

The artwork is a monochromatic blue-toned illustration. It depicts a muscular, shirtless man in a dynamic pose, leaning forward as if running or dodging. He is wearing a dark, form-fitting suit with a high collar and a small 'TM' trademark symbol. He holds a long, glowing sword in his right hand, which is pointed towards a large, complex mechanical enemy on the left. The enemy has a spherical, segmented body and multiple jointed limbs. In the background, another smaller, similar enemy is visible. The scene is set against a dark, industrial-looking environment with metallic surfaces and structural elements. The overall style is reminiscent of classic video game cover art from the late 1980s or early 1990s.

STAR RIDER II™

SEGA™

U.S. GOLD

STRIDER™ II

MODE DE CHARGEMENT

POUR COMMENCER

1. Assurez-vous que l'appareil éteint (sur ARRET).
2. Branchez le(s) dispositif(s) de contrôle. Strider 2 peut se jouer à 1, 2, 3 ou 4 joueurs avec des dispositifs de contrôle branchés dans l'une ou l'autre sortie.
3. Insérez doucement la cartouche de jeu Strider 2 dans le lecteur. Elle se mettra facilement en place si vous l'alignez correctement.
4. Allumez l'appareil. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez l'insertion de la cartouche, le branchement du lecteur à la TV et le courant.

ATTENTION:

N'oubliez jamais de vérifier que le lecteur soit sur ARRET quand vous insérez ou quand vous retirez votre cartouche.

SCÉNARIO

La simulation est terminée. L'entraînement de Strider touche à sa fin. Il est maintenant prêt à s'attaquer au Maître et à son empire maléfisant. Le Maître utilise des méthodes détournées pour tromper Strider et le conduire sur le chemin de la

destruction. Les pouvoirs de ses automates et de ses guerriers esclaves ne sont dépassés que par la redoutable et toute-puissante magie du Maître en personne.

La belle Princesse Magenta, tout autant captive que captivante, est retenue en otage par le Maître. Ce dernier sait que Strider a beaucoup d'affection pour elle, et qu'il essaiera sans aucun doute de se lancer à sa rescousse. Strider ne s'est pas seulement armé de sa fidèle épée à plasma, mais également de son shuriken meurtrier pouvant découper en tranches toute personne ou toute chose se mettant en travers de sa route.

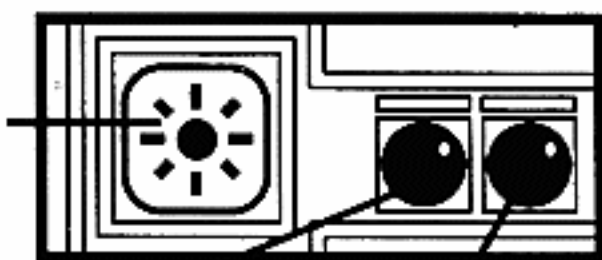
Le chemin à emprunter est tortueux et dangereux. Vous devrez traverser une forêt oppressante, un château inébranlable, un Labyrinthe Alien inquiétant, et passer par des toits où vous frôlerez la mort, avant d'atteindre le repaire du Maître. Vous est-il possible à vous, Strider, de survivre au combat final et d'accomplir votre destinée. Strider, votre mission commence!

CONTRÔLES

Apprenez les fonctions de chaque bouton de votre control pad avant de commencer à jouer.

Appuyez pour déplacer Strider à gauche ou à droite, et également pour le contrôler lorsqu'il tombe.

Appuyez pour éviter les coups, et pour vous permettre de glisser.



