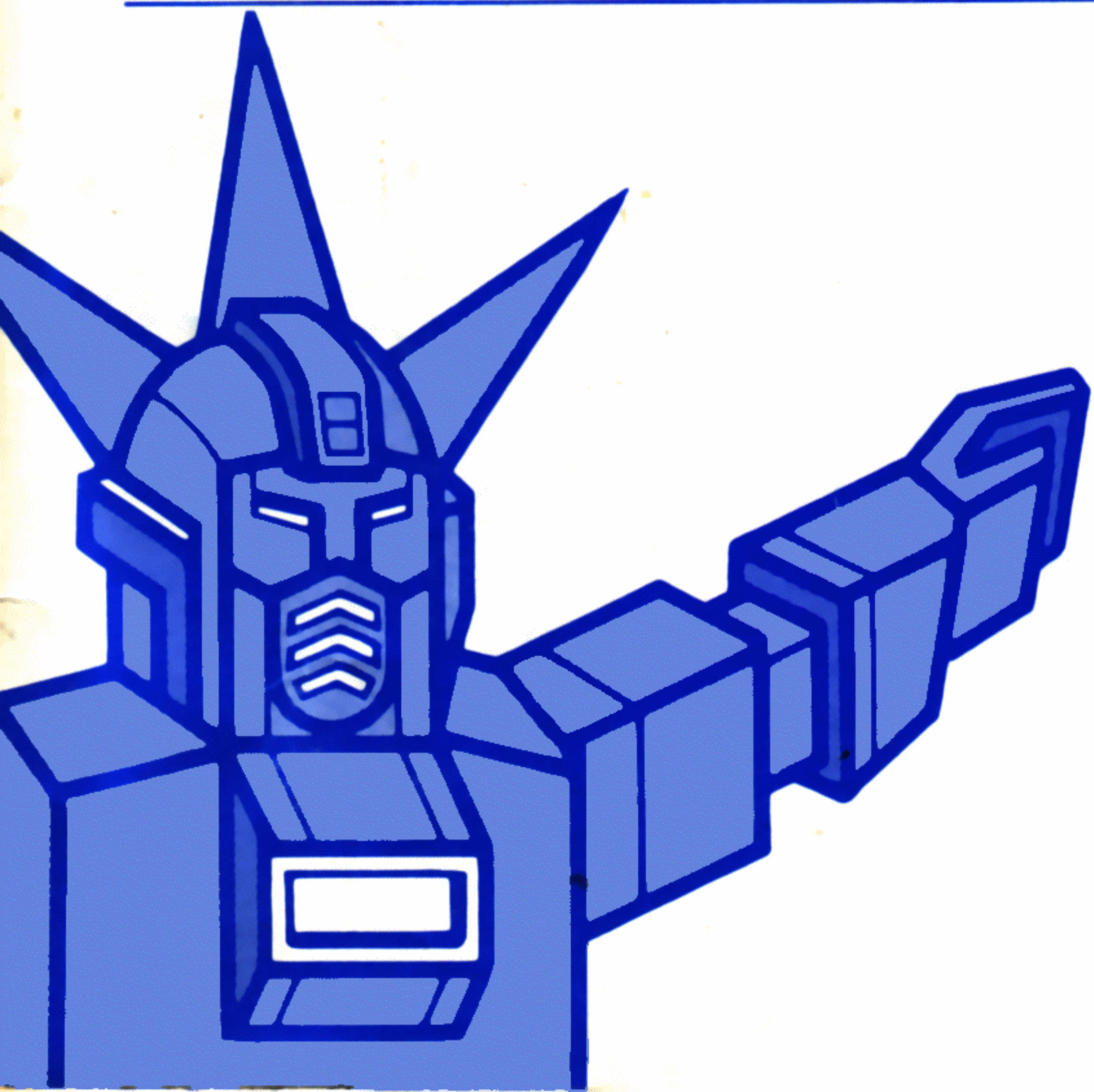


TransBot™



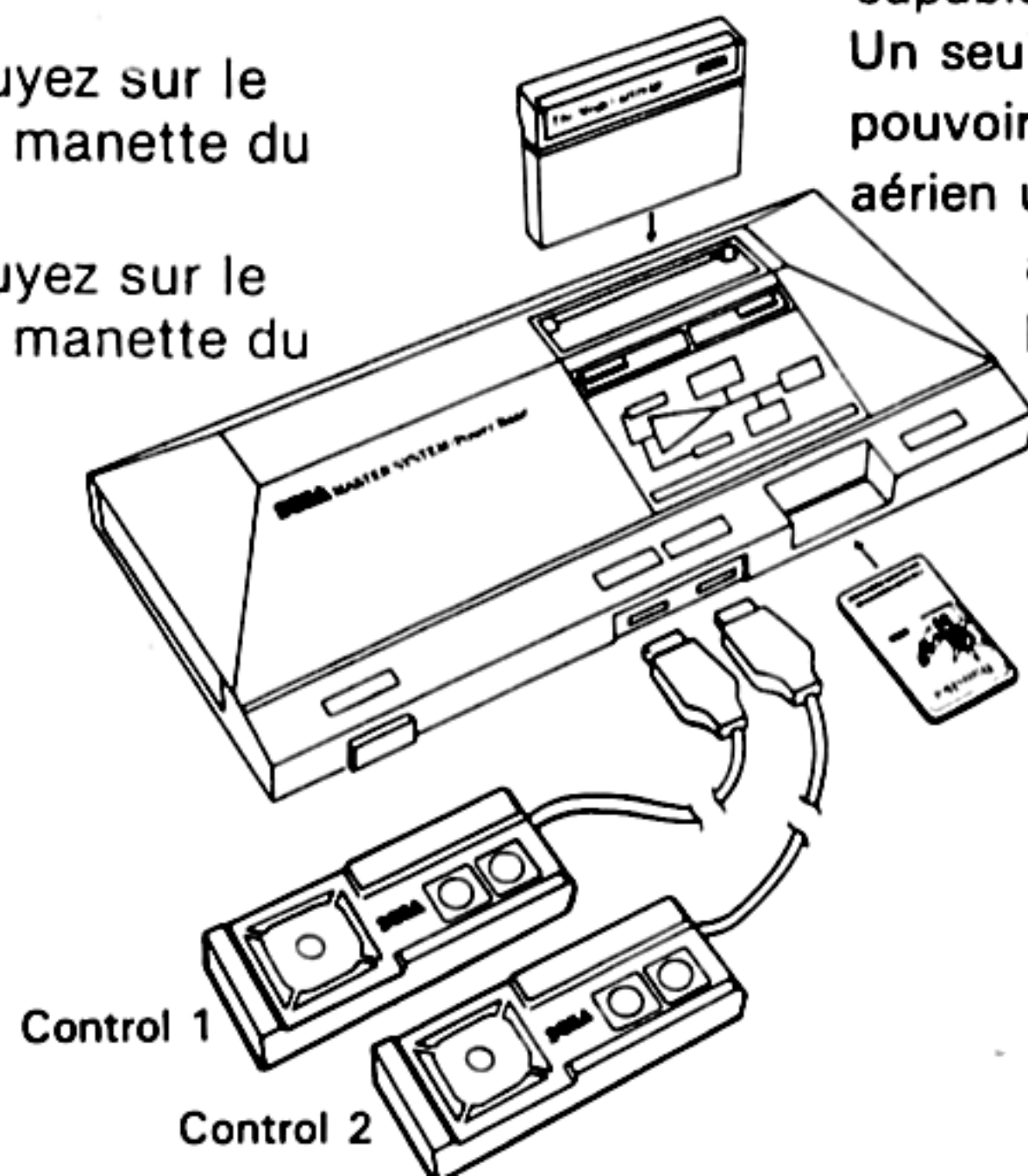
SEGA

A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

1. La console doit être en position OFF.
 2. Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEME SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
 3. La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
 4. Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.
- Pour 1 Joueur: Appuyez sur le bouton START de la manette du premier joueur
- Pour 2 Joueur: Appuyez sur le bouton START de la manette du deuxième joueur



L'ACTION

C'est finalement comme si on revenait en arrière, au temps de l'après-guerre nucléaire qui avait éclaté l'année du deuxième millénaire.

Les hommes sont sortis des abris souterrains dans lesquels ils s'étaient terrés, à l'abri des bombes atomiques. Des villes nouvelles ont été reconstruites. Les cités se sont à nouveau animées. La vie reprenait son cours.

