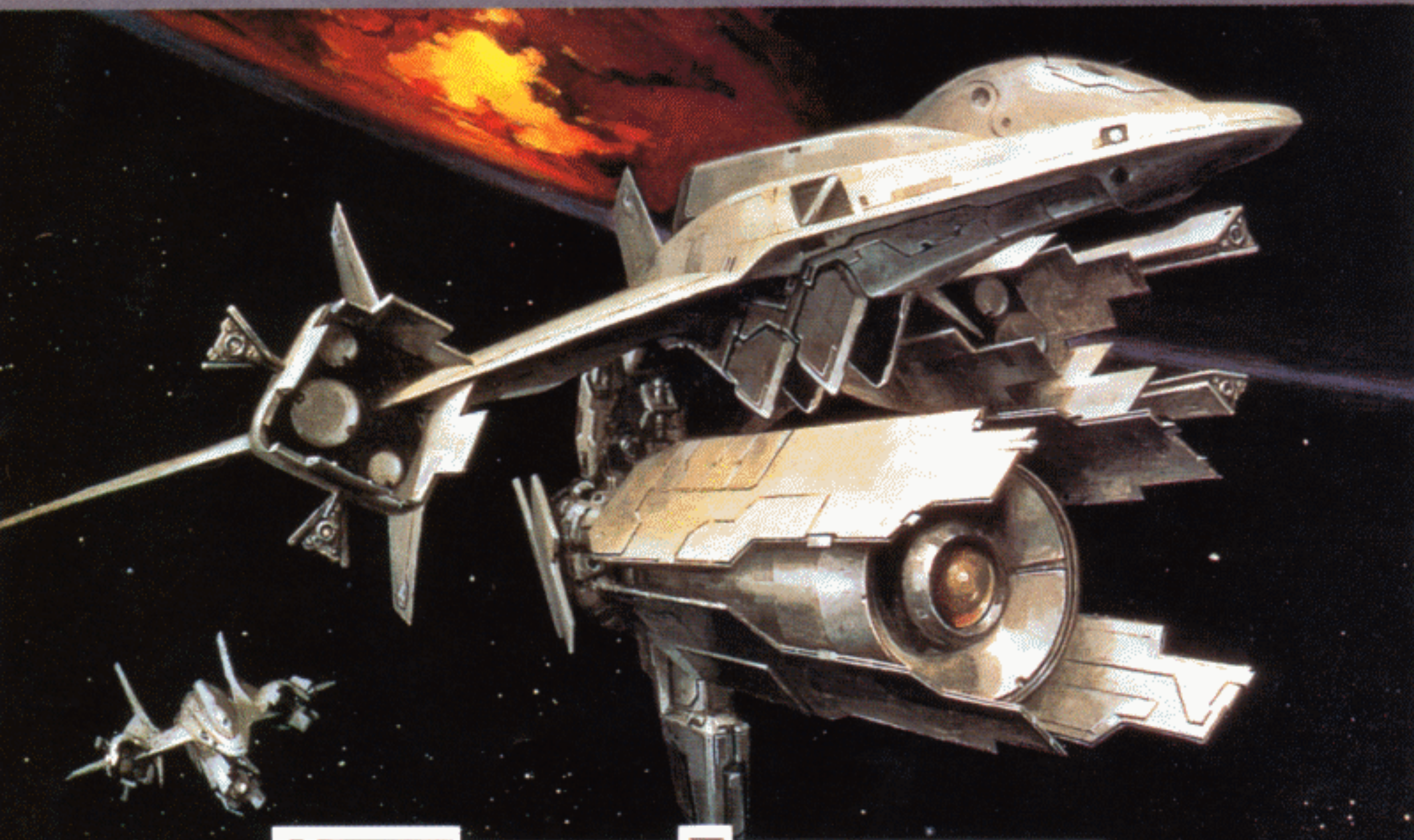


SEGA

MEGA-CD



SILPHHEED

INSTRUCTION MANUAL



GAME ARTS

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES
RECOMMANDATIONS
SUIVANTES AVANT TOUTE
UTILISATION D'UN JEU
VIDÉO SEGA PAR VOUS-
MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents : nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

Démarrage: Comment utiliser votre Mega- CD/Mega-CD II

- Ce disque CD-ROM ne peut être utilisé qu'avec le MEGA-CD ou MEGA-CD II. **N'essayez pas de lire ce CD-ROM sur tout autre lecteur CD**, car le casque et les haut-parleurs pourraient en être endommagés.
1. Installez votre système Mega-CD ou Mega-CD II en suivant les instructions du mode d'emploi de votre système Mega-CD ou Mega-CD II. Branchez la manette 1.
 2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
 3. Appuyez sur le bouton C de la manette de la Megadrive et le panneau de commande sur écran apparaît. Si vous disposez du système Mega-CD original, utilisez le bouton D pour sélectionner OPEN et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD. Si vous disposez du système Mega-CD II, appuyez sur le bouton OPEN du Mega-CD II pour ouvrir le tiroir CD.

