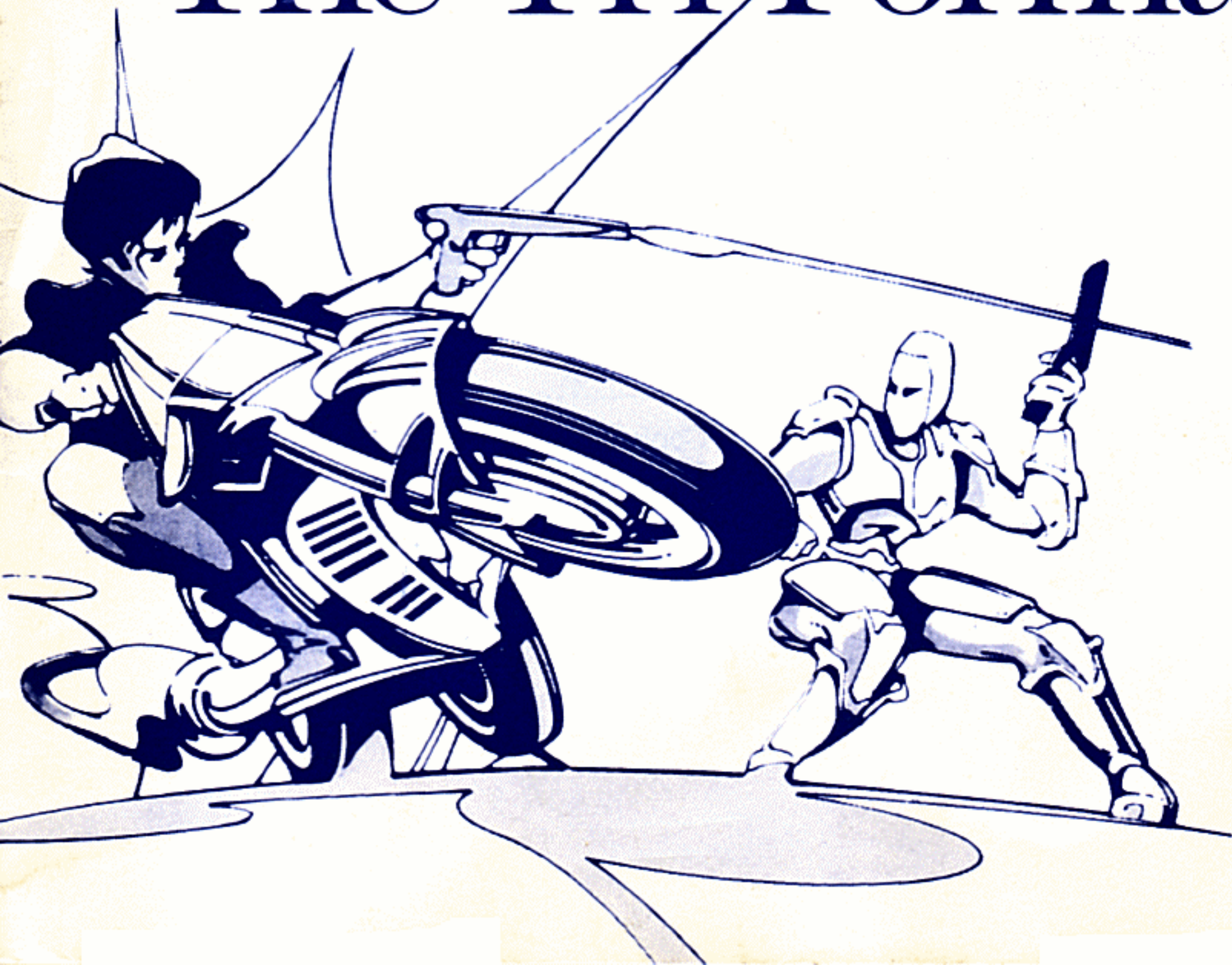


# Zillion<sup>TM</sup> II

The Tri Formation<sup>TM</sup>



SEGA



## Instructions de chargement:

### Mise en marche

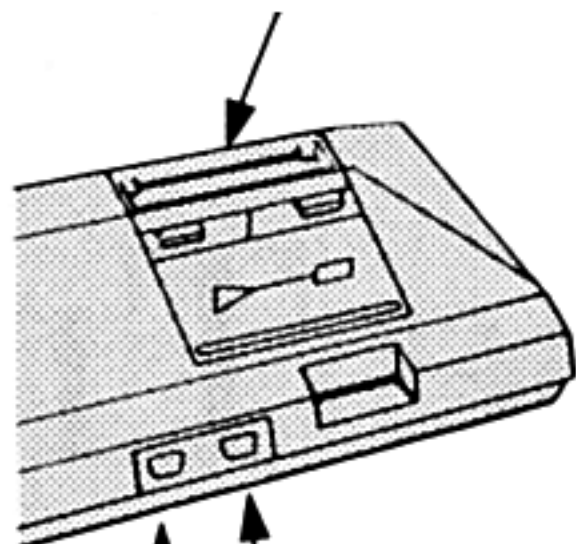
1. Confirmez que l'interrupteur d'alimentation est coupé (OFF).
2. Installez la cartouche ZILLION™II: THE TRI FORMATION™ dans la base d'alimentation (voir ci-après) comme expliqué dans votre manuel SEGA SYSTEM™.
3. Allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez (OF) l'interrupteur, retirez la cartouche et insérez-la à nouveau.

