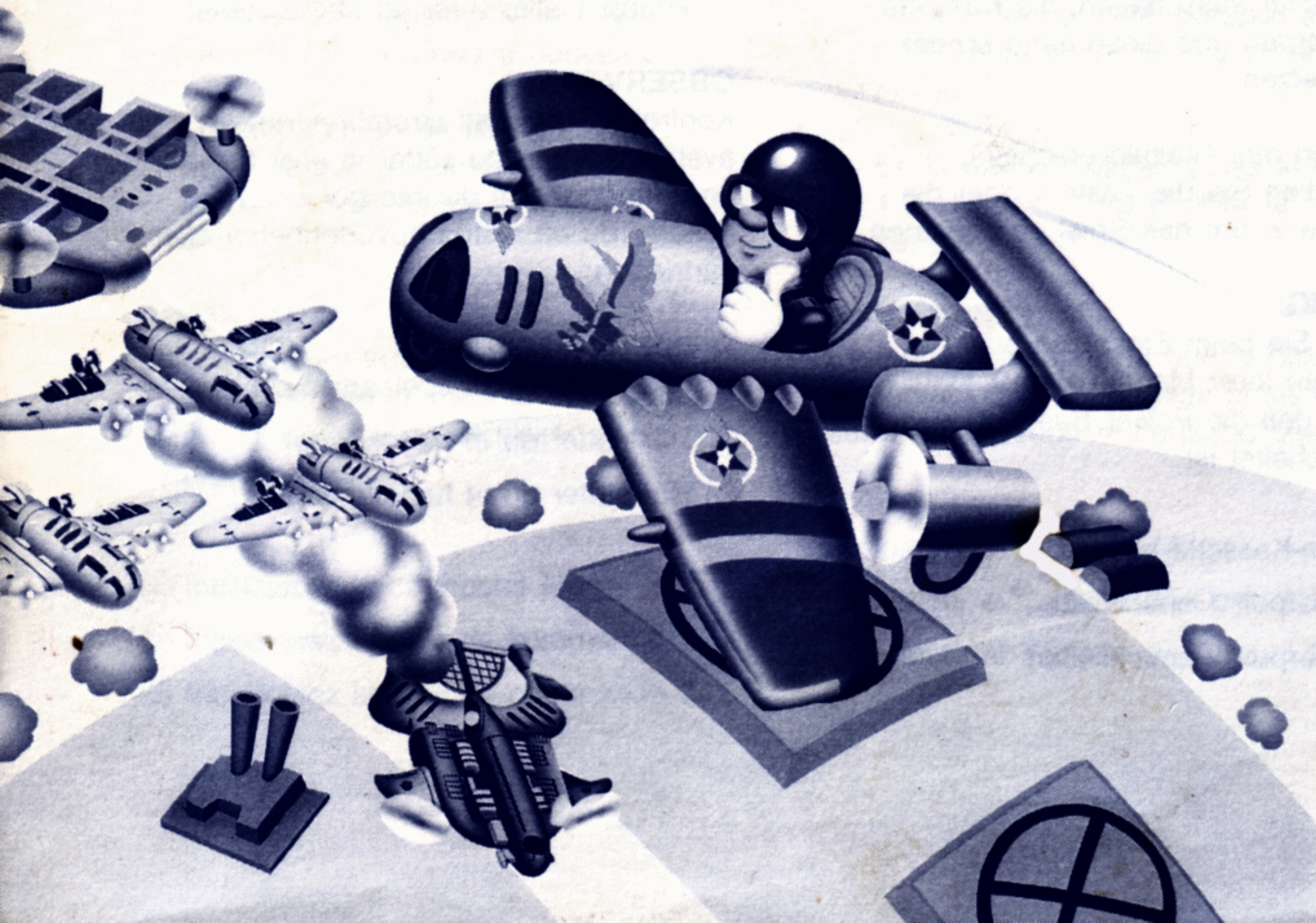


Scramble Spirits™



SEGA

Instructions de chargement:

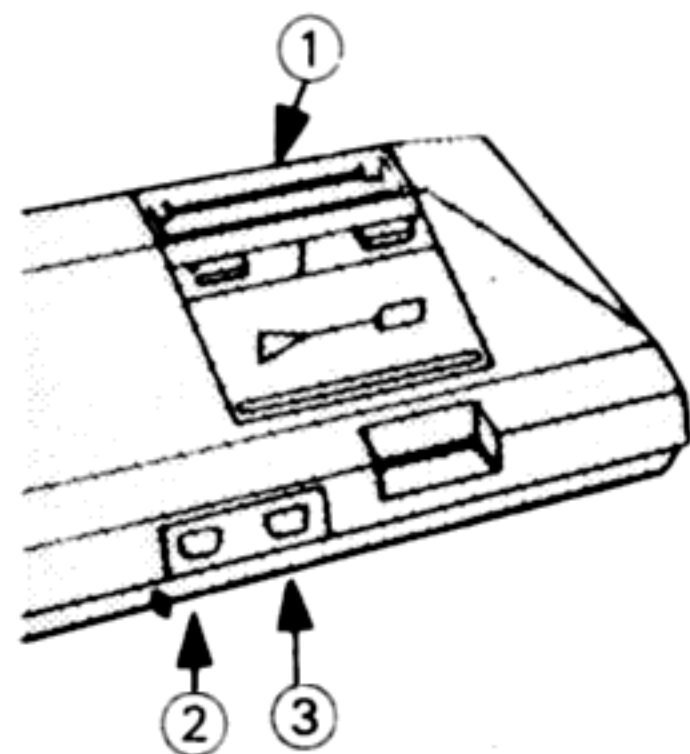
Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1
- ③ Introduisez le bloc de commande 2



Scramble Spirits

Bienvenue dans le futur. C'est l'aube du 21ème siècle et l'humanité a souffert une guerre nucléaire globale. Des cendres est sorti un monde unifié dans une paix globale... et bien décidé à la préserver à tout prix! Vous êtes un pilote de chasse dans une section secrète de l'Armée de l'air mondiale, connue seulement sous le nom de "Group One".

Les problèmes ont commencé lorsque les villes nouvellement reconstruites ont été attaquées par un ennemi inconnu, originaire de l'espace intersidéral. Des extra-terrestres! Leurs armes sont suffisamment puissantes pour mettre les villes en ruines. Ils ont plus de tanks, de navires et d'avions que personne ne peut en dénombrer. Alors qu'ils débutent leur conquête du monde, on s'est mis à rechercher quelqu'un d'assez brave... et d'assez malin pour les arrêter. On a fait appel à vous.

Vous êtes le meilleur pilote de Group One. Vous portez la fameuse croix de guerre pour bravoure dans les combats aériens. Outre le courage et la détermination, vous possédez l'avion de chasse le plus perfectionné jamais créé. Vous lancerez une série d'attaques sur l'ennemi depuis une base secrète. Si vous le désirez, un autre avion de chasse de force égale sera mis à votre disposition pour le pilote de votre choix. Vous pouvez exécuter vos missions seul, ou accompagné d'un ami.

Si vous terminez vos missions avec succès, vous débarrasserez la terre des envahisseurs étrangers. Si vous échouez, ils investiront la planète. Bonne chance pour vos missions. Le sort de la Terre dépend de votre habileté!

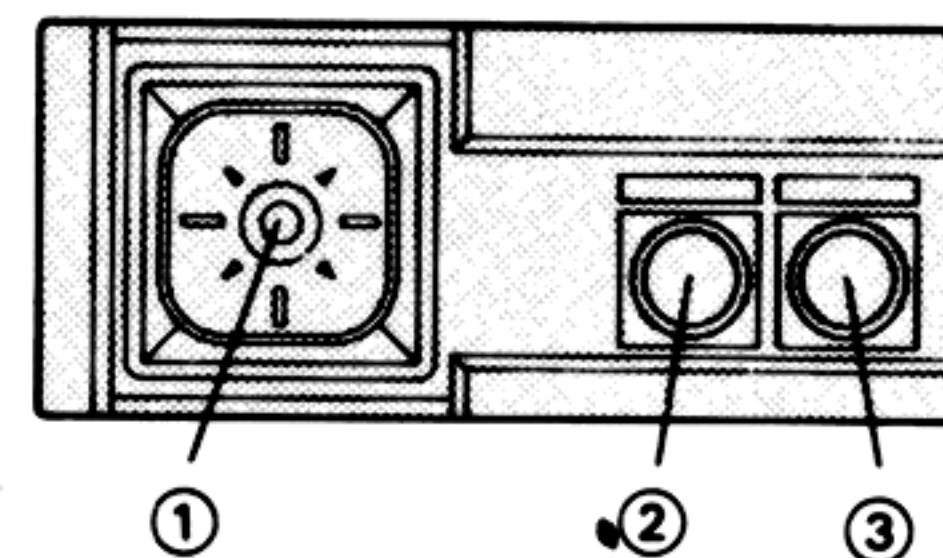
Prise en main

Bloc de commande 1:

- ① **Bouton D:**
Déplace votre avion vers les directions HAUT, GAUCHE, DROITE, BAS et TOUTES DIAGONALES.
- ② **Bouton 1:**
Pour débuter une partie à 1 joueur.
 - Fait tirer les canons air-air.
 - Lance des bombes air-sol.
- ③ **Bouton 2:**
Change la hauteur d'attaque de l'avion de chasse.
 - (Sur le bloc de commande 2) Pour débuter une partie à 2 joueurs.

Bouton 1 et Bouton 2:

Attaque spéciale de l'avion de chasse.



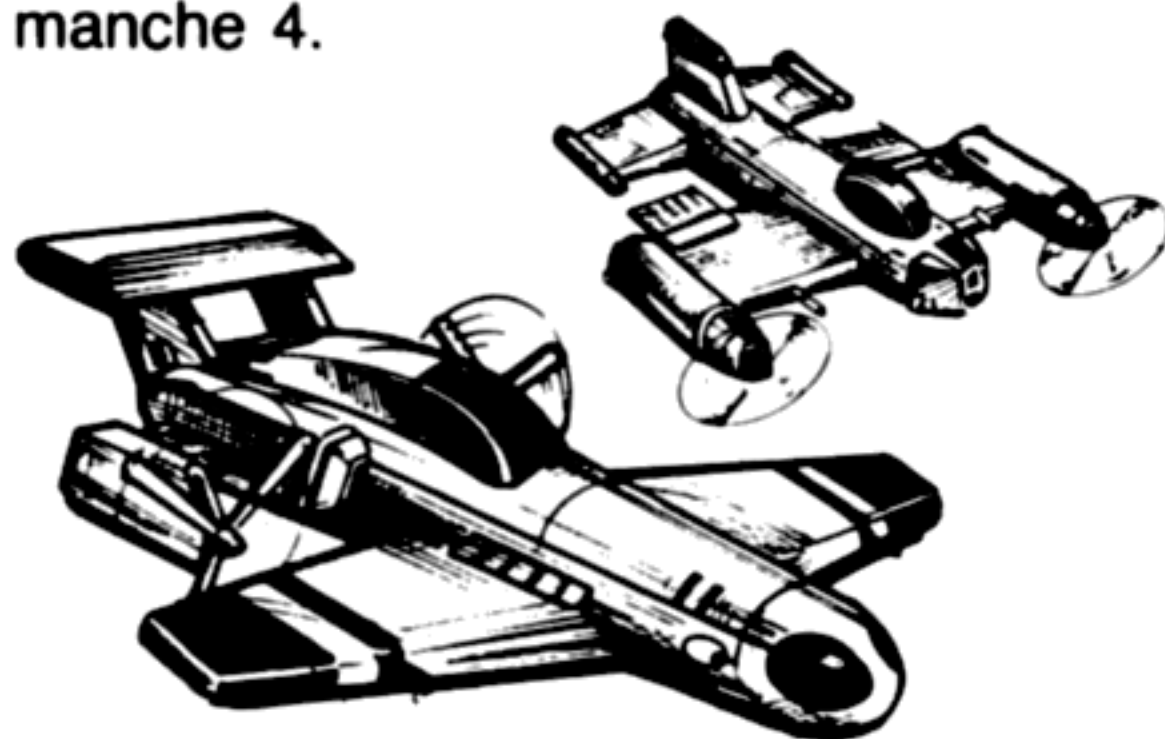
Comment jouer

Partie à 1 joueur: Appuyez sur le Bouton 1 ou sur le bouton 2 du bloc de commande 1. Vous piloterez l'avion rouge situé à gauche.