Mais tout ne va pas pour le mieux. DALAUS, un ordinateur super puissant en intelligence artificielle est en train d'instaurer la dictature.

DALAUS gagne du terrain, son pouvoir s'étend déjà sur une ville entière et il a sa botte des défenseurs farouches capables du pire.

Un seul moyen existe pour briser leur pouvoir: le CA-214, un vaisseau spatial aérien ultra sophistiqué. Venez leur en aide, ils ont besoin de vous pour rétablir la démocratie et vous seul, savez piloter cet engin! Vous devez à tout prix détruire le TRANSPORTEUR D'ARMES de l'ennemi. Puis, partez à la découverte de la forteresse cachée de DALAUS et détruisez ELGRANZON pour détruire à tout jamais LA puissance de l'usurpateur.

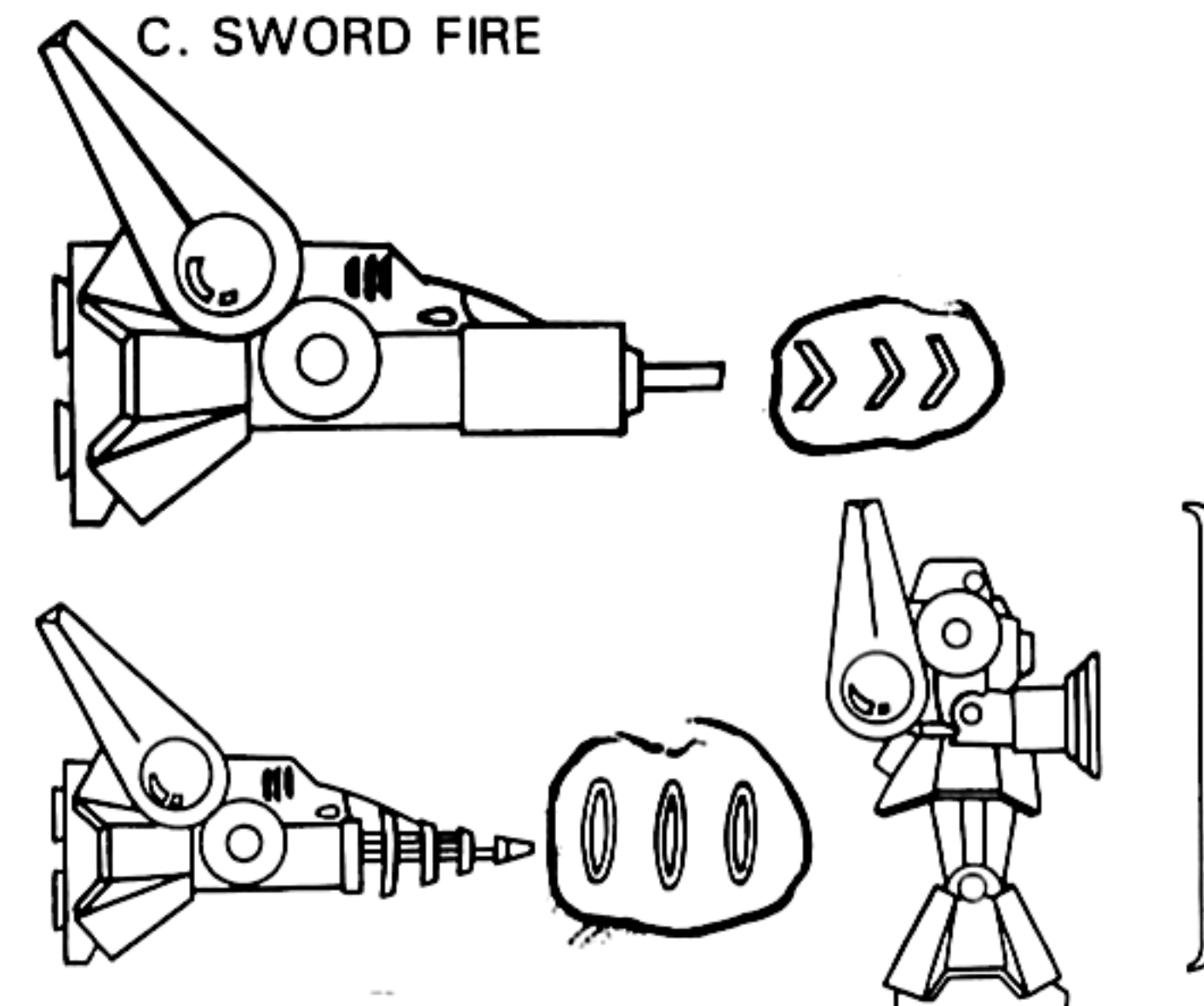
VOTRE VAISSEAU MISSILE, LE CA-214

Votre CA-214 peut voler avec 7 missiles défensifs qui sont chacun différents. Vous commencez avec le NORMAL FIRE qui permettent de détruire le transporteur d'armes ennemies (ARM CARRIER). Mais en capturant le ? qui apparaît de temps en temps pendant le combat, vous aurez la possibilité de changer de missiles.