**IMPORTANT:** Confirmez toujours que la base d'alimentation est hors tension avant d'installer ou de retirer la Carte/Cartouche SEGA.™

Por jouer seul: Poussez sur la touche START sur le bloc de commande #1.



Insérez la cartouche Mega.



Block de commande #2

Bloc de commande #1

## L'histoire de Zillion continue

Lorsque nous avons quitté les Chevaliers Blancs, J-J. avait délivré ses amis Apple et Champ, qui étaient détenus dans les profondeurs du labyrinthe de l'Empire Norsa sur la Planète X.

Les trois combattants avaient courageusement effectué des recherches dans les catacombes du navire et avaient découverts les disquettes, contenant la clé de la destruction du labyrinthe. Ayant localisé l'ordinateur central, les Chevaliers Blancs s'étaient servi des disquettes pour déclencher l'explosion qui avait anéanti la base.

Le trio avait cheminé dans le dédale de tunnels et était parvenu à échapper juste avant la formidable explosion de la base. Le labyrinthe de l'Empire Norsa avait été détruit et notre Système planétaire était sauvé! Du moins, c'était ce qu'avaient pensé les Chevaliers Blancs.

Ceux-ci ignoraient pourtant la vraie malice de Baron Ricks. Ce dernier n'avait pas dit son dernier mot!

## Votre nouvelle mission

Un faible message de détresse, à peine audible, avait été capté au quartier général des Chevaliers Blancs. Envoyé depuis un poste lointain, situé à l'extrémité du Système planétaire, ce message parlait d'une nouvelle et gigantesque Forteresse Norsa, se déplaçant dans les parages de la Galaxie Norsa.

Apple et Champ, les deux membres d'élite du contingent spécial de maintien de la paix "Chevaliers Blancs", partent immédiatement en mission de reconnaissance pour examiner cette Forteresse Norsa. Les derniers mots, entendus d'Apple et Champ, étaient: "Au secours, J-J! Baron Ricks a ....."