Partie à 2 joueurs: Appuyez sur le Bouton 1 ou sur le Bouton 2 du bloc de commande 2. Le joueur 2 pilotera l'avion rouge situé à droite.

Note:

Un deuxième joueur peut se joindre à n'importe quelle partie à un joueur en appuyant sur le Bouton 1 ou sur le Bouton 2 du bloc de commande 2. Un avion bleu apparaîtra alors, et les deux joueurs pourront jouer ensemble. Néanmoins, cette possibilité est automatiquement inhibée après la manche 4.



Objet du jeu

L'objet de Scramble Spirits consiste à accomplir avec succès les six missions. Chaque mission correspond à une manche. Des points en prime sont remportés en abattant toutes les cibles au cours des manches de bonus.

Fin du jeu

Vous débutez Scramble Spirits avec cinq avions de chasse à votre disposition. Chaque fois que le score

augmente de 500 000 points vous obtenez un nouveau chasseur.

Vous perdez un chasseur chaque fois que vous êtes atteint par le feu ennemi, que vous entrez en collision avec un avion ennemi ou que vous êtes atteint par la batterie terrestre de l'ennemi. Le jeu s'achève lorsque vous avez perdu votre dernier chasseur.

Poursuite

Si tous vos avions de chasse sont perdus entre les manches 1 et 4, le message "CONTINUE" est affiché dans la zone de l'écran servant à indiquer le nombre d'avions restant. En appuyant sur le Bouton 1 ou sur le Bouton 2, vous pouvez poursuivre la partie depuis ce point avec un score égal à zéro.

Dans une partie à deux joueurs, si un joueur perd ses avions alors qu'il en reste encore à l'autre joueur, le premier joueur peut utiliser "CONTINUE" tant que l'autre joueur reste en jeu.

Note:

Si le Bouton 1 ou le Bouton 2 n'est pas enfoncé pendant une courte période après l'affichage de "CONTINUE", le jeu passe sur l'écran de titre et vous devez alors recommencer depuis le tout début.



Mini-chasseur de support

Peu après le début de chaque manche, deux hélicoptères apparaissent dans les coins supérieurs. Si vous les détruisez, des mini-chasseurs de support apparaissent.

Vous pouvez prendre et utiliser les mini-chasseurs en les touchant avec votre propre avion de chasse. Ils se joindront alors à vous en formation et ils combattront à vos côtés. Vous pouvez modifier la hauteur de vos mini-chasseurs en appuyant sur le Bouton 2. Cela les fera descendre pour attaquer les forces terrestres. Une nouvelle pression sur le Bouton 2 les ramène à votre niveau.

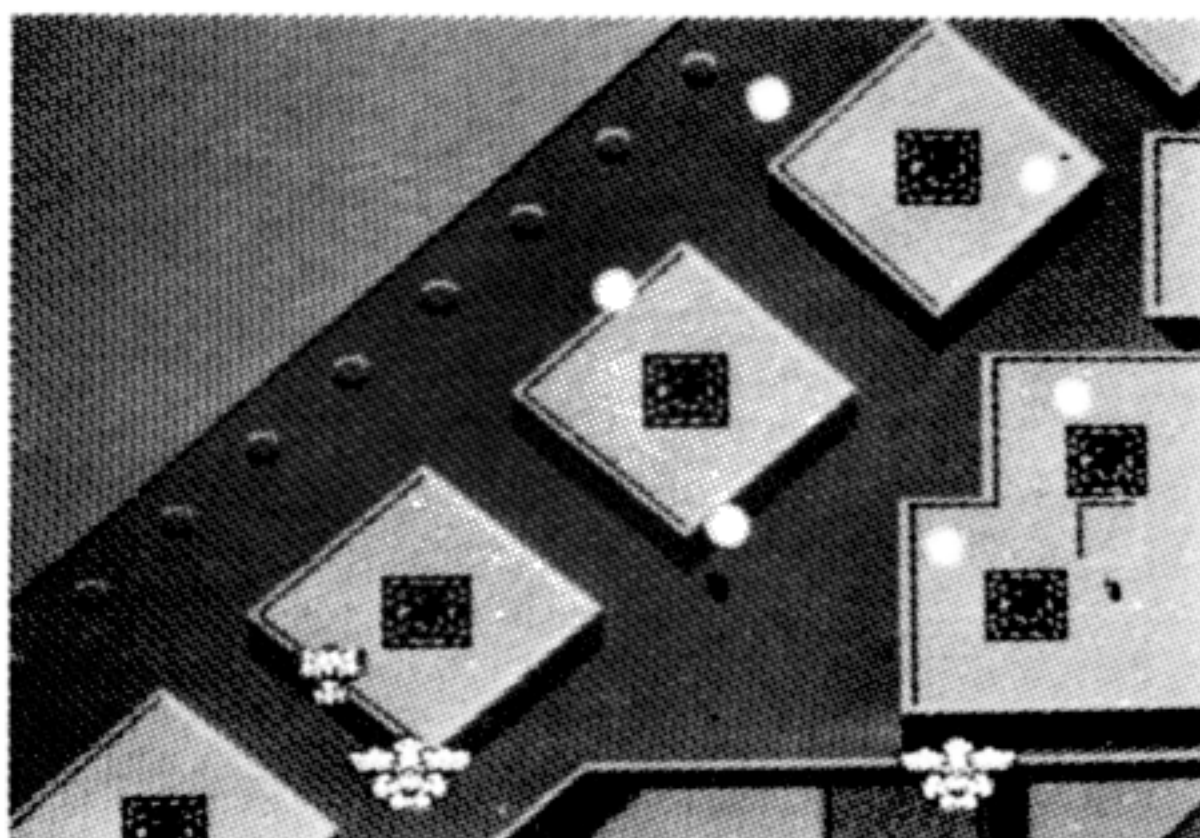
Une fois libérés, les mini-chasseurs ne peuvent pas être détruits jusqu'à ce que vous les ayez ajoutés à votre formation. Néanmoins, si vous n'en prenez pas rapidement possession ils quitteront l'écran.



Attaques surprise

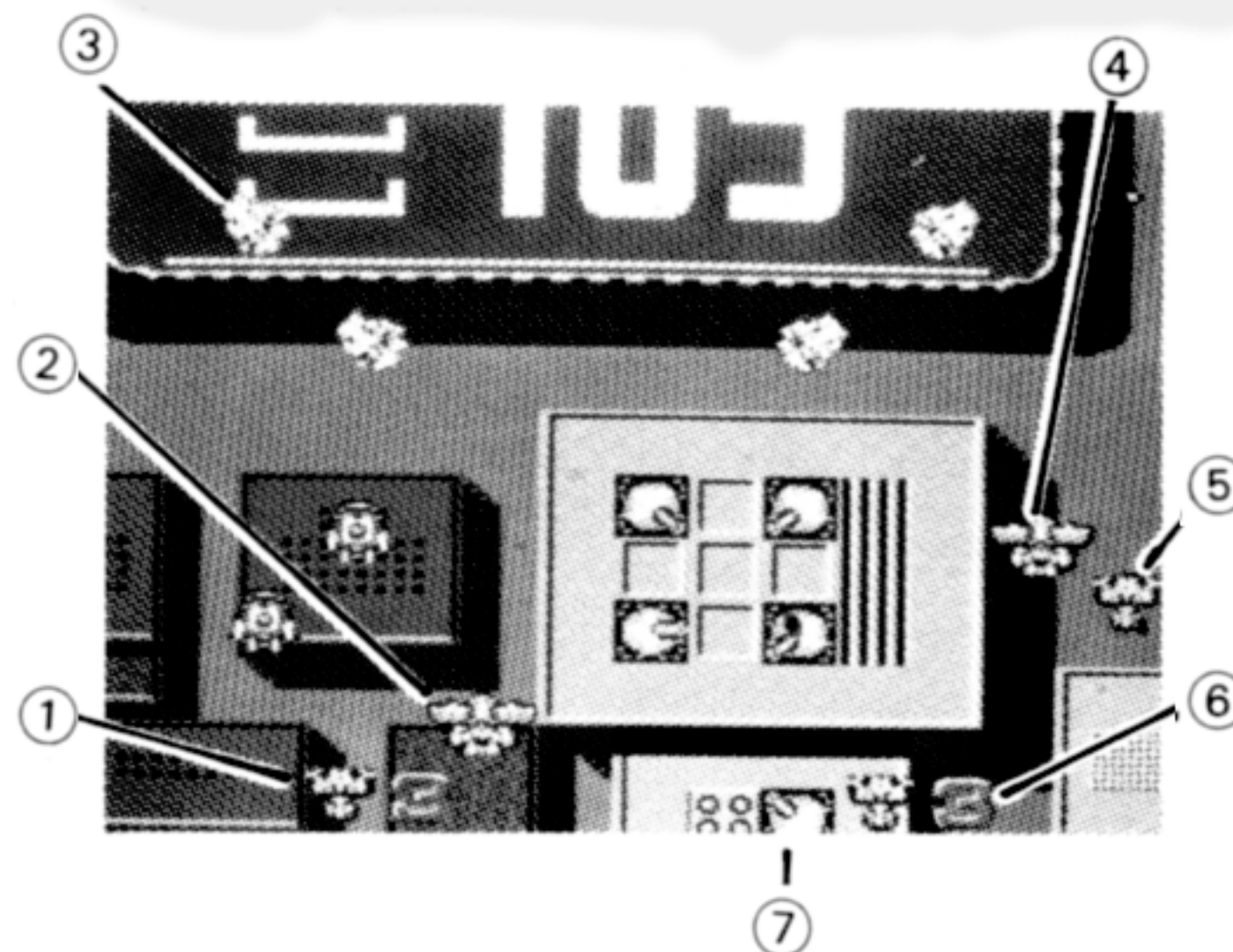
Les mini-chasseurs de support ont la possibilité de faire des attaques surprise. Si les boutons 1 et 2 sont enfoncés simultanément alors qu'un mini-chasseur est en formation, ce dernier fonce en avant et explose, détruisant tout sur son passage. Il enverra aussi une grande boule de feu qui détruira les ennemis sur les côtés.

Lorsque l'attaque surprise est achevée, le mini-chasseur rejoint la formation en émettant de la fumée par ses ailes. Si vous réalisez une autre attaque surprise alors que de la fumée s'échappe des ailes, vous perdez le mini-chasseur.