Quand vous capturez le ? , 7 lettres (de A à G) apparaissent dans une forme oblongue sur la moitié supérieure gauche de l'écran. Chaque lettre clignotera l'une après l'autre. Vous sélectionnez le missile qui vous intéresse en appuyant sur le bouton 2 quand la lettre de votre choix scintille.

VOTRE CHOIX DE MISSILES

- A. NORMAL FIRE: permet de détruire le transporteur d'armes ennemies
- B. BEAM
- C. SWORD FIRE

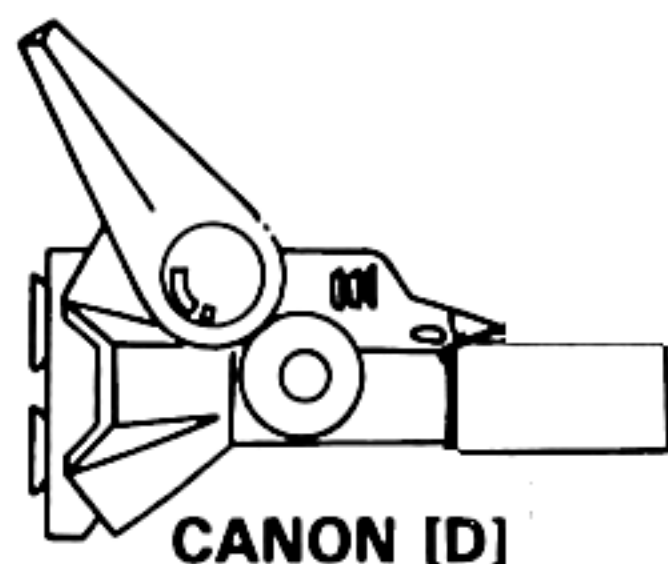


D. CANNON: détruit d'un seul coup vos ennemis en ligne de mire

E. DIFFUSION BEAM: permet de tirer sur les ennemis dans plusieurs directions en même temps.

F. TWO DIRECTION FIRE: permet de tirer en avant et en arrière

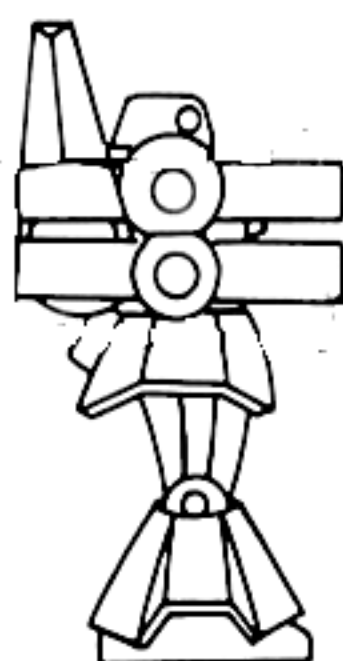
G. POWER-UP ATTACK: quand la lettre G est sélectionné, la puissance de tir de vos missiles est au maximum



CANON [D]



DIFFUSIVE BEAM [E]



TWO-DIRECTION FIRE [F]

COMMENT RECONNAITRE LES ENERGIES

DALAUS, cet ordinateur maléfique a créé une véritable armée dotée des moyens les plus performants pour empêcher des gars comme vous, de jouer au héros en sabotant leurs plans diaboliques.

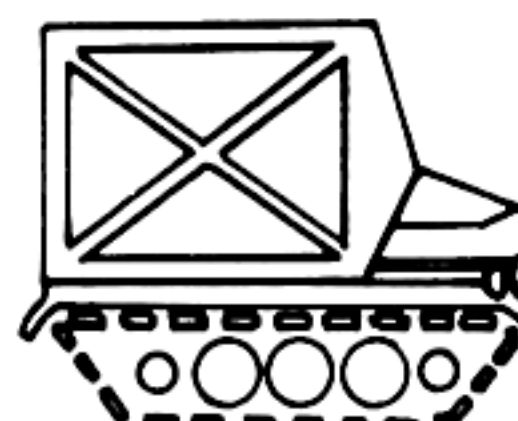
Voici ces armes:

ARM CARRIER (transporteur d'armes)
À détruire absolument et en premier chef.

Si vous capturez son ARM CAPSULE, vous aurez le choix des armes.
Si vous chargez un vaisseau et que vous le détruisez, vous gagnez 1000 points.

ARM CAPSULE

La capturer vous permet de choisir un autre type de missile. Appuyez sur le bouton de sélection pour choisir la lettre que vous désirez.



ARM CARRIER



ARM CAPSULE

INTRODUCTION DE CARACTERE "TRANSBOT" PART III

LUVOGUE

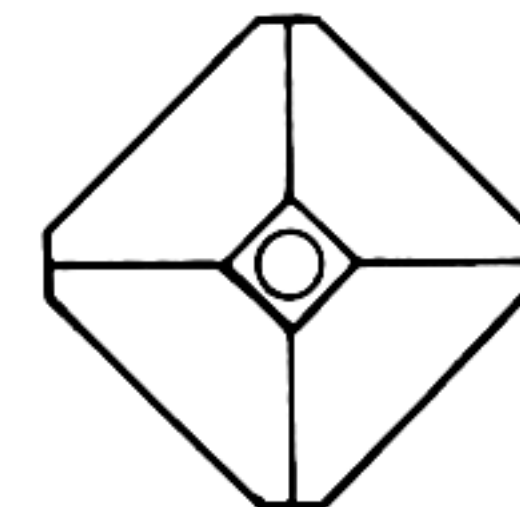
Un dangereux vaisseau à tête chercheuse qui ne vous lâchera pas d'une semelle.