## Objet du jeu

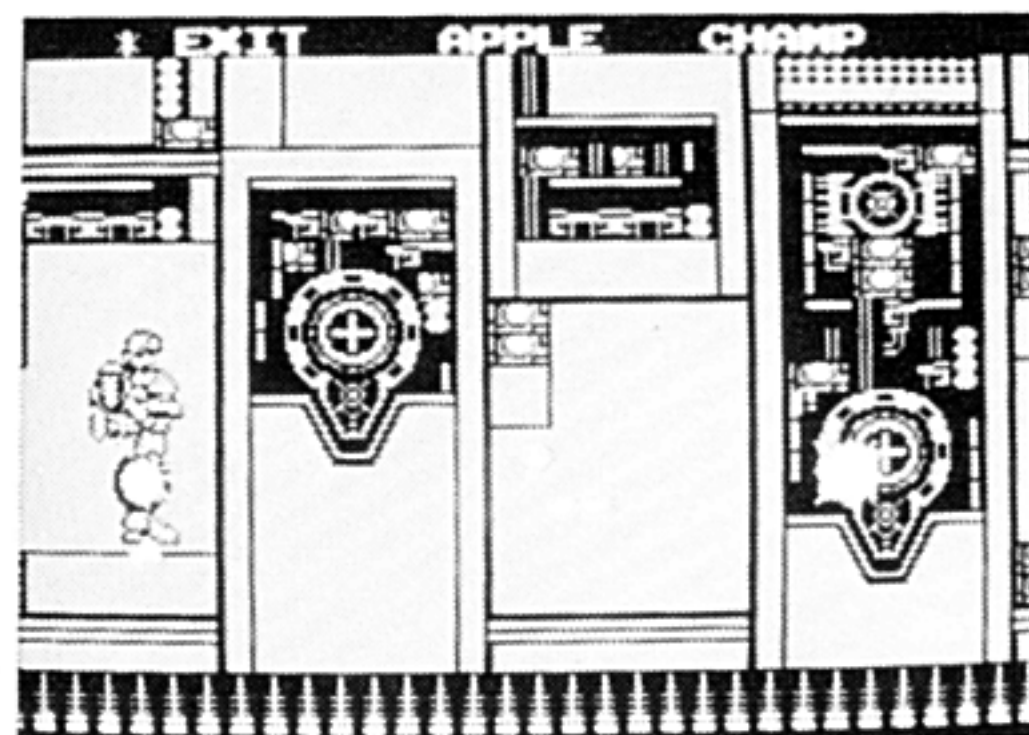
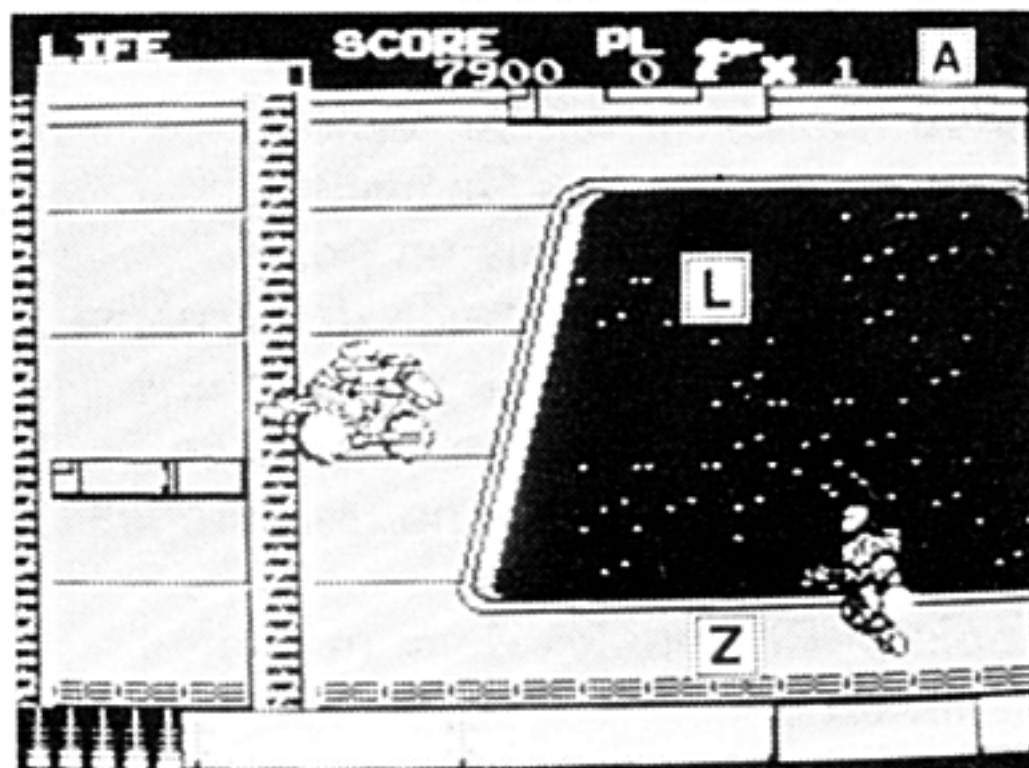
Qu'est-il arrivé à Apple et Champ? Parviendrez-vous à franchir le réseau des huit niveaux des défenses Norsa pour sauver vos amis? Serez-vous assez valeureux pour battre le Capitaine Olivion, le chef de défense Radajian et le Commandant suprême Alleevian? Aurez-vous encore assez d'énergie pour affronter le guerrier de malheur en personne: Baron Ricks?

Vous devez relever le défi, car les Chevaliers Blancs n'ont jamais reculé devant le danger.

Fourbissez vos armes. Votre Zillion, le plus puissant laser de l'univers. Ensuite, vous disposez de la Tri Formation, le vaisseau spatial par excellence, que vous utiliserez comme un "tricycle" lorsque vous conduirez normalement, mais dont vous pourrez

actionner le Turbo nucléaire pour vous élever dans l'espace.

Ce n'est pas pour rien que cet engin porte le nom de "Tri Formation". Si vous réunissez les pièces adéquates, votre cycle se transformera en une armure volante, appelée "Armorater". Vous vous en servirez pour survoler les défenseurs Norsa.



Et finalement, quand vous devrez avoir recours au bon vieux corps-à-corps, la Tri Formation toute entière se comprimera aisément pour prendre place dans votre sac dorsal.

Avec une telle puissance de feu, vous êtes bien préparé pour l'attaque. Mais attention. Votre ennemi est redoutable.