Vue de l'écran

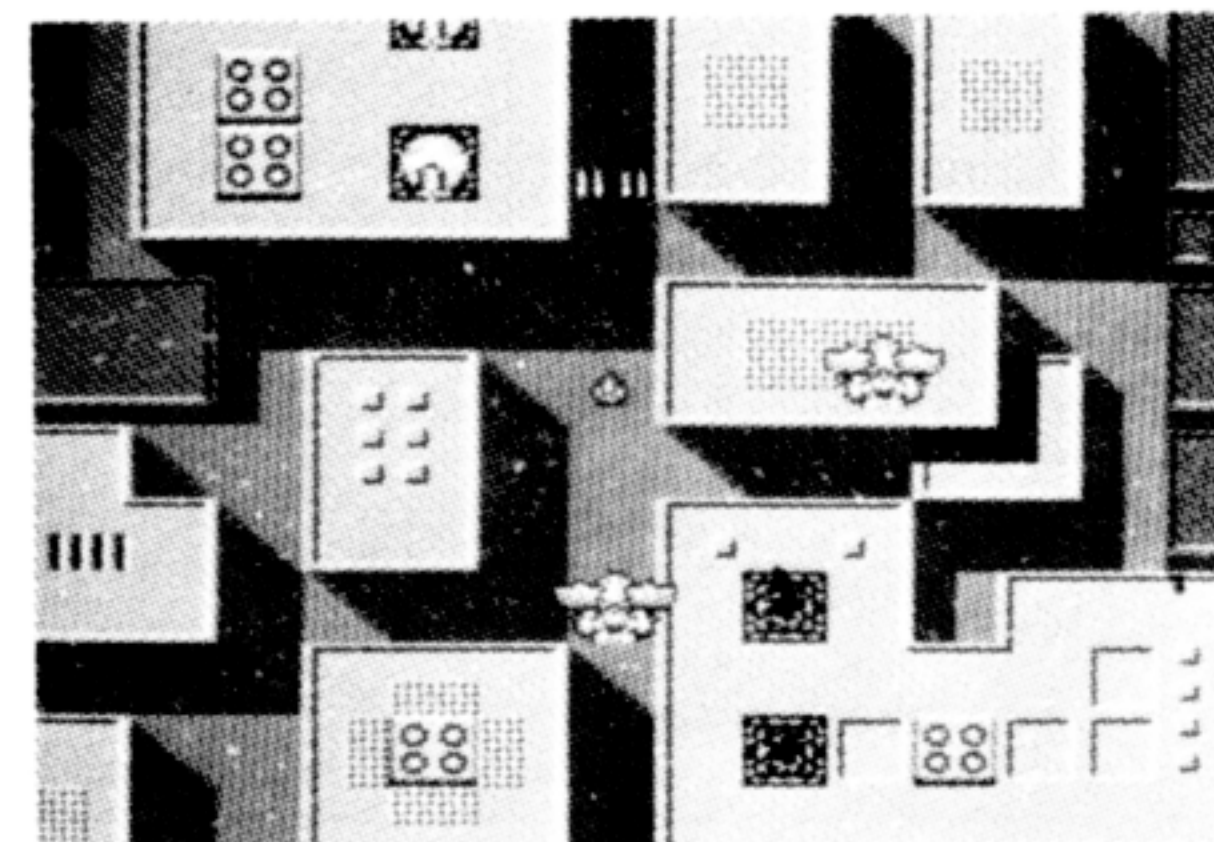
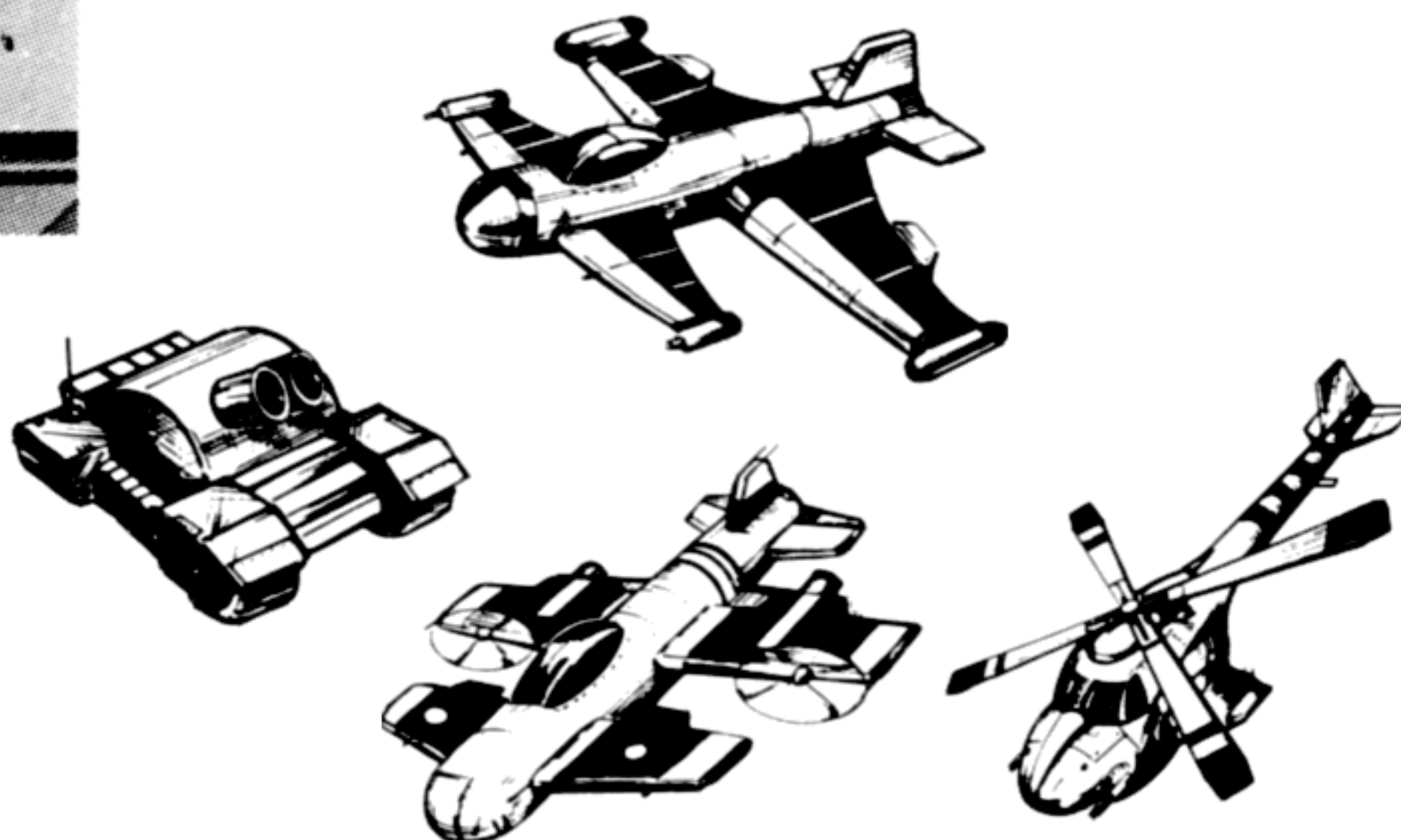
- ① Vies restantes du joueur 1
- ② Chasseur du joueur 1
- ③ Avion ennemi
- ④ Chasseur du joueur 2
- ⑤ Mini-chasseur de support
- ⑥ Vies restantes du joueur 2
- ⑦ Canon



Manches et score

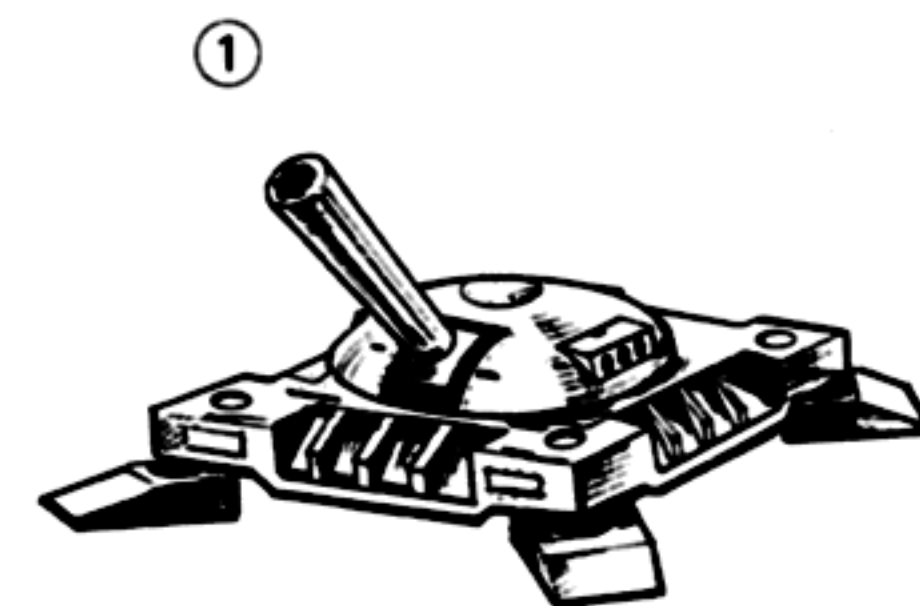
Vous recevez des points chaque fois que vous battez l'ennemi. Le total des points est affiché sur des écrans de score à la fin de chaque manche.

Hélicoptère de transport . . . 500 points.
Capture d'un mini-chasseur de support 200 points.