PSYBALL

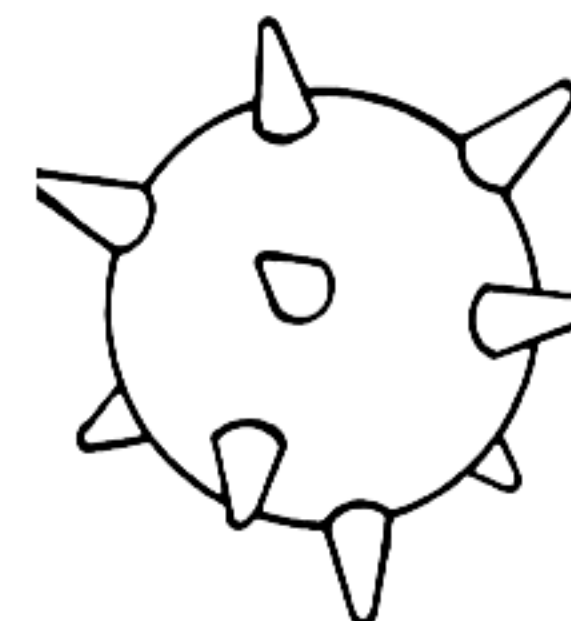
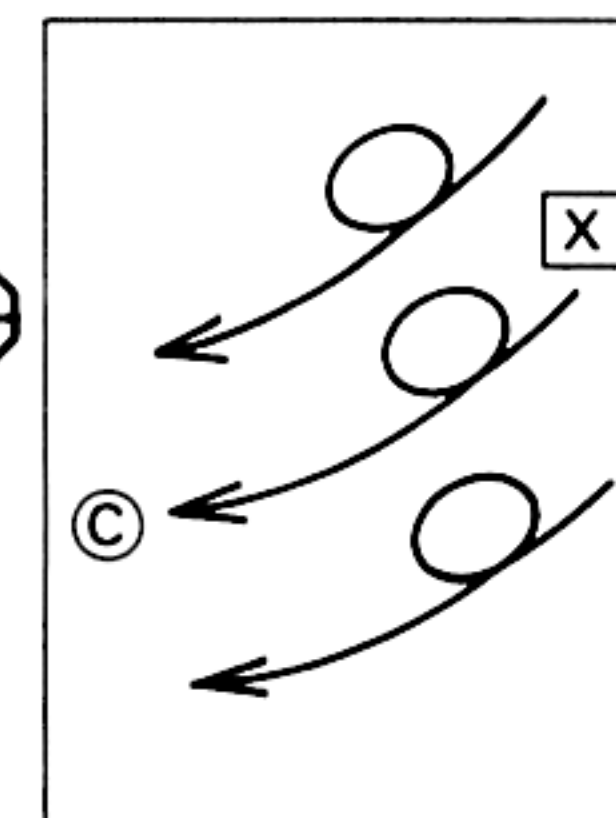
Parce qu'elle est contrôlée par l'induction énergétique de DALAUS, ses mouvements sont incontrôlables.

ELBLINK

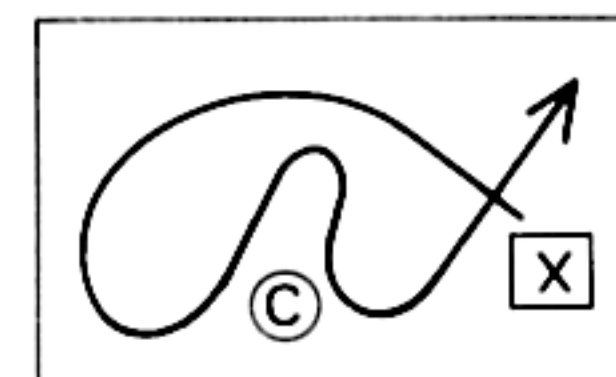
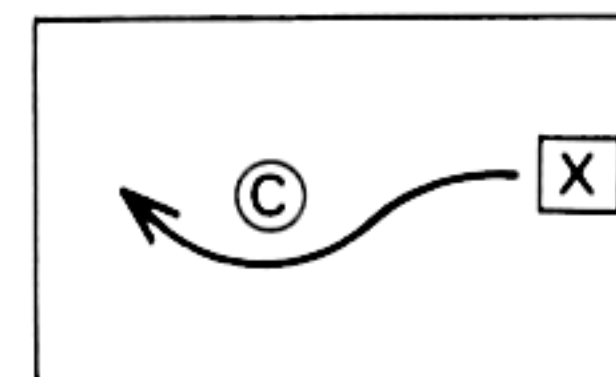
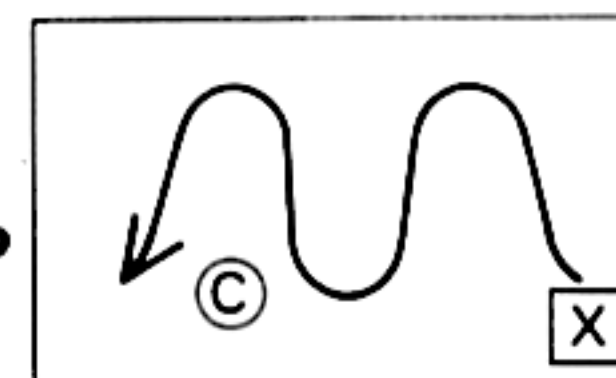
Il vient près de vous, tire et prend la fuite.



LUVOGUE



PSYBALL



© ... CA-214

X ... Enemies

BIFLER

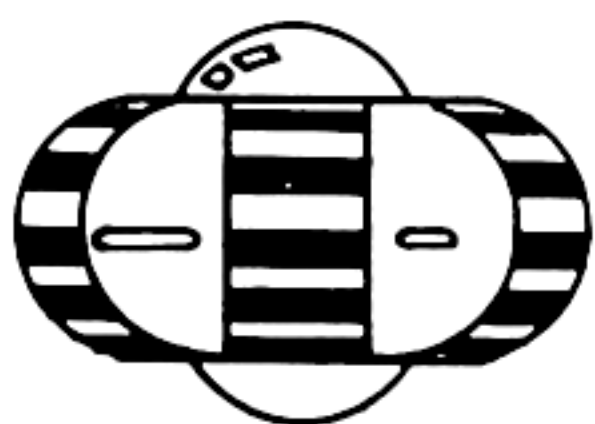
Ne peut voler qu'en ligne broite, mais ils sont deux, un lent et un rapide.

ALAPOT

Il est programmé pour entrer en collision avec tout ce qui se rap
procherait trop près de lui.

ASCULE

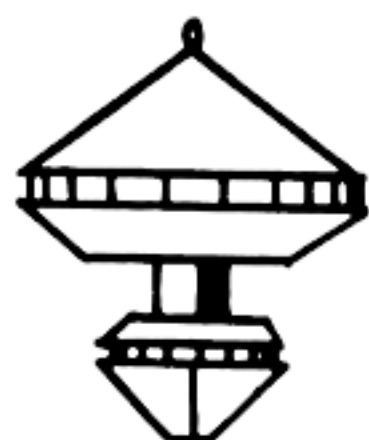
Contrôlé par DALAUS, ne peut tirer.