## Fin du jeu:

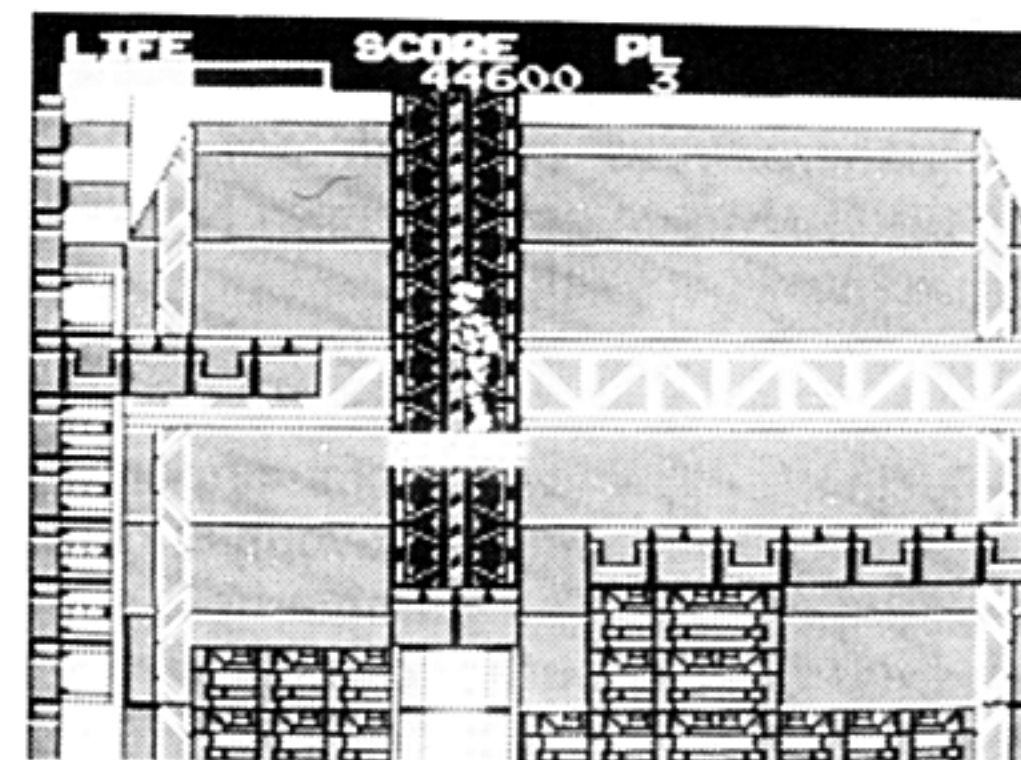
Au début du jeu ZILLION™ II: THE TRI FORMATION™ vous disposez de trois vies. Votre existence dépend de votre indicateur de vie, car vous perdez de l'énergie:

- Chaque fois que vous êtes touché par une balle ou une bombe ennemie.
- Si vous êtes terrassé par un piège terrestre à haute tension.
- Chaque fois que vous touchez un adversaire.

Lorsque votre indicateur de vie indique zéro, vous perdez une vie. Il en est de même si vous tombez dans un précipice.

En revanche, vous obtiendrez des vies supplémentaires quand votre score atteindra 30.000, 70.000 ou 120.000 points.

Le jeu s'achève quand vous avez perdu toutes vos vies.





## Mettez-vous aux commandes

- ① Touche de direction (Touche D)
- ② Touche (1)
- ③ Touche (2)

### Bloc de commande 1:

Touche de direction (Touche D):

- Poussée vers le haut:  
L'Armorater vole vers le haut.  
Fait monter l'ascenseur au niveau suivant.
- Poussée vers le bas:  
Le joueur se glisse dans le Turbo Cycle.  
L'armorater vole vers le bas.  
Fait descendre l'ascenseur au niveau suivant.  
J-J., Champ ou Apple se plaque sur le sol.
- Poussée vers la gauche:  
L'armorater ou le joueur se déplace vers la gauche.  
Le Turbo Cycle ralentit.
- Poussée vers la droite:  
Le Turbo Cycle accélère.  
L'armorater ou le joueur se déplace vers la droite.

### Bouton 1:

- Pour la mise en marche du jeu.
- Pour faire sauter le Turbo Cycle ou le joueur.

### Bouton 2:

- Pour déclencher le Laser Zillion.
- Pour changer le Turbo Cycle en Armorater ou vice versa, appuyer sur le Bouton 1 en poussant le bouton D vers le haut.

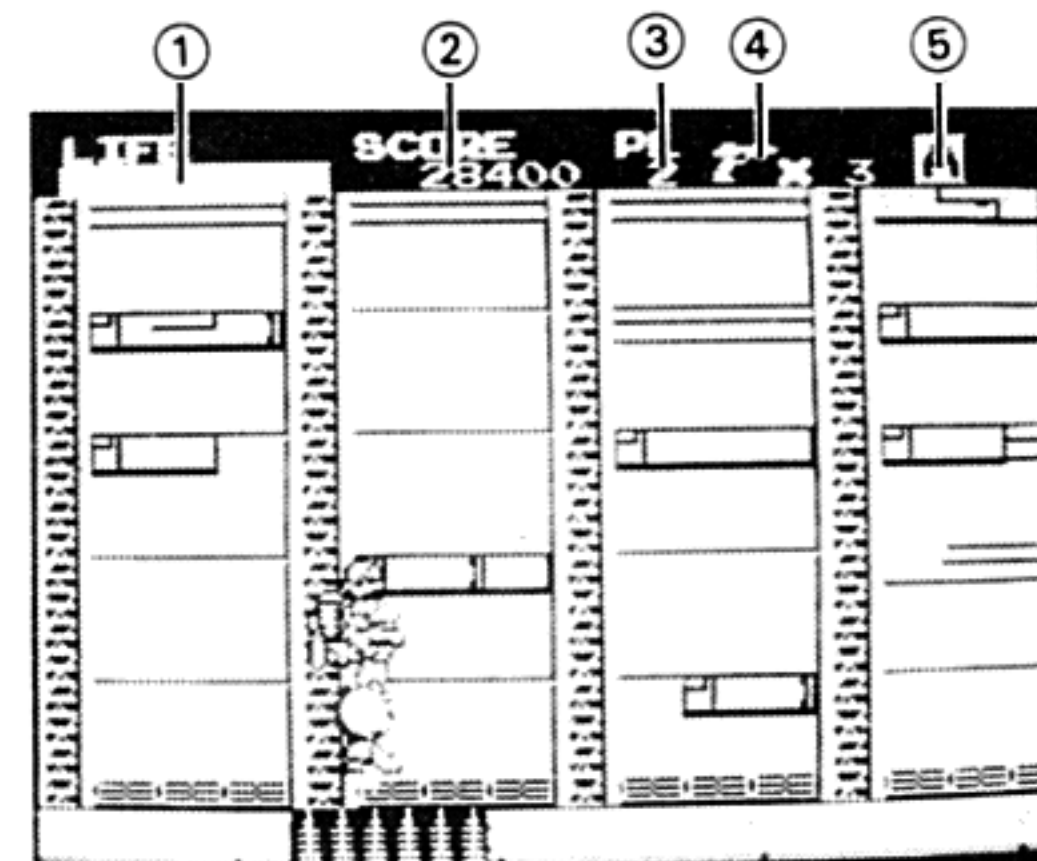
### Bloc de commande 2:

