en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouvez. Chacun présente plusieurs applications possibles.

Protections

Lorsqu'un infirmier est sans protection face au feu ennemi, la protection est le premier article apparaissant sur l'écran. Si vous la visez avec votre Light Phaser™, le symbole de la protection apparaît en haut de l'écran. L'infirmier sera ainsi protégé des armes des unités spéciales.

NOTE: Cela ne protégera PAS l'infirmier des balles de l'ennemi, ni des vôtres! Choisissez soigneusement votre cible!

Symboles des Protections

Manche 1 Casque d'armée



Manche 2 Bouclier pare-balle



Manche 3 Masque à gaz

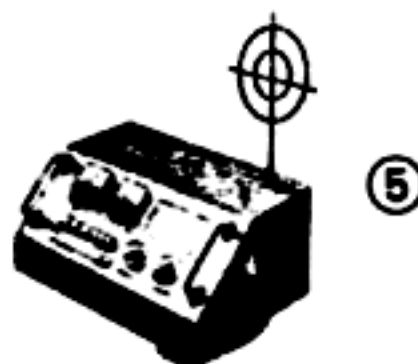


Manche 4 Extincteur



Manche 5

Brouilleur radio

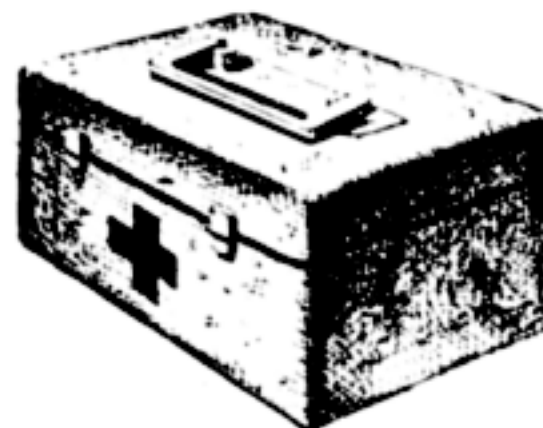


L'objet de protection restera sur l'écran jusqu'à ce que l'infirmier soit tué ou termine la manche. Un nouvel objet de protection doit être obtenu lors de chaque manche.

Ensembles de Premiers Secours

Les ensembles de premiers secours ont deux applications. Si l'infirmier a été blessé, l'obtention d'un ensemble retire 1 point de dommage jusqu'à ce que l'infirmier soit complètement rétabli.

Si l'infirmier n'a pas été blessé, ou s'il est pleinement rétabli, le premier ensemble agit en tant que "bombe spéciale" pour tuer tous les ennemis actuellement présents sur l'écran.



Le Score

Votre score apparaît à la fin de chaque manche.

Infanterie ennemie	100 points
Balle de fusil	200 points
Grenade à main	200 points
Obus de bazooka	200 points
Soldat d'unité spéciale	200 points
Arme d'unité spéciale	300 points
Mine terrestre.....	300 points
Article spécial (obtenu).....	200 points
Anneau d'étoiles (inconscience)	500 points
Points pour chaque soldat sauvé.....	100 points
Bonus pour absence de dommage	1.000 points

Bonus de Survie

Si vous remportez la manche 5, vous recevez un bonus dépendant du nombre d'infirmiers qu'il vous reste.

Avec 1 Infirmier restant.....	100.000 points
Avec 2 Infirmiers restant.....	250.000 points
Avec 3 Infirmiers restant.....	450.000 points

Conseils Utiles

Essayez de bien connaître le champ de bataille aussi vite que possible. Détectez les soldats ennemis, les mines terrestres et les soldats blessés ... et sachez faire la différence entre eux!

Si vous tirez vers vos propres blessés, vous perdez vos articles spéciaux de protection.

La voiture à bras continuant à se déplacer sur la voie ferrée, il est préférable de tirer sur les mines terrestres dès que vous les apercevez.

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