ELBLINK



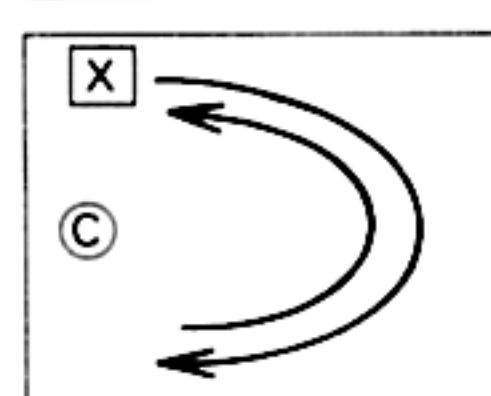
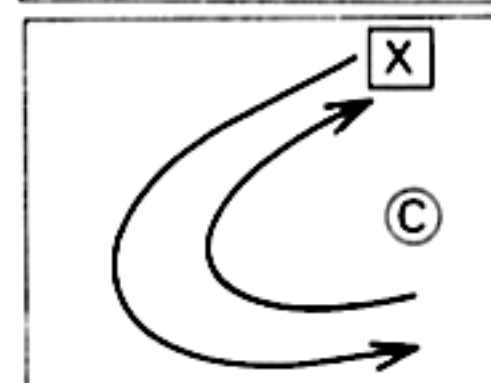
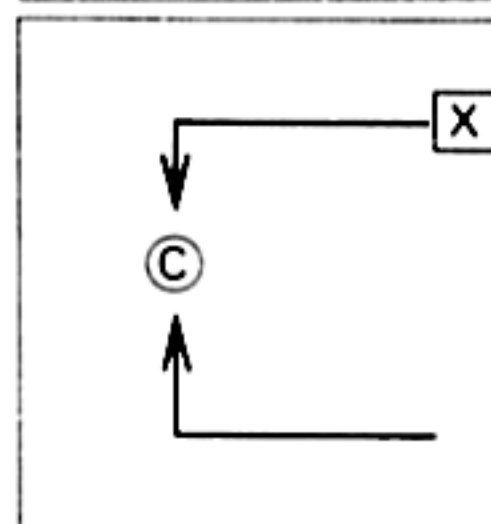
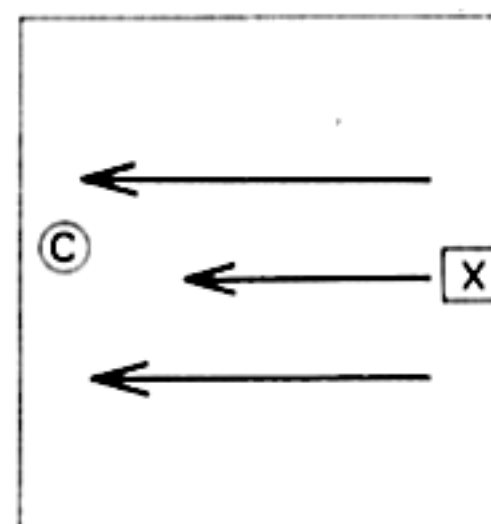
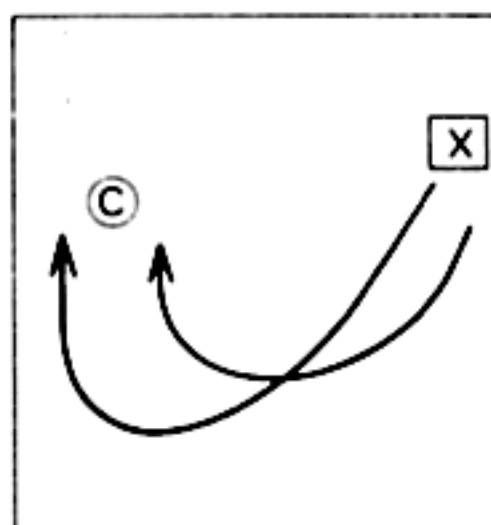
BIFLER QUICK
SLOW



ALAPOT



ASCULE



GELPAAR

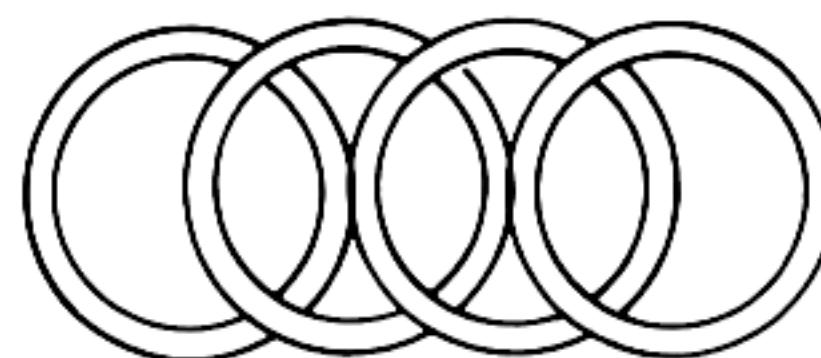
Des petits curieux qui n'ont rien de mieux à faire que de marcher dans vos pas.

BOASITE

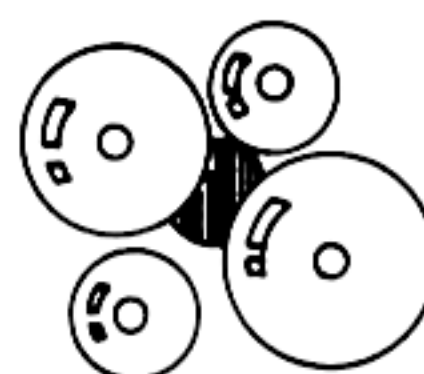
Un chasseur qui apparaît toujours par derrière et qui tire lorsque vous êtes à sa portée.

GEALMEA

Utilisez les armes A, B ou F pour en 8 coups détruire cette unité défensive.
Utilisez les armes C, D ou F pour les abattre en une seule fois.