Quand on désire changer Apple et Champ de place (seulement possible sur des écrans de nombre impair), appuyez sur le bouton 1 ou sur le bouton 2 du bloc de commande =2.

### Mise en marche

Appuyez sur le bouton 1 du bloc de commande 1 pour commencer le jeu. Quand le jeu commence, vous verrez cet écran:

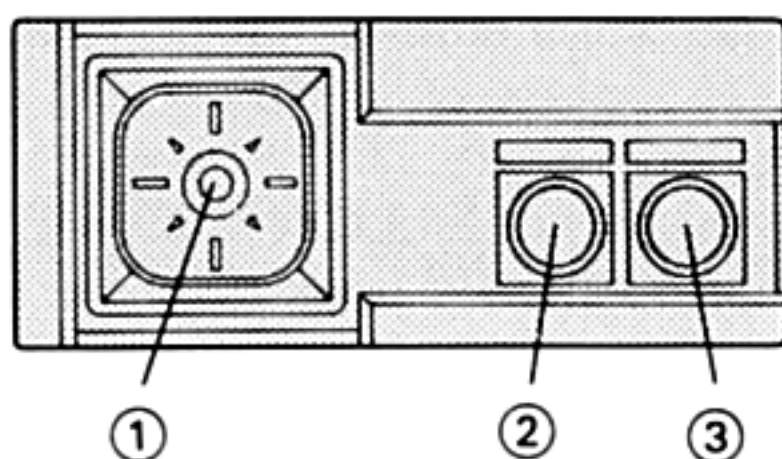
- ① Indicateur de vie
- ② Score
- ③ Nombre de vies disponibles
- ④ Indicateur de puissance de tir
- ⑤ Code A  
Changement possible à Armorater.



### Renforcement de l'armement

Quand vous pénétrerez dans la Forteresse Norsa, vous roulez sur le Turbo Cycle à trois roues. Bientôt, l'action sera si intense sur le terrain que vous devrez passer à l'Armorater. Malheureusement, vous ne disposez pas de toutes les pièces nécessaires, emportées par Apple et Champ. Toutefois, avant d'être capturés, ils ont pu cacher ces pièces dans les couloirs de la Forteresse. Vous devez donc trouver les pièces restantes pour compléter votre Tri Formation.

**Code A:** Puissance Alpha spéciale, nécessaire pour compléter la transformation du Turbo Cycle en Armorater. Apple a caché un élément au niveau 1 et Champ au niveau 3 avant d'avoir été capturés.



**Code L:** Les soldats Norsa ont besoin d'une énergie abondante afin d'exister. Leurs sources de vie sont dispersées dans les couloirs de la Forteresse. Essayez de les trouver avant Norsa et servez-vous en pour recharger votre indicateur de vie.



**Code Z:** Apple et Champ savaient que vous viendriez dans votre Turbo cycle. Pour vous aider, ils ont caché des pièces spéciales de renforcement de votre Zillion pour votre véhicule. Chacune d'elles rendra le Zillion plus puissant. Si vous obtenez trois pièces de renforcement Zillion, votre Laser Zillion traversera aisément les lignes ennemies.