Bouton 1

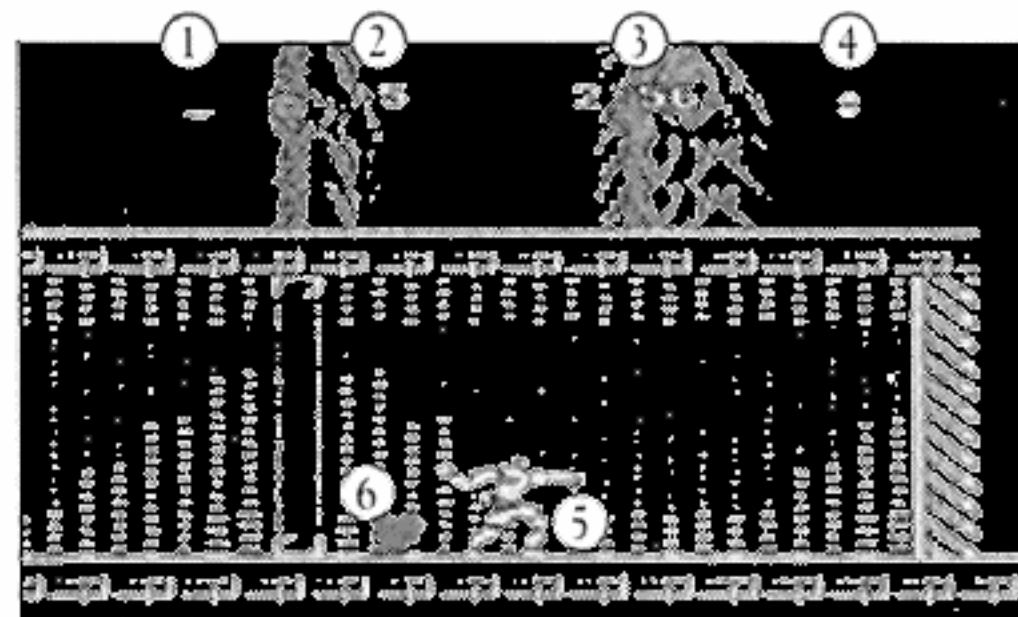
Appuyez pour lancer le shuriken si vous êtes immobile ou pour attaquer avec l'épée à plasma si vous bougez.

Bouton 2

Appuyez pour faire sauter Strider vers le haut, ou lorsqu'il bouge pour lui faire faire la roue ou le faire glisser, selon l'endroit du bouton D où vous appuyez.

DÉMARRER

L'écran titre apparaît immédiatement après le logo de Sega, suivi du Tableau des Meilleurs Scores, affichant les meilleurs scores des Striders précédents. Observez la démonstration qui a lieu aussitôt après l'affichage de l'écran des Meilleurs Scores, et relevez certains indices qui pourront vous aider dans votre mission. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour revenir à l'écran Titre et appuyez de nouveau pour aller au niveau 1.



Disposition de l'écran

- 1)Energie
- 2)Joueurs restants
- 3)Temps restant
- 4)Energie Rotun
- 5) Strider
- 6)Capsule d'énergie

REMARQUE: Lorsque vous marquez des points, votre nouveau score s'affiche à la place du temps restant (3).

FORCE DE COMBAT

Vous commencez le jeu avec 5 vies et un crédit supplémentaire en réserve. A chaque fois que Strider est touché par un tir de l'ennemi, ou touche un ennemi, il perd un point d'énergie de sa force vitale. Lorsque l'énergie est entièrement épuisée, ou que Strider tombe dans un trou entre deux bâtiments, vous perdez un joueur. Lorsque votre stock de vies est épuisé, le jeu est fini. Un joueur

reçoit une vie supplémentaire tous les 20 000 points. Un crédit supplémentaire est attribué pour le ramassage de capsules d'énergie Rotun éparpillées sur les niveaux; elles valent donc la peine d'être ramassées! En plus des capsules Rotun, il existe également des capsules d'énergie (représentées par un cœur) qui rechargent la réserve de force vitale de Strider.

La silhouette de Strider clignote quand il est touché. Pendant ce temps, il est immunisé contre toute attaque ennemie; c'est donc un bon moyen pour vous de lancer l'offensive!

LE TEMPS S'ÉCOULE...

Vous devez terminer chaque niveau dans un temps déterminé. Si Strider est toujours en train de combattre, ou de chercher la sortie lorsque la limite de temps s'achève, vous perdez un de vos joueurs. Normalement, vous vous dirigerez vers la droite de l'écran pour avancer, mais vous devrez par moments diriger Strider vers le haut, vers le bas, ou même vers l'arrière! Ouvrez l'œil et tâchez de repérer des indices.