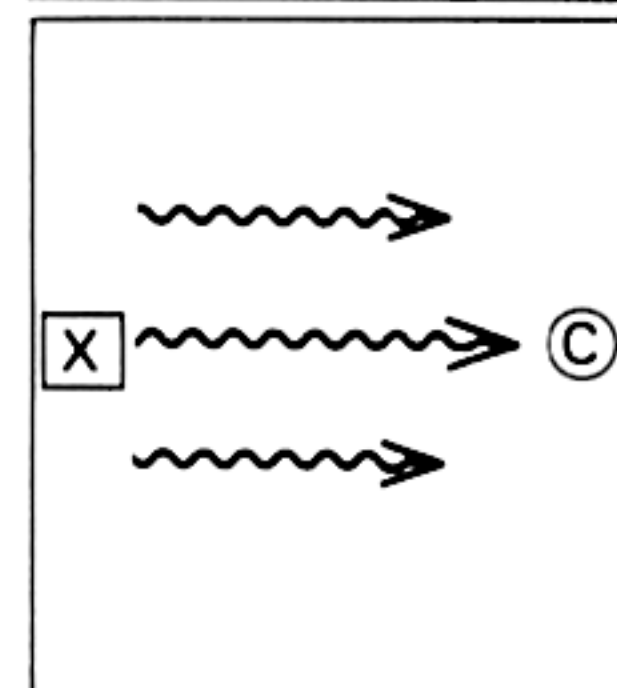
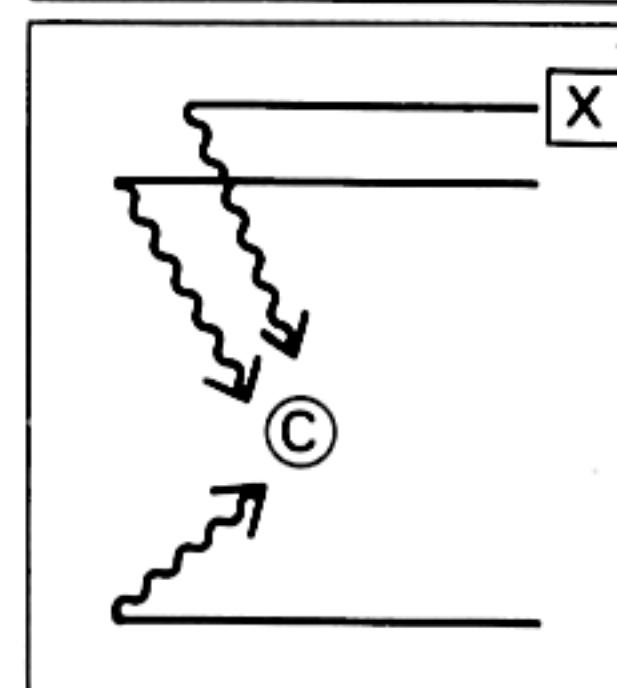
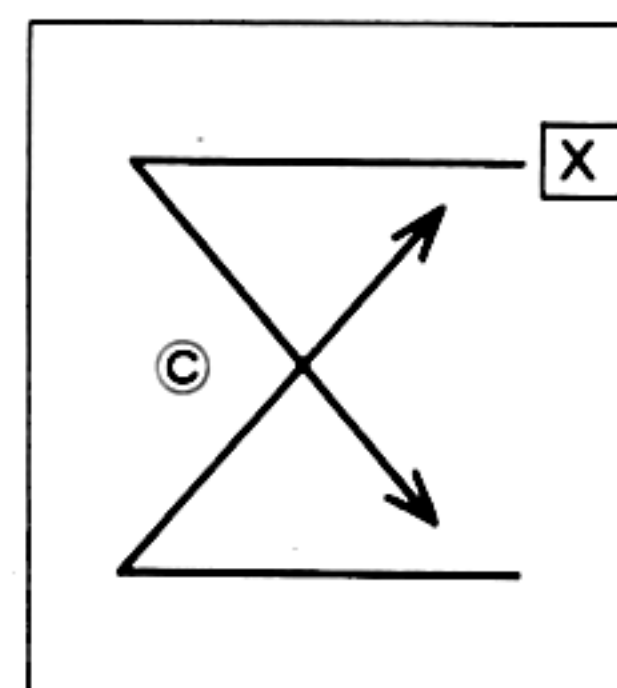
ZELNUC



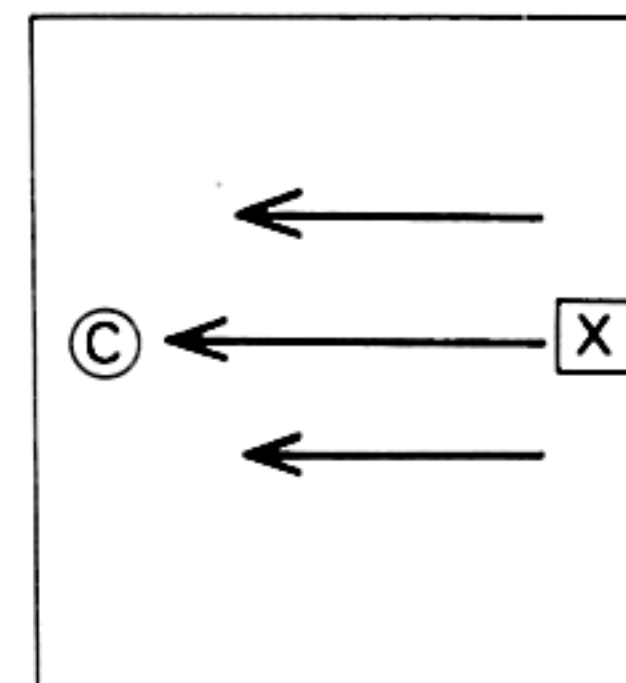
GELPAAR



BOASITE



GEALMEA



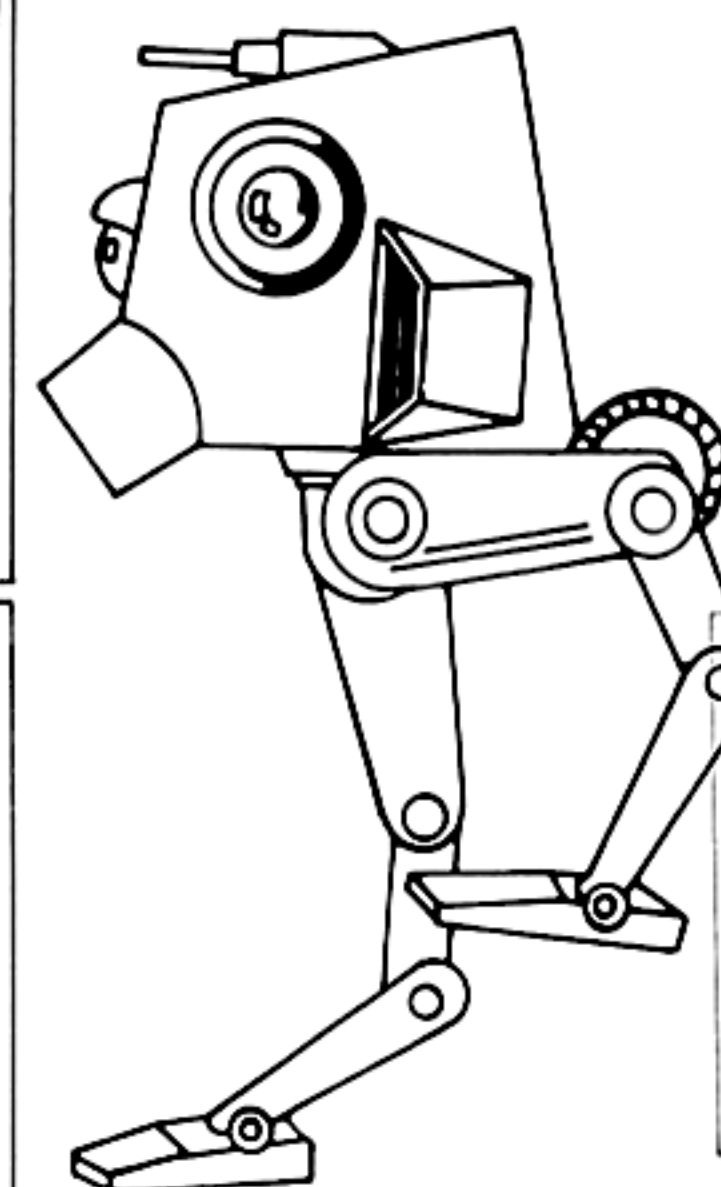
HILUN

Si vous l'attaquez, il tire dans tous les sens.