### Connaissiez votre ennemi

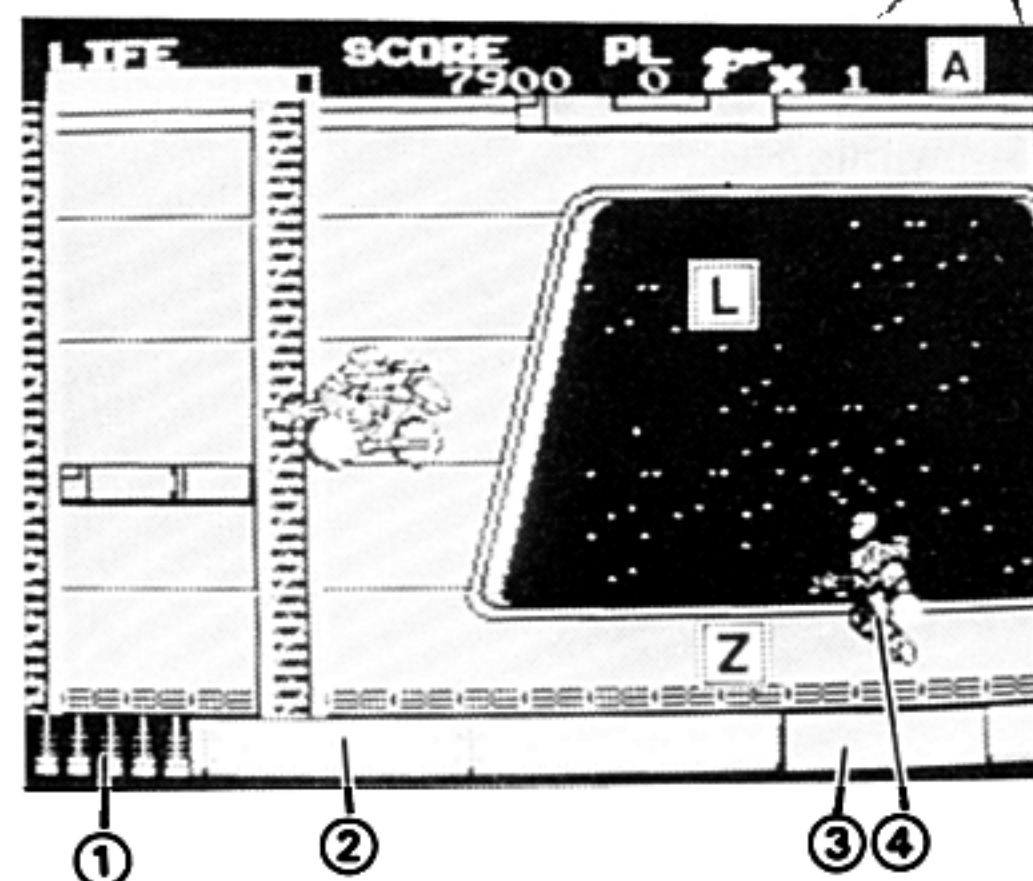
Baron Ricks savait que vous alliez attaquer et il a érigé toutes sortes d'obstacles sur votre passage. Si vous parvenez à déceler les faiblesses de votre ennemi, vous pourrez mieux planifier votre offensive.

Il existe huit phases d'action dans le Vaisseau d'attaque Norsa.

Les phases 1, 3, 5, et 7 sont des couloirs étroits. Vous y rencontrerez des pièges terrestres à haute tension, épuisant votre force vitale, des précipices sans fond, un premier groupe de soldats Norsa et des batteries de canons.

(Image de la Phase 3 indiquant un piège à haute tension)

- ① Piège terrestre à haute tension
- ② Plancher divisé
- ③ Précipice sans fon
- ④ Défenseur Norsa



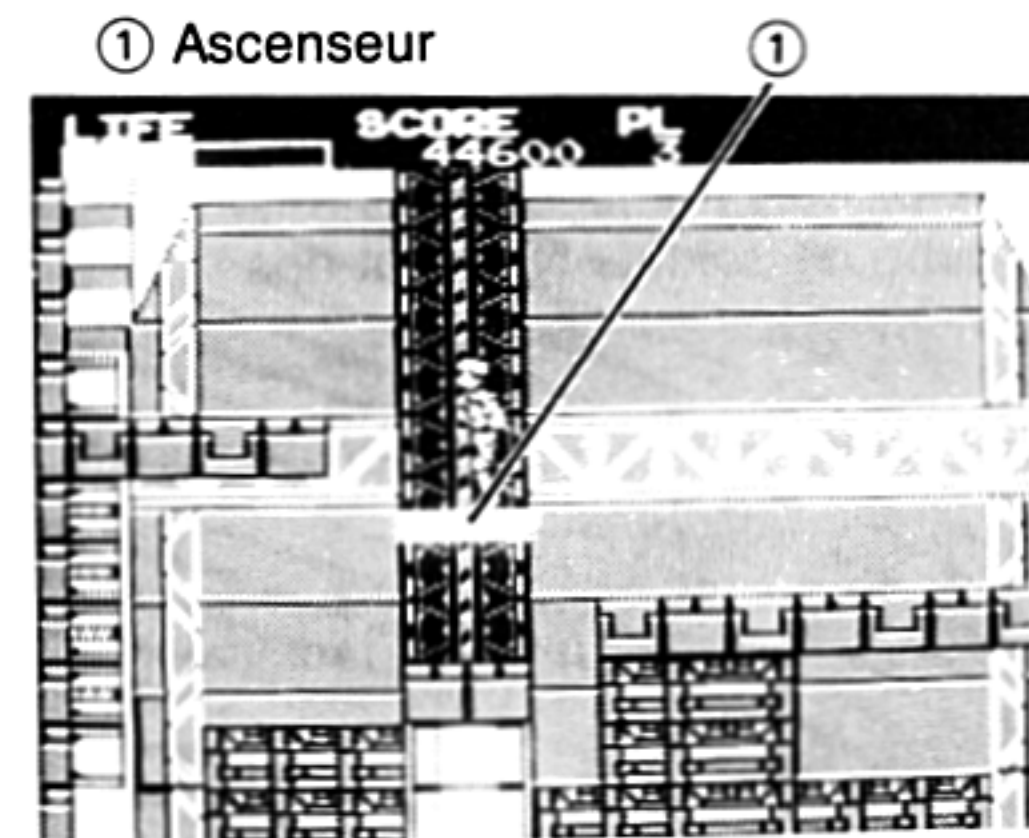
Frayez-vous un passage à travers le couloir en vous servant de votre Turbo Cycle ou de l'Armorater. A la fin de chaque couloir, vous trouverez une porte noire ouverte. Franchissez ce seuil et passez à la phase suivante. Les phases 2, 4, 6 et 8 commencent dans une salle à multi-étages, remplie de précipices et protégée par des douzaines de Défenseurs Norsa. Ici, vous devrez avancer à pied et, pour vous diriger à travers les divers niveaux de la salle, vous n'aurez que votre adresse et votre courage de Chevalier Blanc.