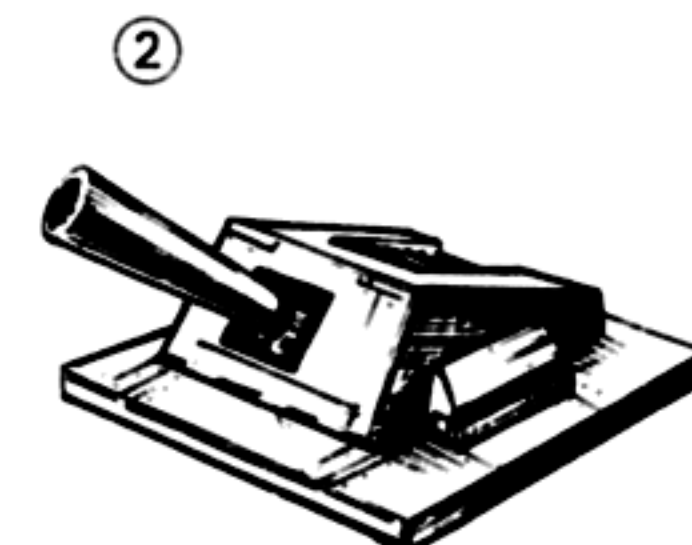


Manche 1

- ① Red Gun Turret 150 points



- ② Gray Gun Turret 150 points



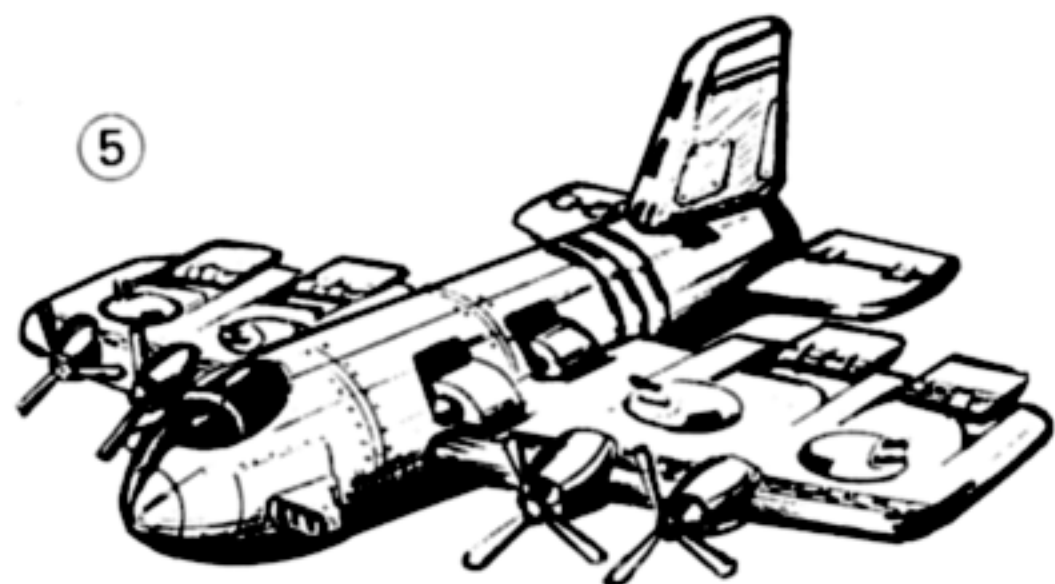
③ Mini Tank 200 points



④ Harbor Craft 300 points



⑤ Medium Bomber 5 000 points

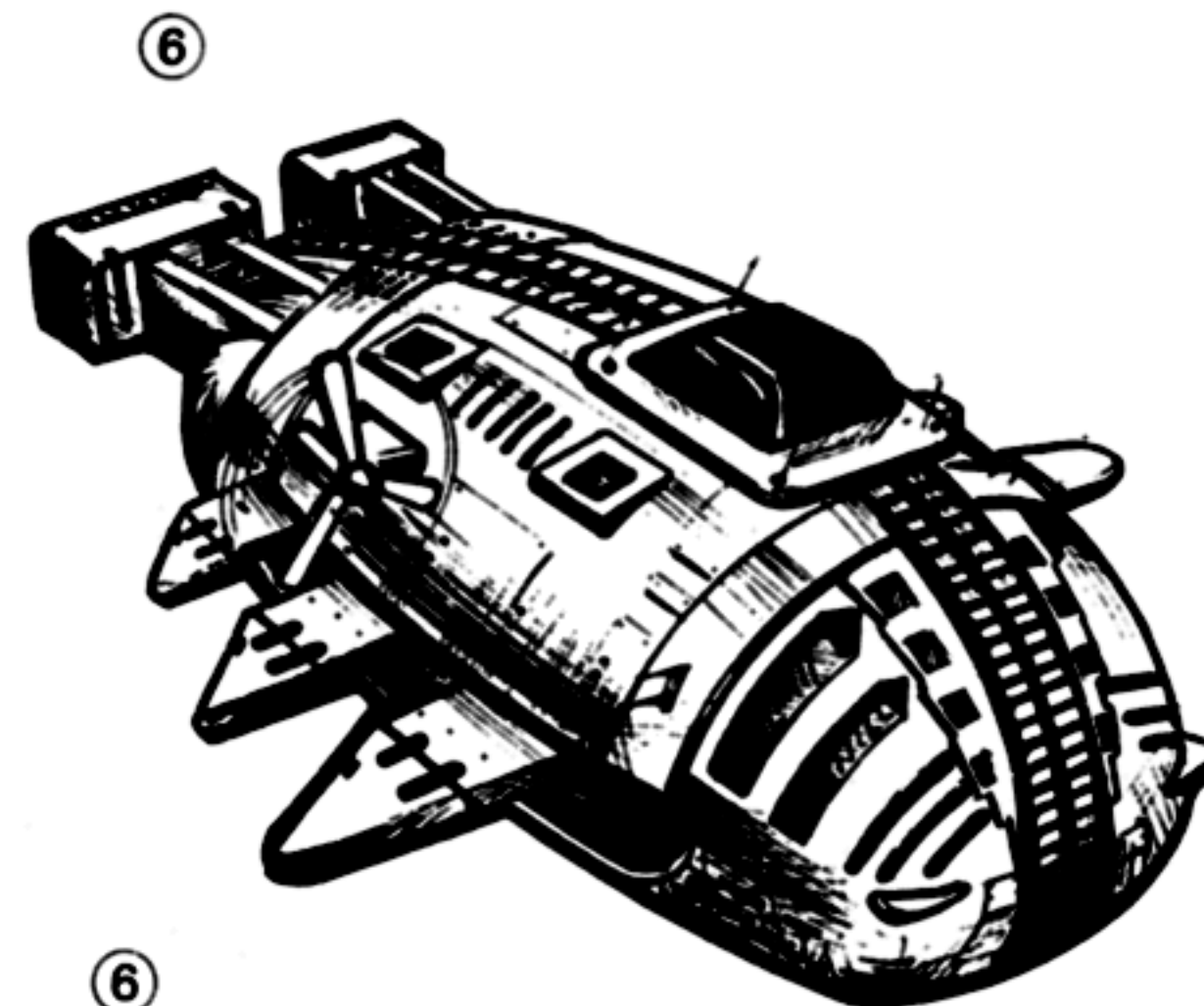


⑥ Air Zipper

Volant 1 000 points