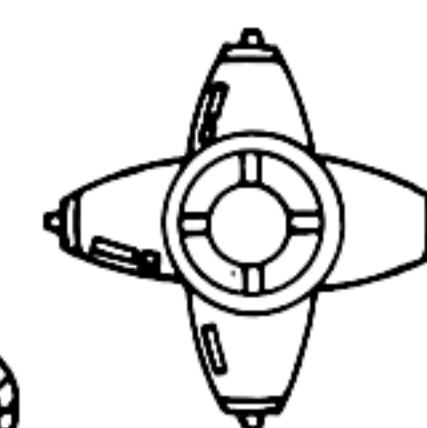
BARRIER

L'ultime défense majeure de DALAUS.
Son point faible: la boule rouge de contrôle dans laquelle vous tirez dans le mille.

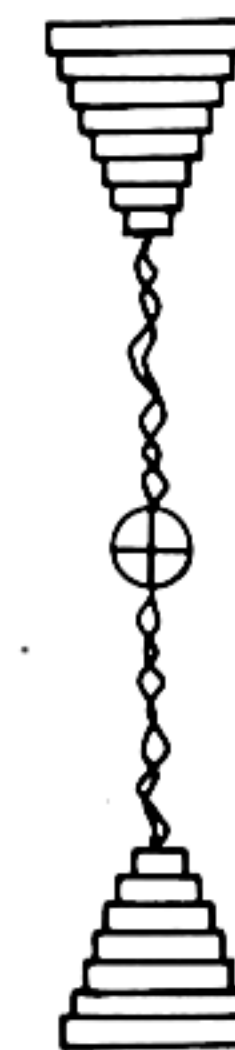
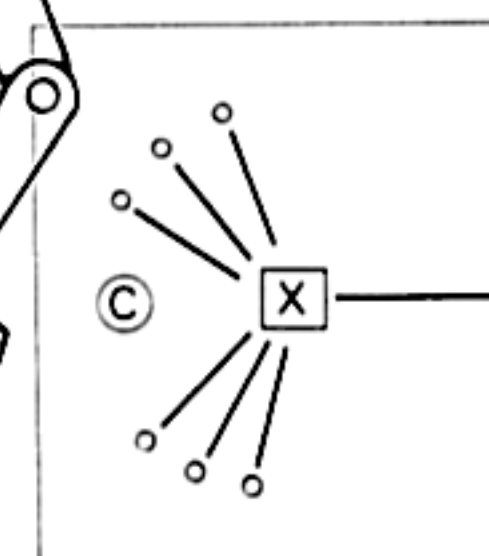
ELGRAMZON: C'est le robot qui représente DALAUS elle-même. Dans l'ordre pour détruire cette puissante mécanique. Il vous faut tirer 10 fois dans la partie rouge de sa tête.



ELGRAMZON



HILUN



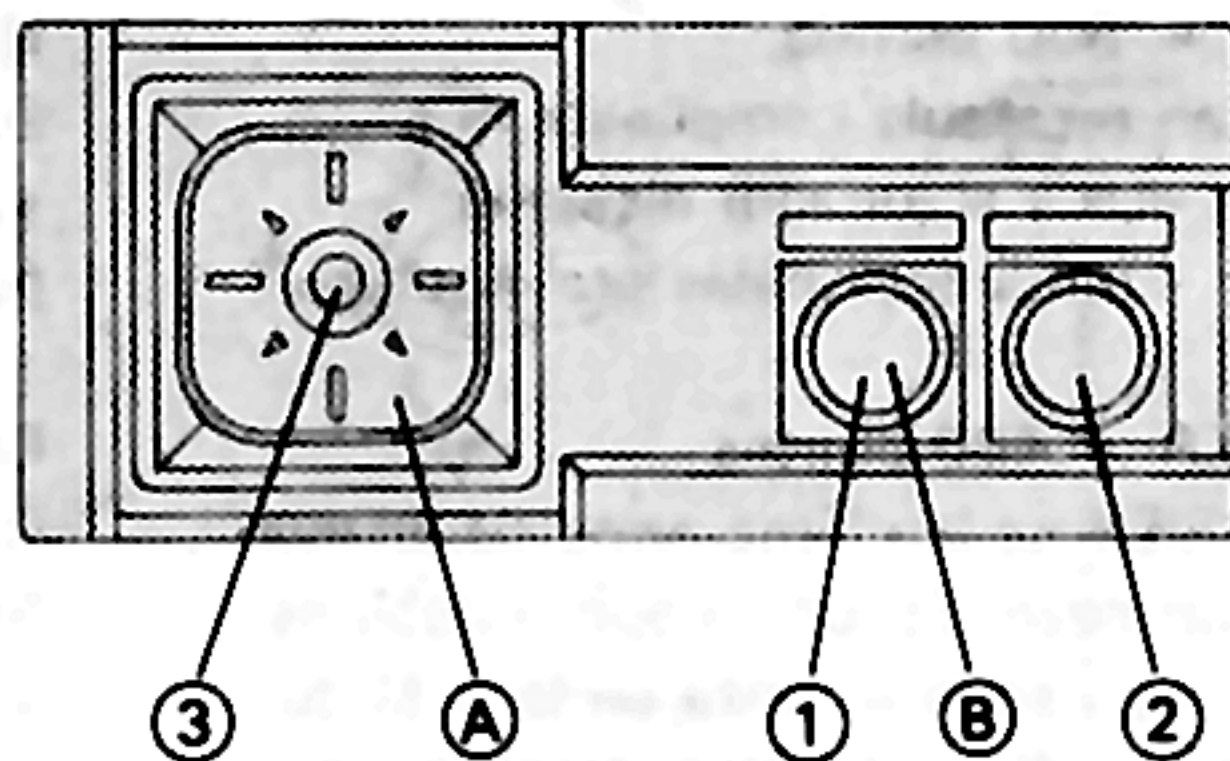
BARRIER

CONTROLE DES COMMANDES

L'illustration ci-dessous vous montre les différents instruments de contrôle que vous pouvez utiliser à partir de votre système SEGA.

Gardez bien en mémoire ces différents noms car ils seront fréquemment utilisés tout le long des combats.