Pour passer d'un niveau à un autre, vous devez prendre l'ascenseur. Quand vous êtes à l'intérieur, poussez le bouton D vers le haut pour passer au niveau supérieur suivant, ou poussez vers le bas pour descendre à un niveau inférieur.

Une sortie se trouve quelque part dans cette salle. Vous devrez la trouver avant que les Défenseurs Norsa ne vous transforme en poussière cosmique.

(Image de la Phase 4 indiquant J.J. dans l'ascenseur)

- ① Ascenseur





**Commandant de défense ennemie**  
Baron Ricks se souvient de ce que vous et les autres Chevaliers Blancs avez fait de son Labyrinthe dans ZILLION I. Cette fois-ci, il ne se laissera plus surprendre. Il a recruté les plus terribles mercenaires de la Galaxie et vous devrez en affronter un à la fin de chaque phase de nombre pair.

A la Phase 2, vous combattrez le Capitaine Livion.

A la Phase 4, vous affronterez le Leader de défense Radajian.

A la Phase 6, vous serez aux prises avec le Commandant suprême Alleevian.

Enfin, à la Phase 8, vous devrez livrer bataille à Baron Ricks en personne!

### Connaissiez vos amis

Apple et Champ restent captifs quelque part. Après avoir examiné les plans du vaisseau, il y a de fortes chances qu'ils se trouvent cachés dans les Phases 2 et 4. Mettez-vous à leur recherche. La vie de vos amis est en jeu.

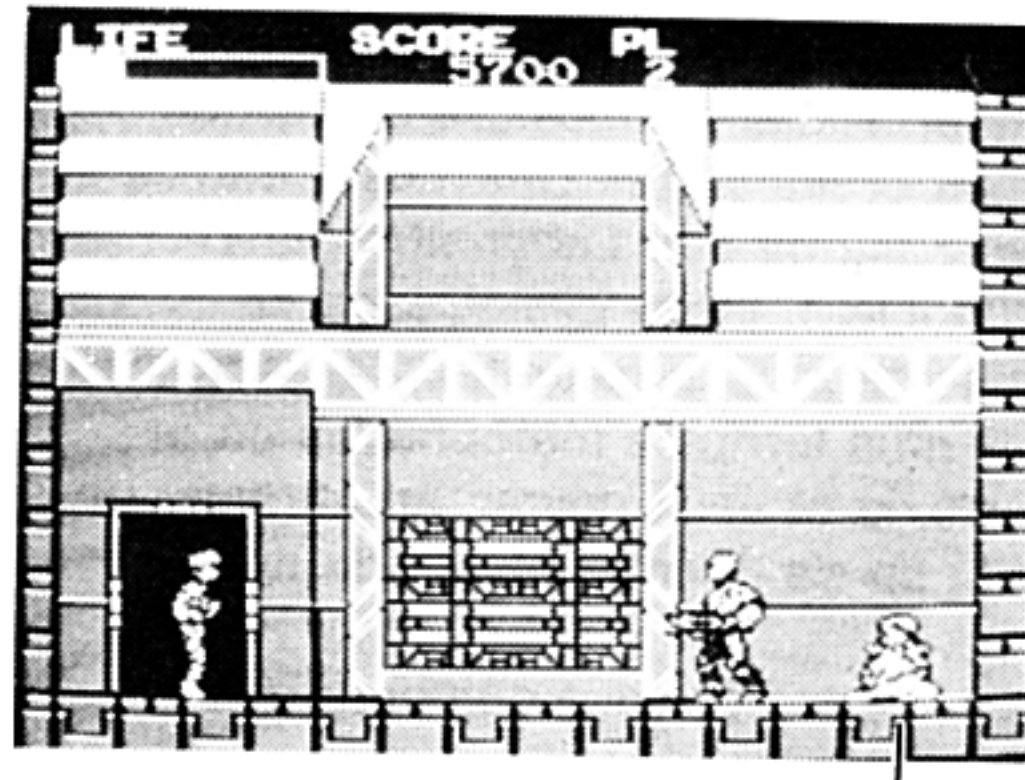
Si vous trouvez vos amis chevaliers Blancs, ils vous viendront en aide.