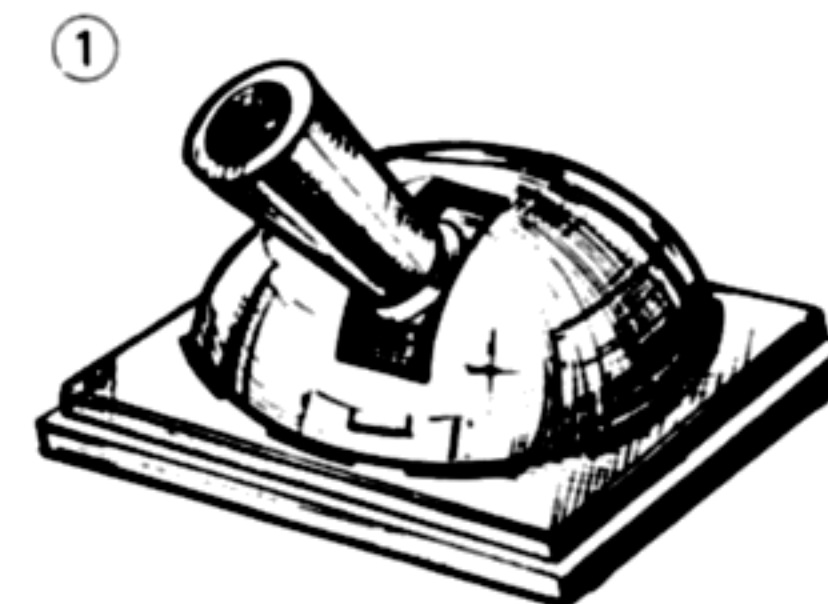
Bombardier 100 000 points

Bombes rouges 70 points



Manche 2

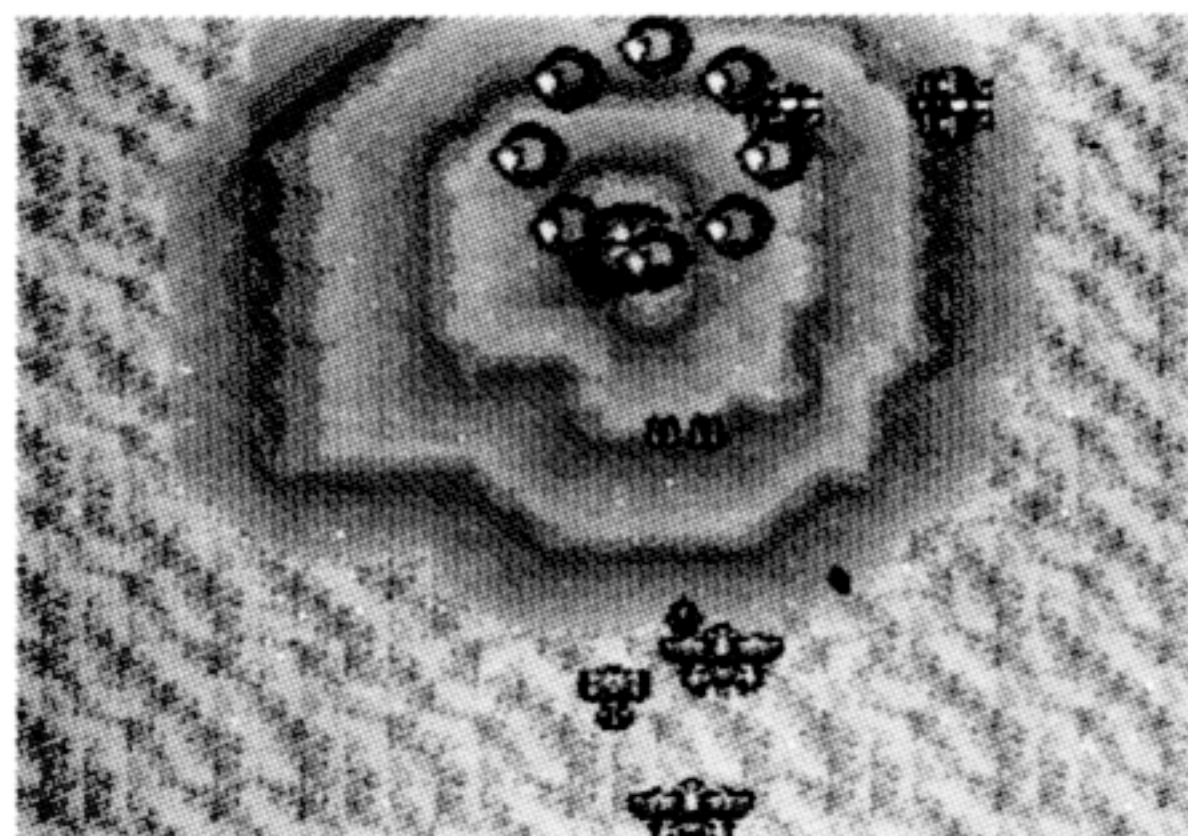
① Sand Cannon 150 points



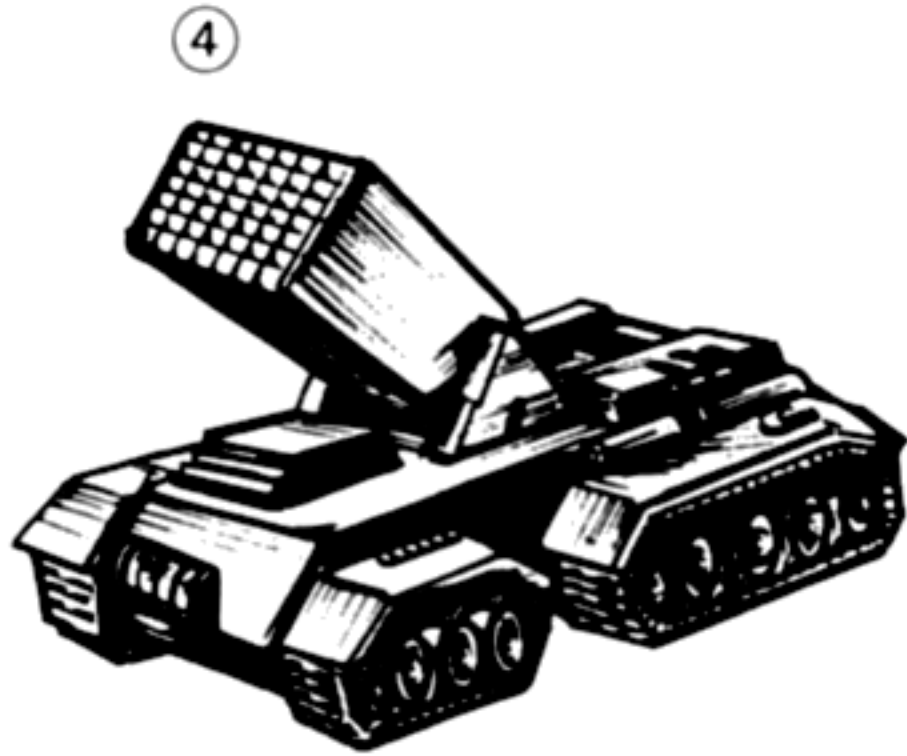
② Missile Cannon 200 points



③ Death Cannon 1 000 points

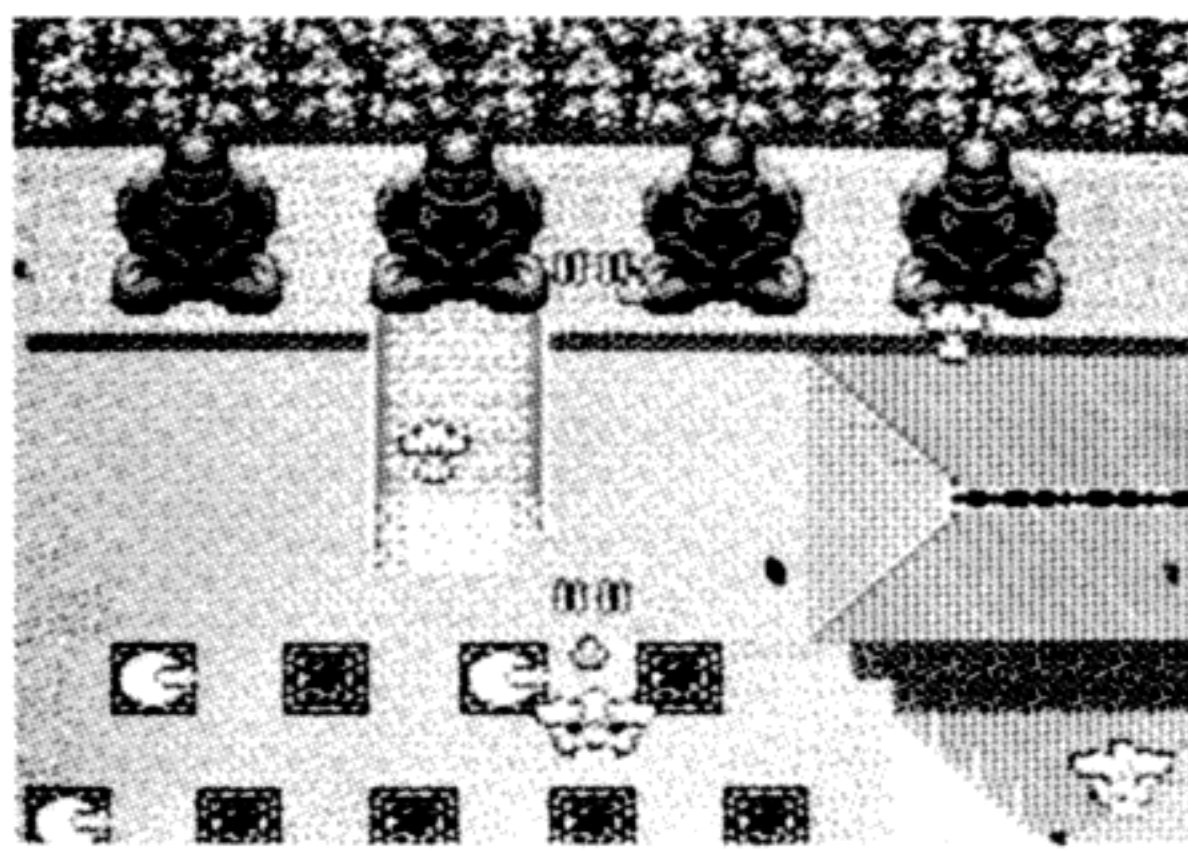
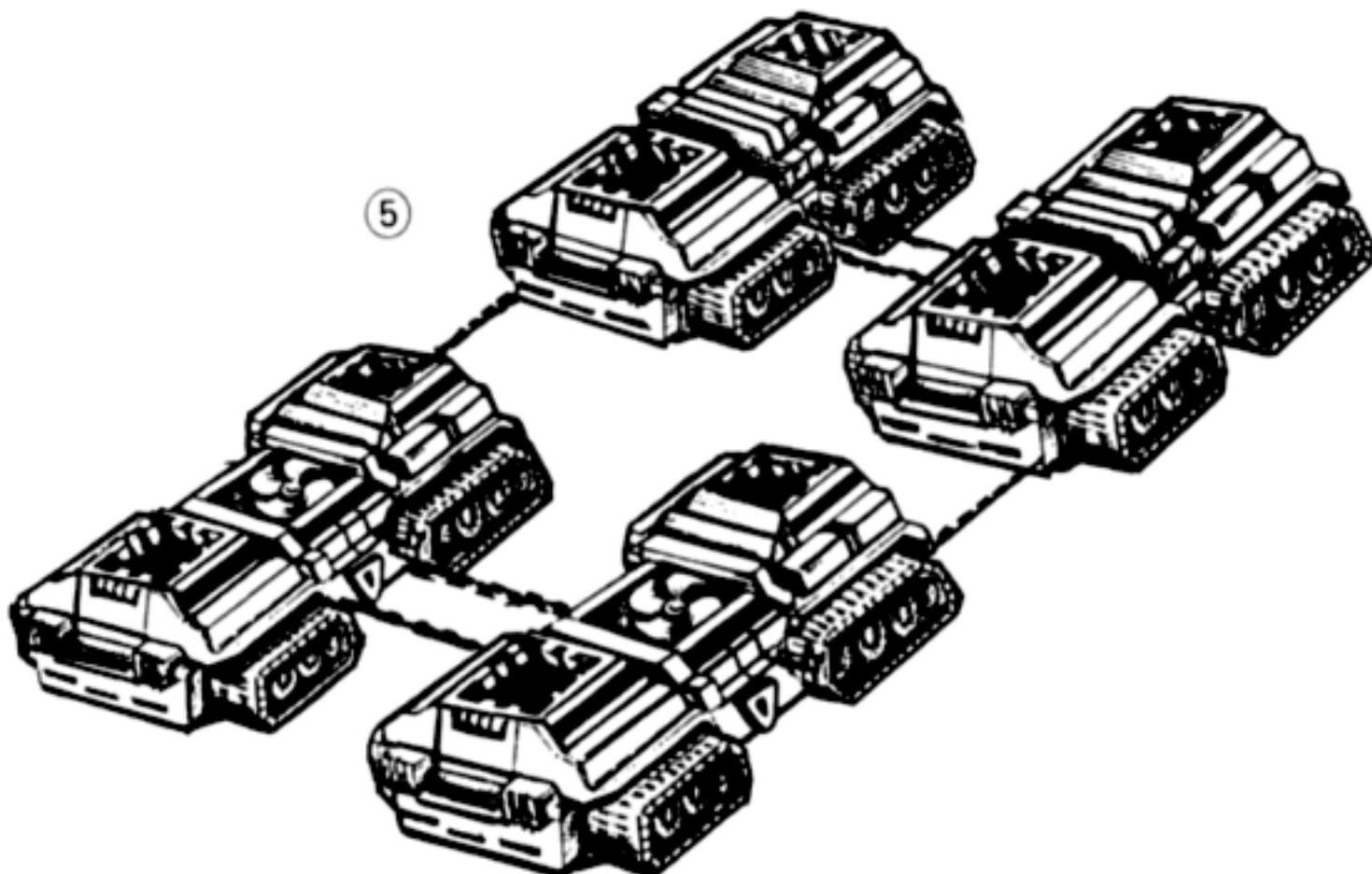