- Ⓐ contrôle de la direction de votre vaisseau
- Ⓑ Touche de DEPART
- ① Sélection des armes ce bouton sert à stopper les lettres de l'alphabet
- ② Bouton de tir
- ③ Bouton de démarrage qui permet aussi de modifier les trajectoires de votre vaisseau



MANQUE. ESSAYEZ ENCORE

Au commencement de chaque partie, vous avez 3 CA-214 TRANSBOTS. Les trois détruits par l'adversaire, le jeu est fini pour vous.

Vous obtenez un TRANSBOT supplémentaire à 40 000 points puis, un nouvel appareil à chaque fois que vous totalisez 80 000 points.

LES RESULTATS

Les points que vous avez obtenu en détruisant des armes appartenant à votre adversaire seront à ajouter et vous obtiendrez votre total. Les points obtenus se calculent comme suit:

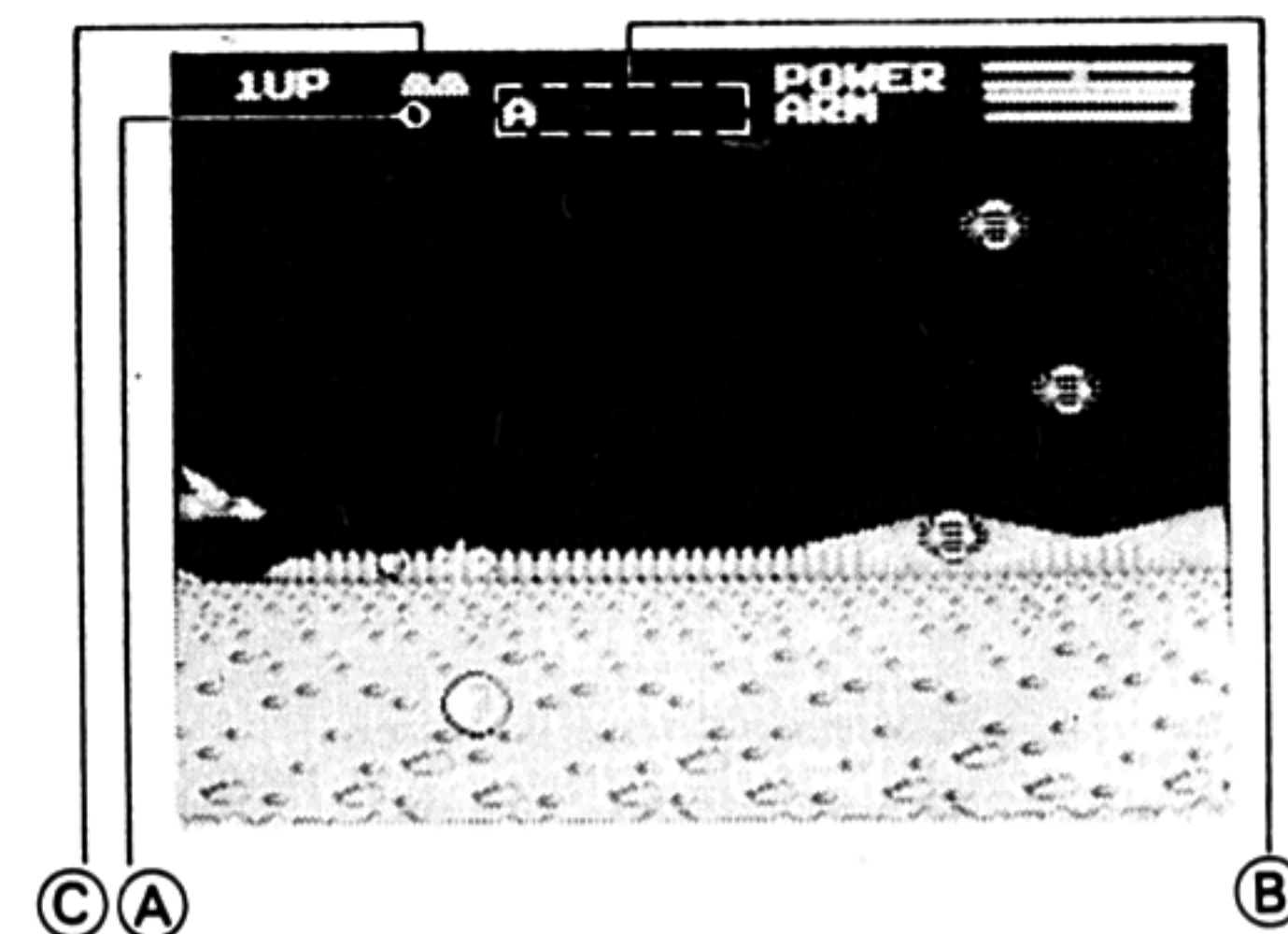
ARM CARRIER	1 000 points
LUVOGUE	120
PSYBALL	100
ELBLINK	120
BIFLER (QUICK)	100
BIFLER (SLOW)	80
ALAPOT	120
ASCULE	120
ZELNUC	200
GELPAAR	180
BOASITE	240
GEALMEA	240
HILUN	500
BARRIER	400
ELGRAMZON	20 000

LE JEU COMMENCE

- Ⓐ Score
- Ⓑ Changement de lettres alphabetiques
- Ⓒ Rappel du nombre de missiles restant Type CA-214

LA PUISSANCE décroît quand le joueur est touché ou descendu par un ennemi. Que la PUISSANCE s'annule, voilà un vaisseau de perdu. La lettre G permet de régénérer la PUISSANCE du vaisseau.

ARM l'énergie des armes décroît quand vous utilisez un missile. Au moment où il devient nul, le type de missile A est automatiquement régénéré. L'énergie ne se perd jamais avec l'arme A.





CONSEILS (DU PROFESSEUR PLAYOR)

Entraînez-vous à la sélection des missiles (avec les lettres de l'alphabet); ainsi vous pourrez plus rapidement choisir les armes qu'il vous faut en fonction de l'ennemi à terrasser. Entraînez-vous aussi dans les souterrains, là où la bataille fait rage, à utiliser les multiples passages qui mènent à la forteresse.

SÉLECTION DE LA MANCHE DÉSIRÉE

Avant l'enclenchement de l'alimentation, maintenir enfoncés les deux boutons de l'unité de commande 1 (CONTROL PAD 1), puis, après l'enclenchement de l'alimentation attendre un petit moment pendant l'affichage du titre, jusqu'à l'apparition des 4 commandes du code secret (indiquées sous la forme 0000). Elles représentent 10 navires/puissance d'arme non décroissante/puissance de vie non décroissante/déplacement de roulette lent, et elles peuvent être sélectionnées.

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