Vous pourrez changer de place avec Apple ou Champ pendant les phases de nombre impair.

- A cet effet, appuyez sur le Bouton 1 ou le Bouton du bloc de commande #2 et l'action s'arrêtera sur l'écran.

- Les noms de vos amis sauvés apparaîtront dans le haut de l'écran. Déplacez le "\*" en regard du nom du joueur avec lequel vous souhaitez changer de place en vous servant du Bouton D du bloc de commande #1. Appuyez sur le bouton 1 ou le bouton 2 et le nouveau joueur continuera l'action sur l'écran avec un indicateur de vie à pleine charge.

**REMARQUE:** Vous ne pouvez pas utiliser plus d'une fois un combattant sauvé, ni un équipier qui n'a pas encore été sauvé.



Your Friend

### Une chance supplémentaire

Si vous échouez et que le message "Game Over" apparaît, les SEGA MASTERS vous ont donné le moyen de poursuivre votre quête et de renverser le méchant Baron Ricks.

- Quand le jeu est terminé, maintenez le bouton D enfoncé vers le haut.
- Appuyez sur le bouton 1 du bloc de commande #1.

- Quand "Continue Option" apparaît, appuyez à nouveau sur le Bouton 1.
- Le jeu se poursuivra au début de la phase où vous vous trouviez.
- Vous pourrez utiliser trois fois cette fonction salvatrice.

### Pour connaître le score

- ① Guerrier Norsa  
300 points



- ② Soldat Norsa Jet  
500 points



- ③ Soldat Norsa sur Aéro-vaisseau  
500 points



- ④ Norsa Raker  
1.000 points



- ⑤ Norsa Mini Raker  
400 points  
800 points à la Phase 6



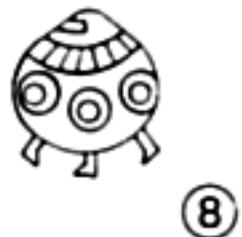
- ⑥ Noza Noza  
300 points



- ⑦ Noza Noza noir  
500 points



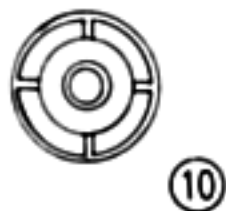
- ⑧ Harri-site volant  
200 points



- ⑨ Skofu-site volant  
200 points



- ⑩ Mega Harri-site  
200 points



- ⑪ Mega Skofu-site  
200 points



- ⑫ Batterie de canons terrestres  
300 points



- ⑬ Batterie de canons de défense  
Norsa  
300 points



- ⑭ Auto Craft  
400 points



- ⑮ Capitatine olivion (Phase 2)  
200 points



- ⑯ Leader de défense Radajian  
(Phase 4)  
5.000 points



- ⑰ Commandant suprême Alleevian  
(Phase 6)  
7.000 points



- ⑱ Baron Ricks (Phase 8)  
10.000 points



### Conseils pratiques

- Essayez d'obtenir chaque témoin "L" jaune car ils augmenteront votre indicateur de vie.

- Pour arrêter le défilement de l'écran quand vous êtes à une des phases de nombre impair, prenez l'Armorater et descendez partiellement dans le précipice. L'écran cessera de défiler, mais les Guerriers Norsa continueront leur attaque. Abattez les soldats pour accroître vos points et accumulez des vies supplémentaires.
- Si l'action devient trop intense dans les phases de nombre impair, essayez de passer en ralenti. Raccordez l'unité de tir rapide Sega sur le port #1. Branchez le bloc de commande #1 sur l'unité de tir rapide. Maintenez le bouton 2 enfoncé vers le bas sur le bloc de commande #1. Poussez aussi et maintenez le bouton 1 sur le bloc de commande #2. Pour tirer brièvement au ralenti, poussez vers le haut sur le bloc de commande #2.
- Dans les couloirs à plancher divisé, essayez toujours de sauter au plancher plus élevé car l'action sera ainsi moins intense.
- Changez de joueur uniquement quand votre indicateur de vie est presque vide. Comme vous ne pouvez utiliser qu'une fois un joueur sauvé, utilisez-le à bon escient.



### 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



JAPANESE SOCIETY FOR RIGHTS OF AUTHORS,  
COMPOSERS AND PUBLISHERS(VIDEOGRAM)NO.71772