④ Mid Tank 5 000 points



⑤ Tank Coupler

Chaque tank 5 000 points
Chaque raccord 1 000 points

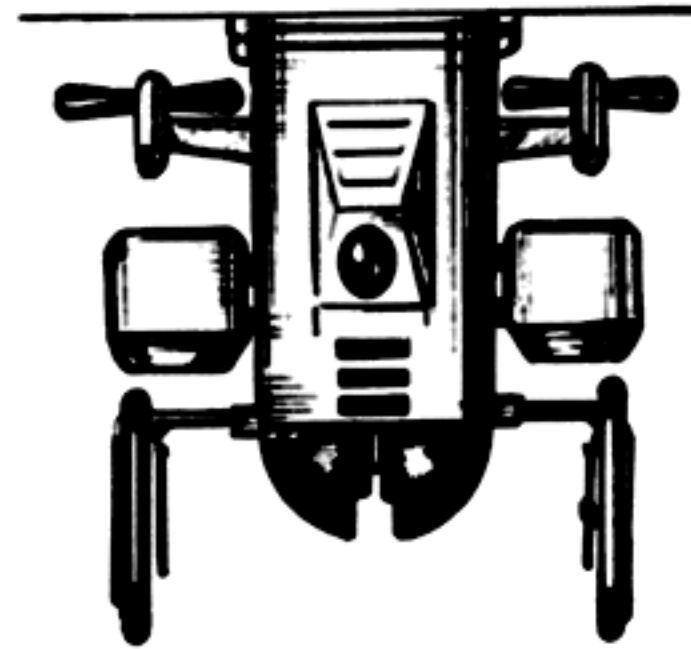


Manche 3

① Transport Plane

Corps principal 70 points pour
chaque coup au but
Parachute 200 points

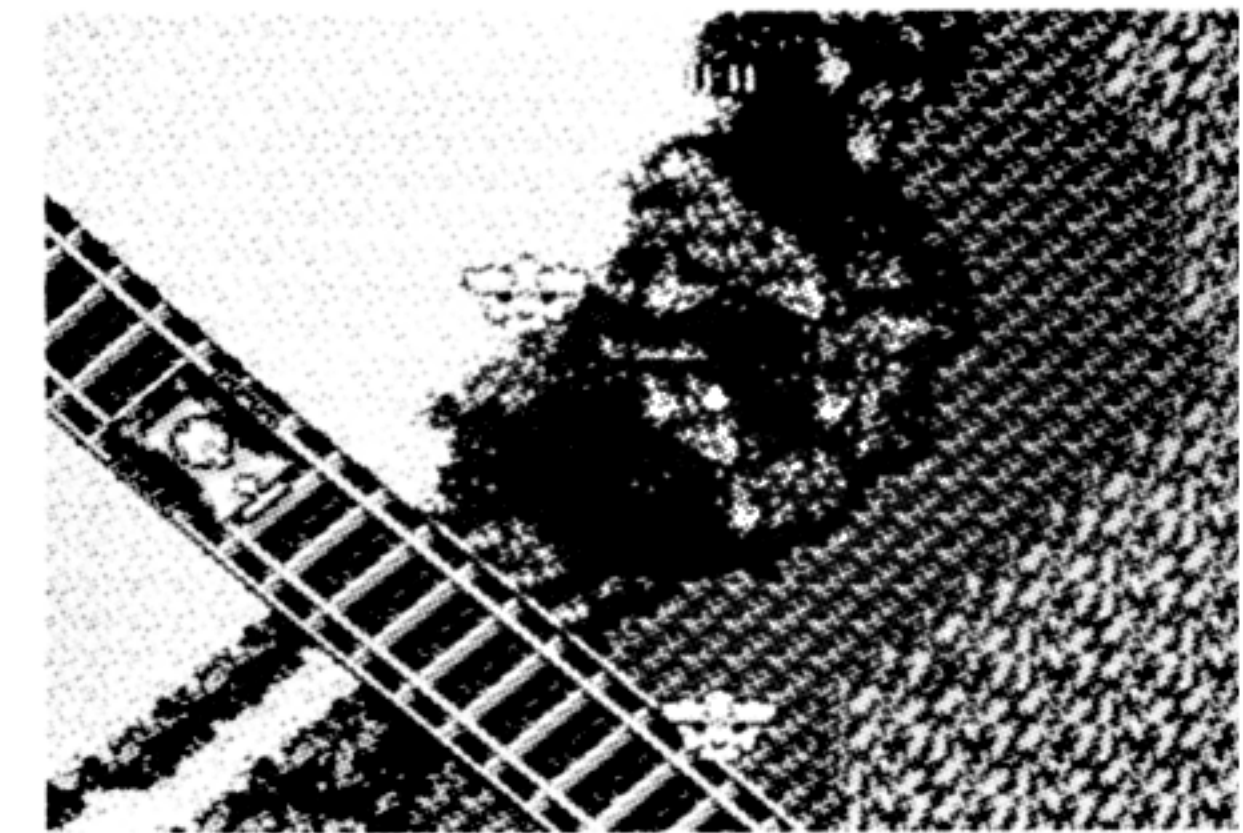
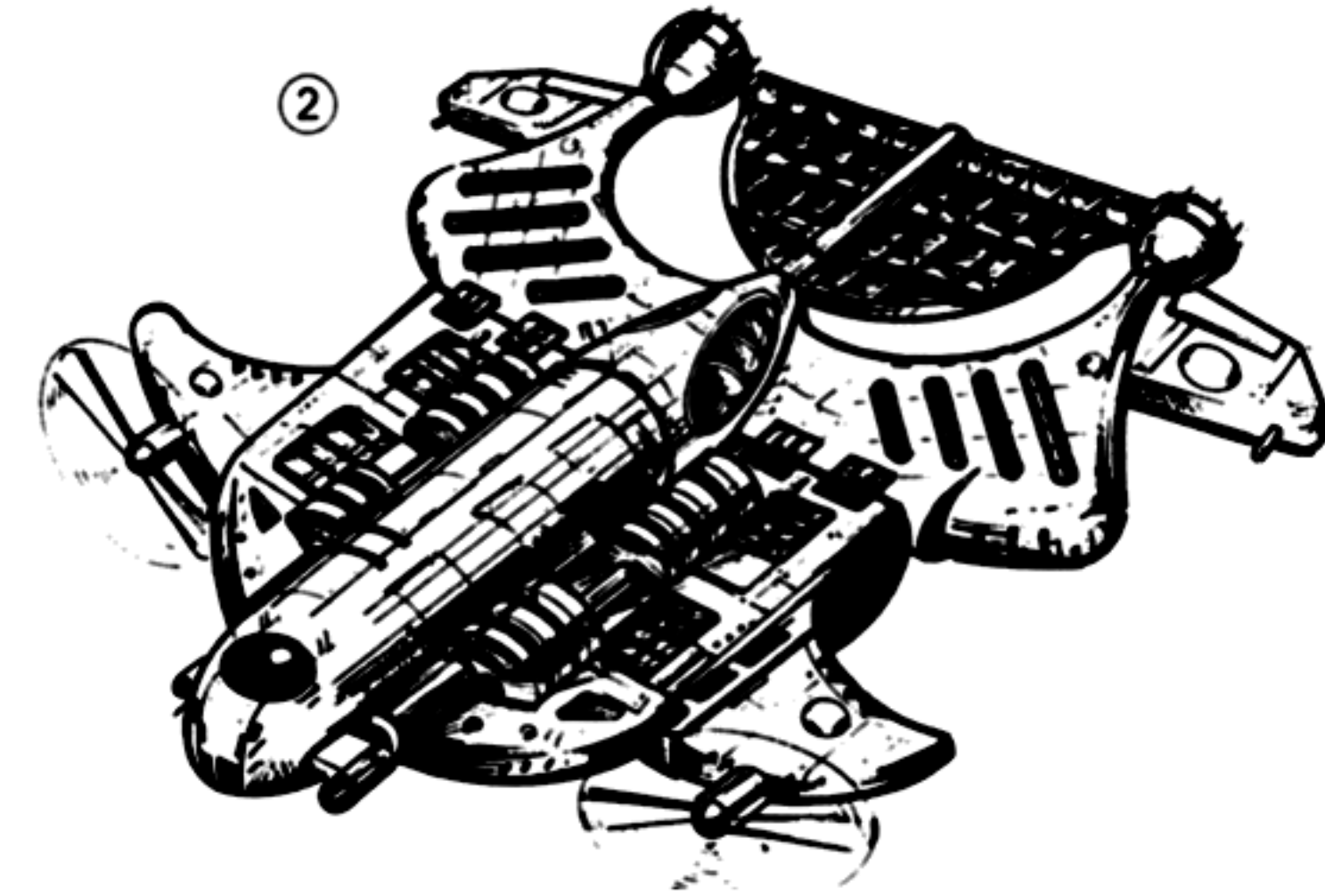
①



② Flying Pancake

Corps principal 70 points pour
chaque coup au but
Chaque moteur 100 000 points
Chaque boule 10 000 points

Autres ennemis comme pour les
manches précédentes.

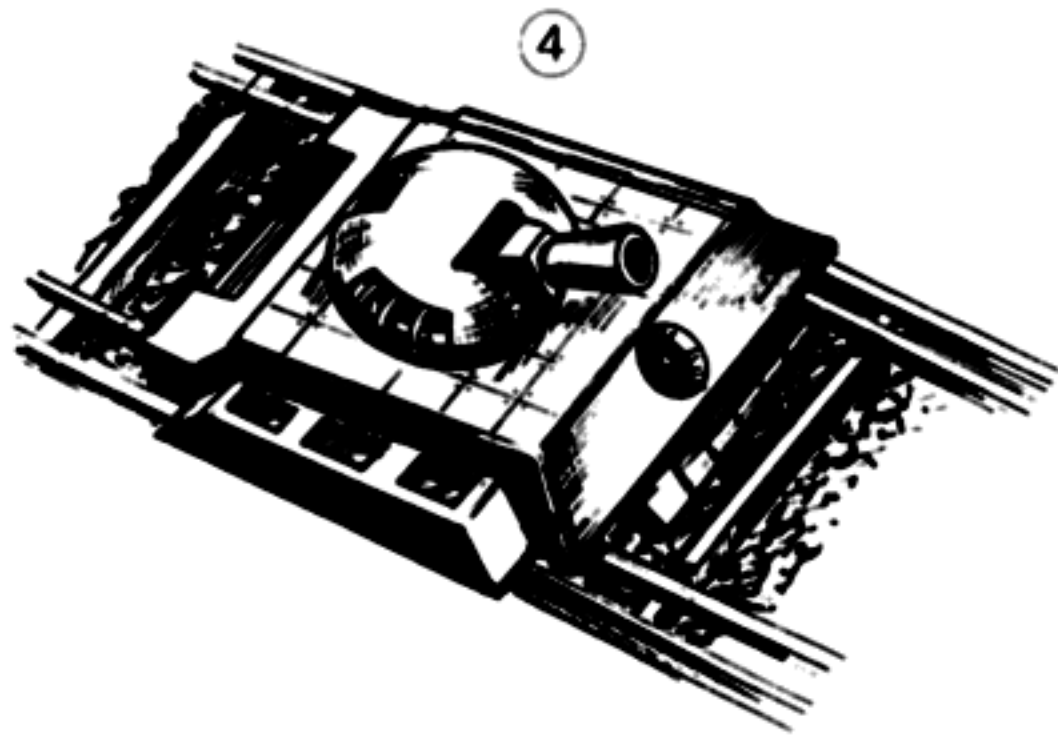


Manche 4

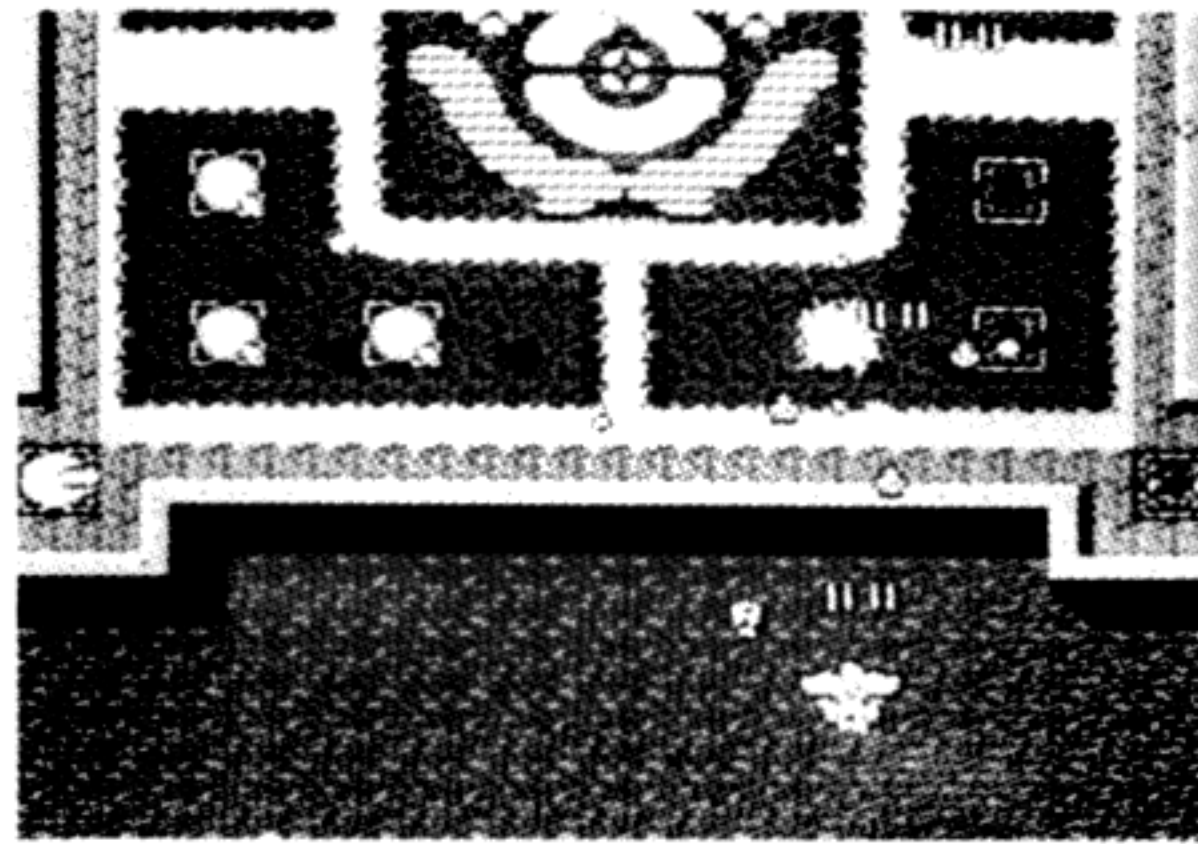
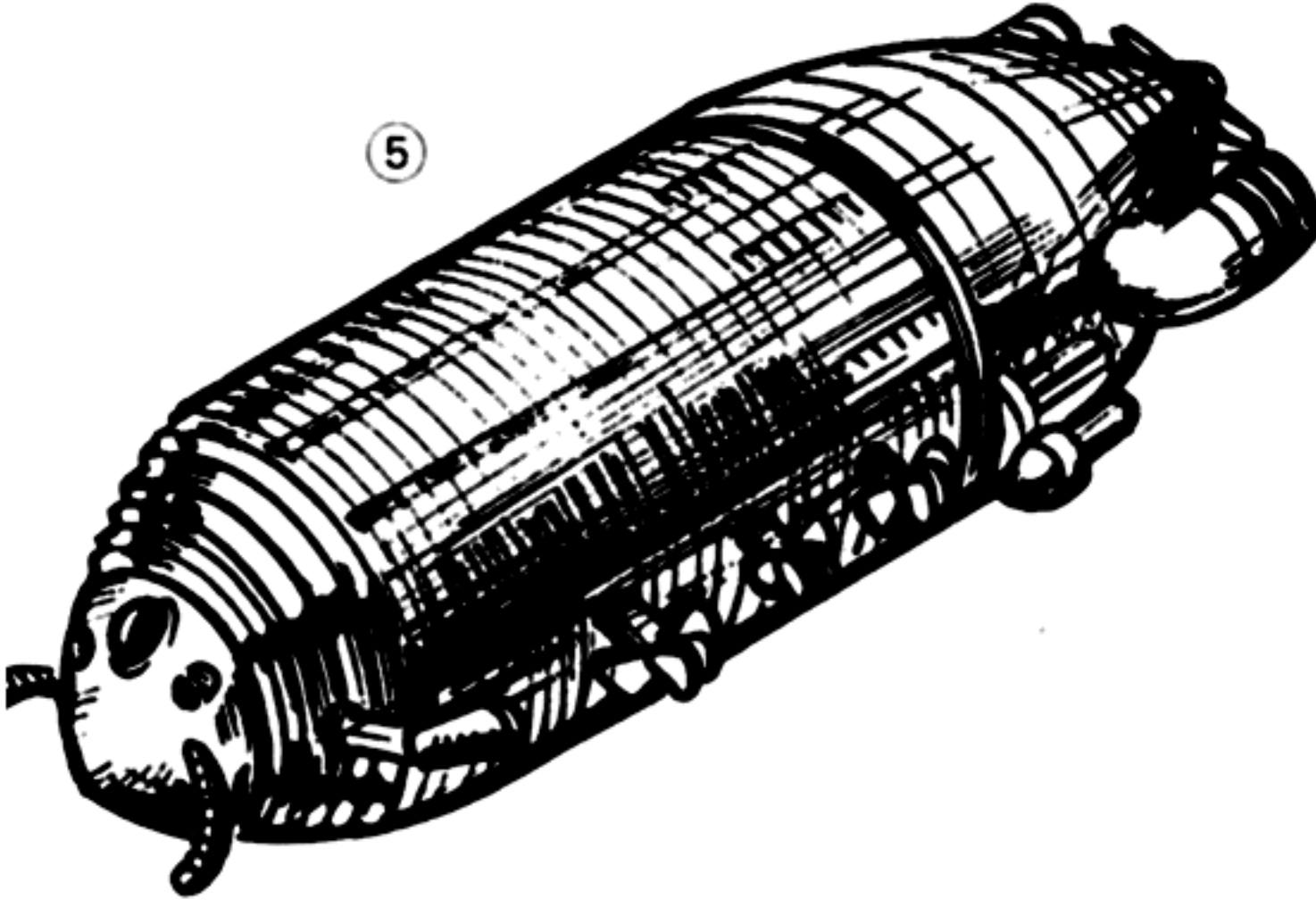
③ Medium Bomber 5 000 points