NIVEAU 1 - LA FORÊT INTERDITE

Strider commence sa mission dans la forêt, à l'extérieur de la forteresse ennemie. Des robots-automates sentinelles patrouillent cette zone et sont programmés pour détruire tout organisme étranger qu'ils rencontrent. Attention aux attaques aériennes

féroces des oiseaux mécaniques! Venez à bout de Milsoma, la machine à lancer des missiles, Podulus, la bombe incendiaire blindée, puis attaquez-vous à la géante forteresse volante métallique.

NIVEAU 2 - LE CHÂTEAU METROPOLIS

Affrontez des soldats mutants à la détente rapide, des plantes étranges génétiquement avancées, des roboposts inébranlables, tout en évitant les attaques des générateurs électriques et en vous dirigeant vers la zone d'un hangar pour avions gardé par deux tanks bien défendus. Vous devrez dépasser de nombreux générateurs électriques avant de rencontrer Hélios II face à face, un ennemi encore plus rapide et plus meurtrier que son prédécesseur.

NIVEAU 3 - LE LABYRINTHE ALIEN

Sous terre, Strider doit affronter les redoutables bébés aliens. Trouver la sortie du labyrinthe est un problème très important, mais ce n'est rien comparé à la maman alien qui garde la sortie! Ne vous laissez pas abattre...et faites attention aux "rampeurs" de mur et aux tisseurs.

NIVEAU 4 - LES TOITS

De retour à l'extérieur, vous devrez prendre part à la bataille des toits, durant laquelle votre agilité,

vitesse, et habileté seront des plus importantes. Evitez de tomber dans le vide pendant que vous confrontez les méchanoïdes lanceurs de missiles à tête chercheuse, de véritables maniaques. Les cordes, les pistes d'envol aériennes et les petites plates-formes font la toile de fond dramatique de cette bataille vers le repaire du Maître. L'entrée est gardée par Waspini, une guêpe géante cyborg qui ne supporte pas les intrus...

NIVEAU 5 - LE REPAIRE DU MAÎTRE

On ne sait pas grand-chose du quartier général du Maître car personne n'en est jamais revenu; par conséquent on ne sait rien sur les pièges qui y sont cachés! Strider, c'est vous contre le Maître - la défaite est impensable.

SCORE

Oiseaux Mécaniques	-	100 pts
Robots Sentinelles	-	150 pts
Roboposts	-	300 pts
Plantes	-	300 pts
Rampeurs de Murs	-	150pts
Missiles	-	100 pts
Tisseurs	-	200 pts
Fleurs	-	250 pts
Soldats-Mutants	-	150 pts
Missiles à tête chercheuse	-	150 pts

Méchanoïdes lanceurs de
missiles à tête chercheuse 150 pts

OBJETS À RAMASSER

Cœur	-	100 pts & plein d'énergie
Bouclier Rotun	-	50 pts, 100 pts, 150 pts crédit supplémentaire (max 5) pour chaque capsule ramassée
Ennemis de milieu de niveau	-	500 pts x numéro du niveau
Gardien de fin de niveau	-	750 pts x numéro du niveau

Une vie supplémentaire est attribuée tous les 20 000 pts.

NE VOUS LAISSEZ PAS ABATTRE

Les ennemis vous approchent de tous les côtés. Il est possible qu'ils ne tirent qu'une fois, mais ils peuvent tirer plusieurs fois. Faites attention et évitez de vous faire descendre d'une balle! Savoir où aller est la clé du succès. Souvenez-vous que vous êtes à la merci du chrono, alors bougez rapidement.

GARANTIE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis.

U.S. Gold ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières. Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abimer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT:

Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

AVERTISSEMENT: SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

**THIS GAME IS LICENSED BY
SEGA FOR PLAY ON THE**

SEGA™

Master System™

**MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE
with MASTER SYSTEM CONVERTER**

SEGA is a trademark of
Sega Enterprises Ltd.
PRINTED IN JAPAN

STRIDER™ II © 1990, 1992
CAPCOM USA, Inc. All
rights reserved. CAPCOM
is a registered trademark
of CAPCOM USA Inc.

**CAPCOM
USA**

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366.

U.S. GOLD