④ Tracker Truck 1 000 points

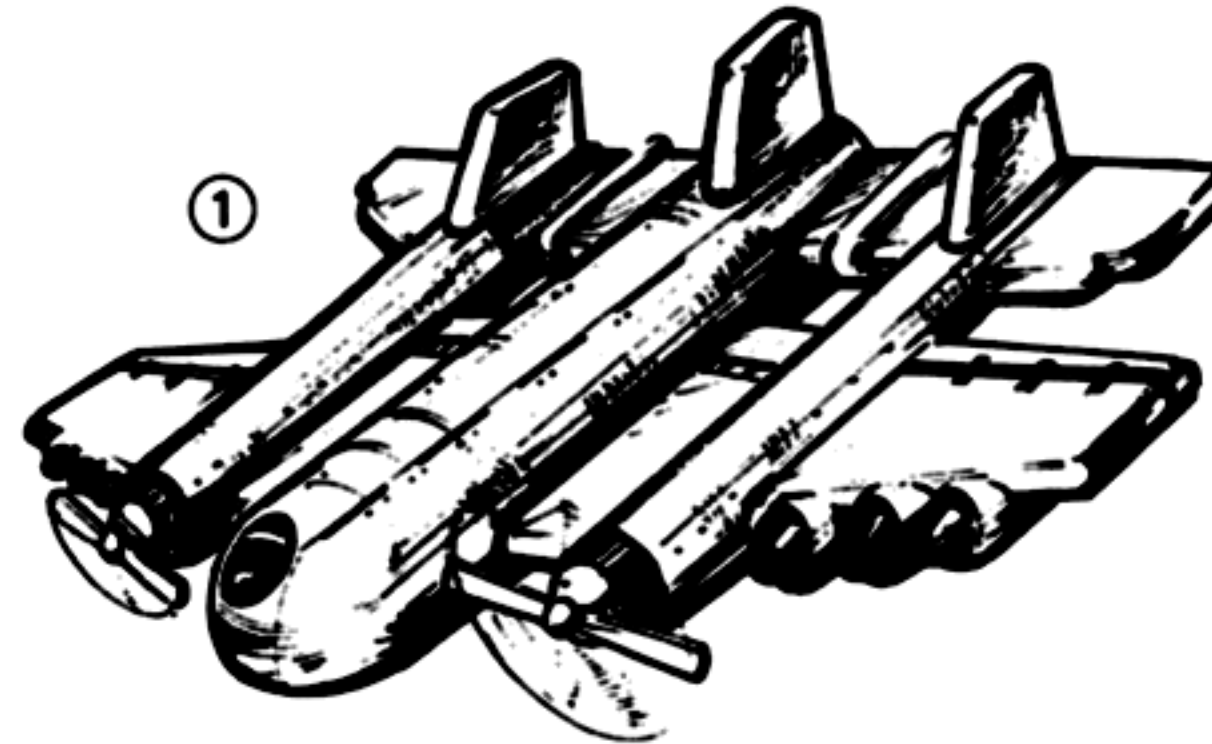


⑤ Tri-Beater 100 000 points

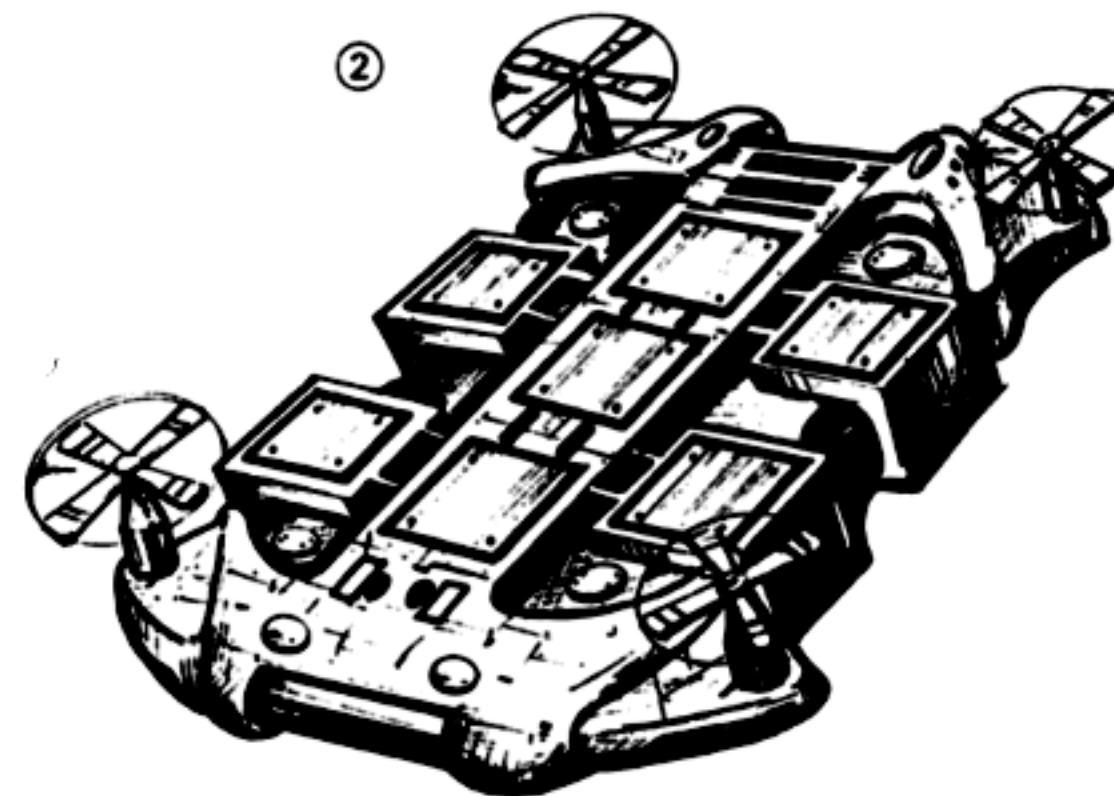


Manche 5

① Medium Bomber 5 000 points

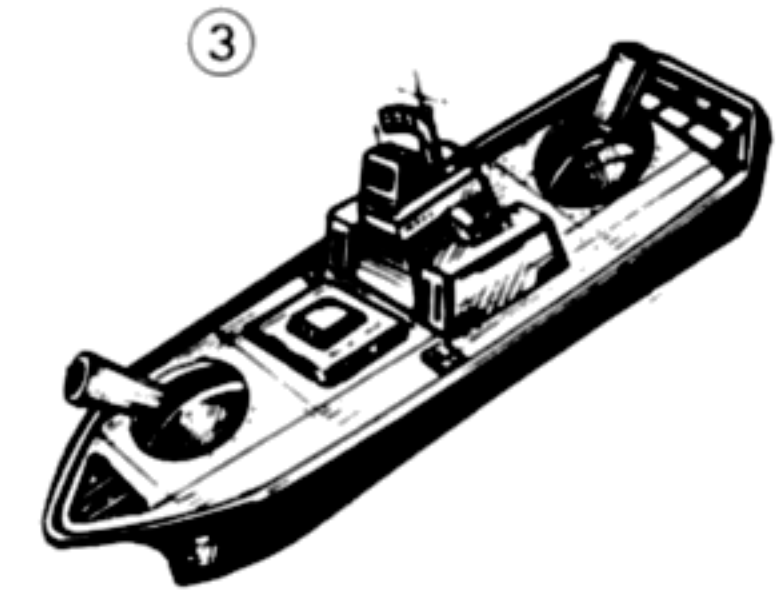


② Sky Revolver
Chaque tourelle d'armement
..... 5 000 points



Manche 6

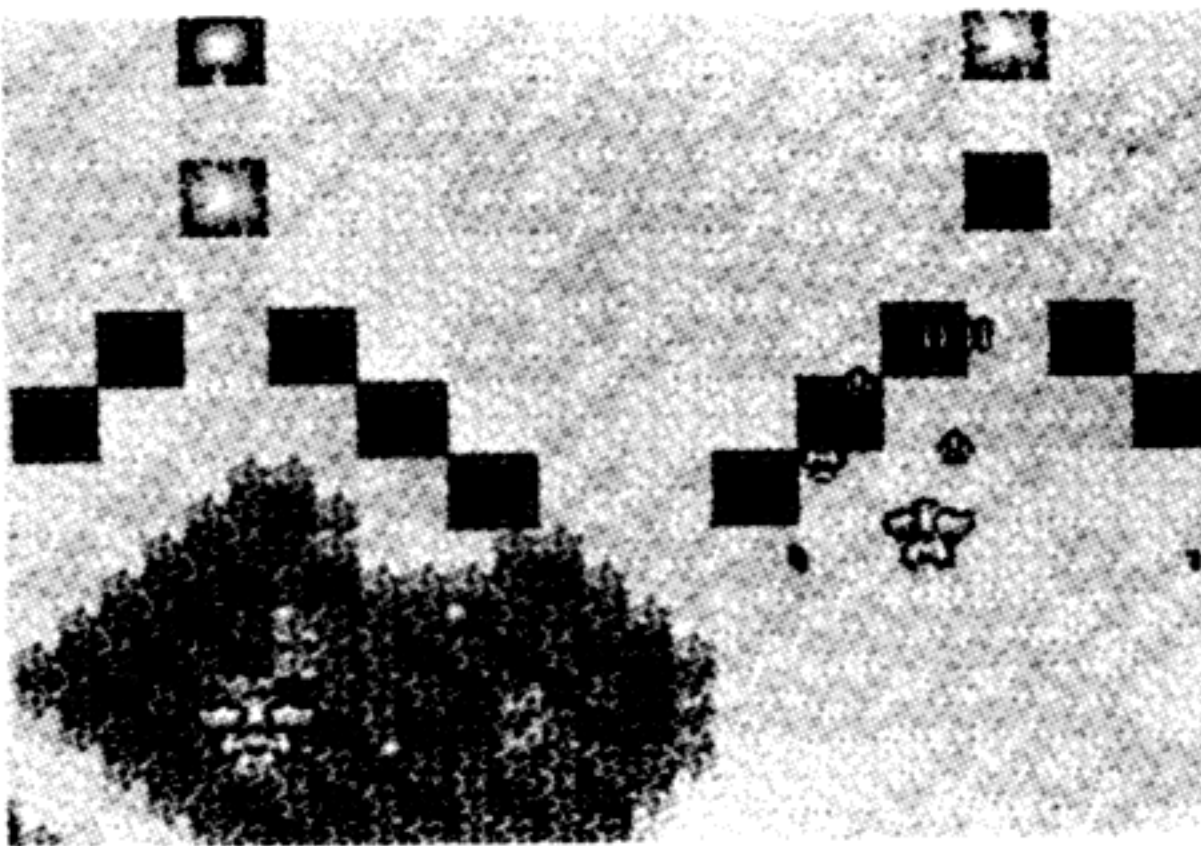
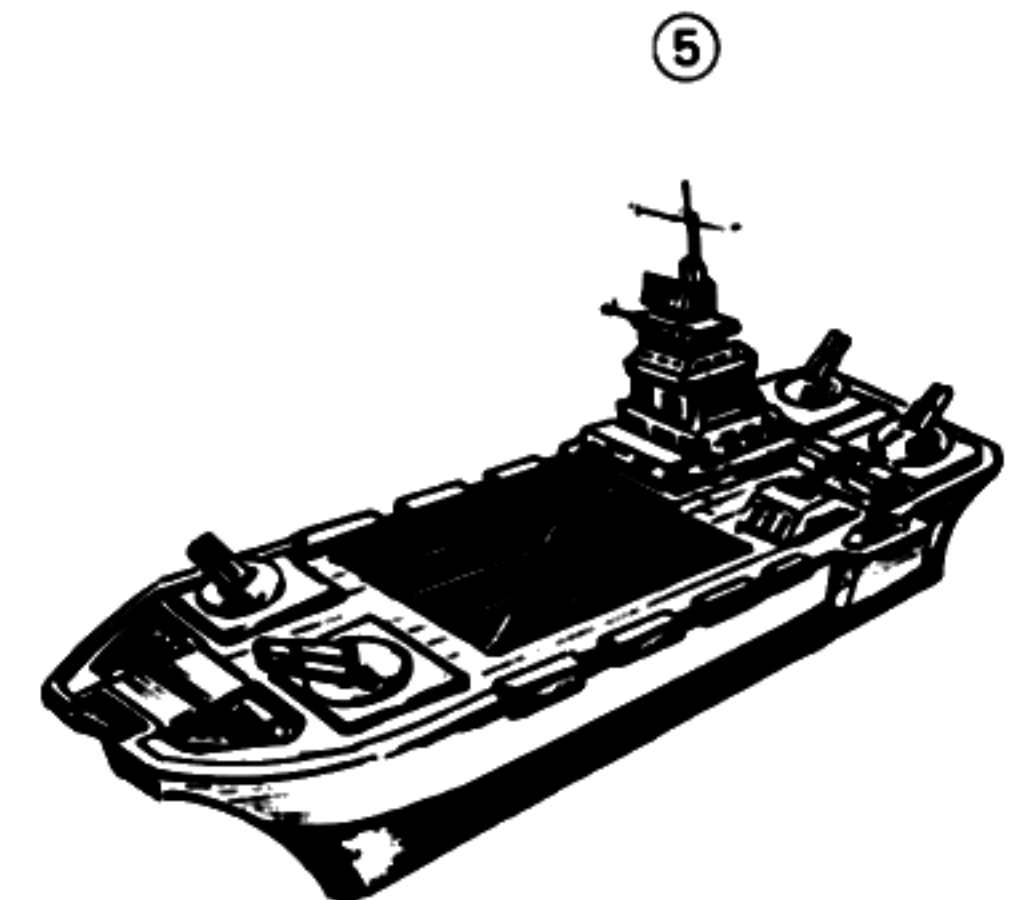
③ Go-Fast Ship
Tourelle d'armement ... 500 points
Corps principal 1 000 points



④ Shuttle Cannon 200 points



⑤ Bruiser Cruiser
Tourelle d'armement ... 150 points
Lance-missile 5 000 points



⑥ Sting Ray Battle Commander

Tourelle d'armement rotative

..... 300 000 points

Tourelle d'armement . 50 000 points

Etoile 150 points

⑥

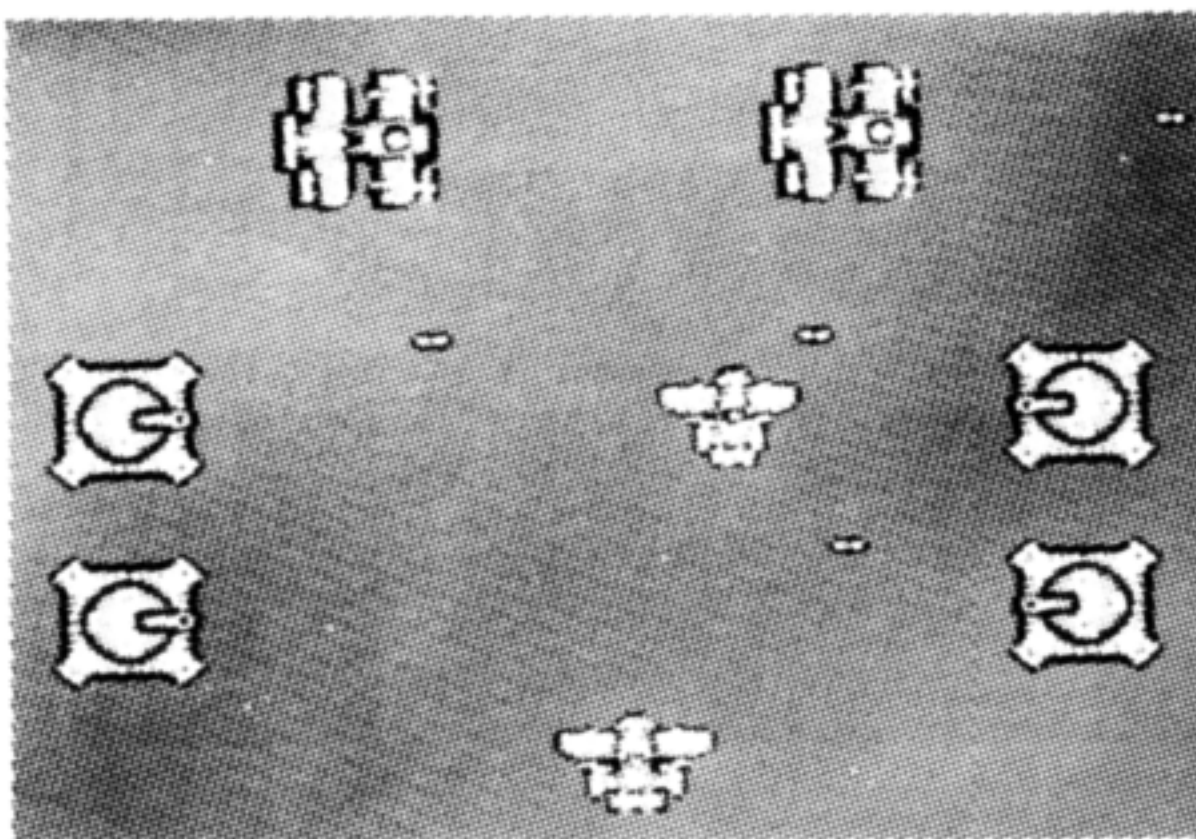
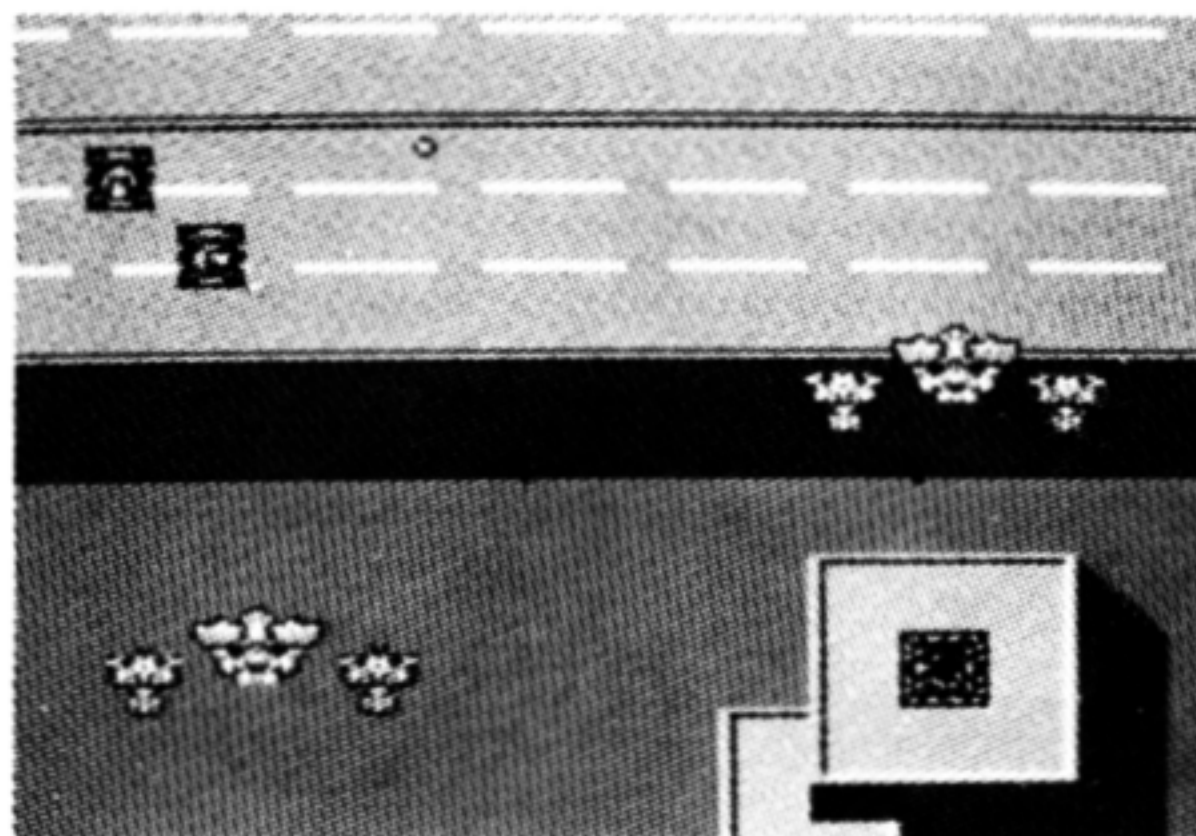


Bonus spécial

L'acquisition de mini-chasseurs de support peut être particulièrement bénéfique si les deux mini-chasseurs sont obtenus en début de manche. La réalisation d'une formation avec deux mini-chasseurs vous rapporte un bonus de 10 000 points pour la première fois, puis 20 000 et 40 000 points chaque fois que vous constituez une double formation par la suite! Ces points supplémentaires se révèlent être utiles pour l'obtention de vies supplémentaires!

Etapas de bonus

Vous rencontrerez des étapes de bonus au cours des manches 1, 3 et 5. Lors des étapes de bonus, vous devez détruire autant d'armes et de véhicules ennemis que possible, sans être atteint par le feu ennemi. Si vous êtes touché vous ne perdrez pas une vie, mais cela vous retardera d'une seconde.



Les points en prime reçus sont basés sur le pourcentage de cibles détruites. Si vous entrez en collision avec une cible, elle explosera mais ne sera pas comptée comme coup au but pour votre score. Tirez vite!

Conseils utiles

- Les avions ennemis se déplacent et tirent plus vite que les cibles au sol. Prenez-les d'abord aussi vite que possible, puis concentrez-vous sur les cibles terrestres.
- Continuez à vous déplacer! Si vous laissez votre chasseur immobile sur un endroit pendant plus que quelques secondes, vous serez atteint!

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