4. Placez le disque dans le compartiment de lecteur CD et appuyez sur le bouton C pour refermer le tiroir CD (sur le Mega-CD original) ou refermez de la main le volet CD (sur le Mega-CD II). Les lettres "CD-ROM" apparaissent sur le panneau de commande.

5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.

6. Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console Megadrive ou Megadrive II pour afficher le panneau de commande sur écran.

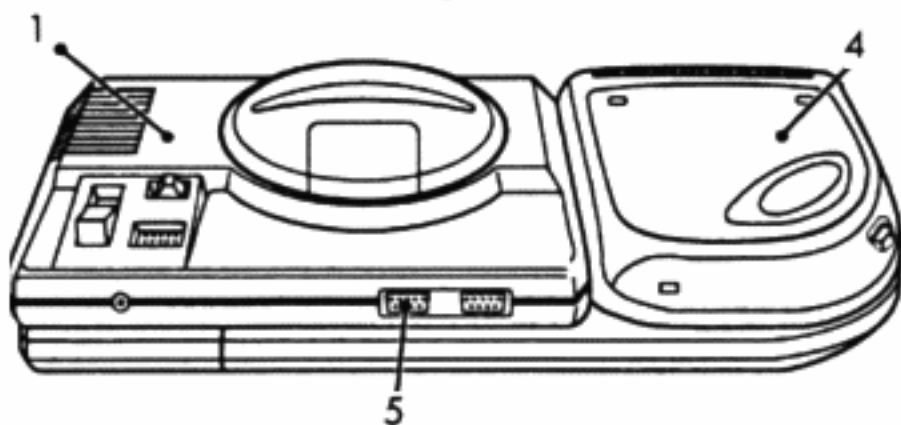
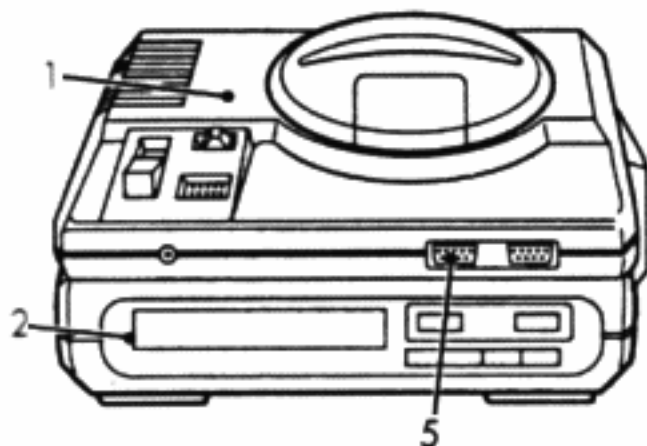
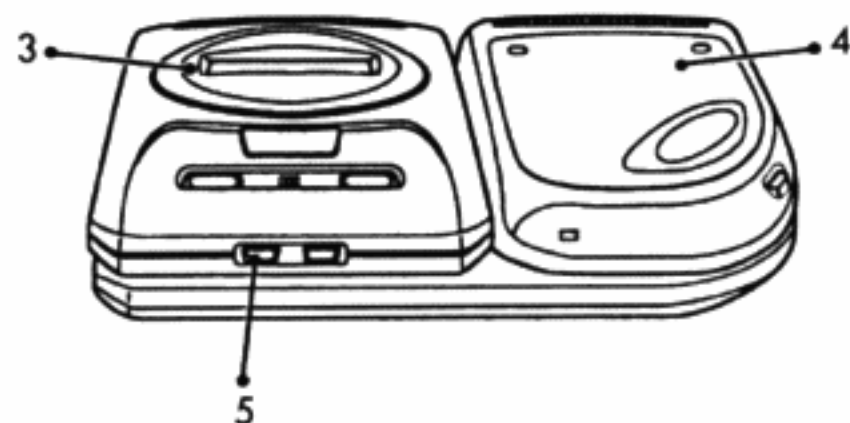
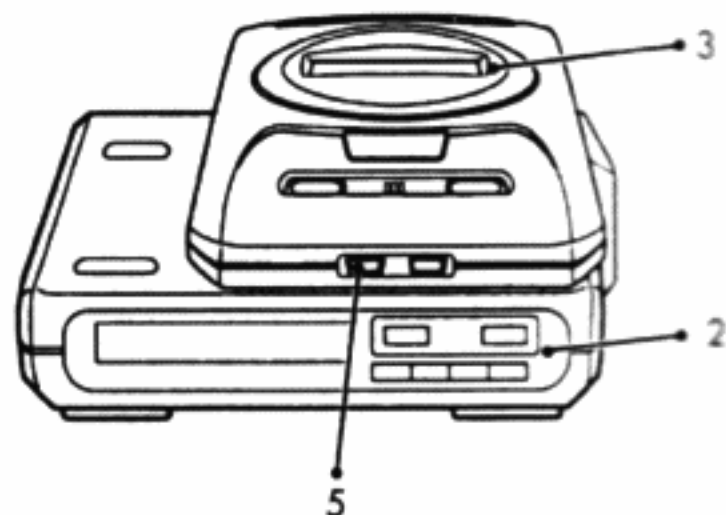
1 Système Megadrive

2 Système Mega-CD

3 Système Megadrive II

4 Système Mega-CD II

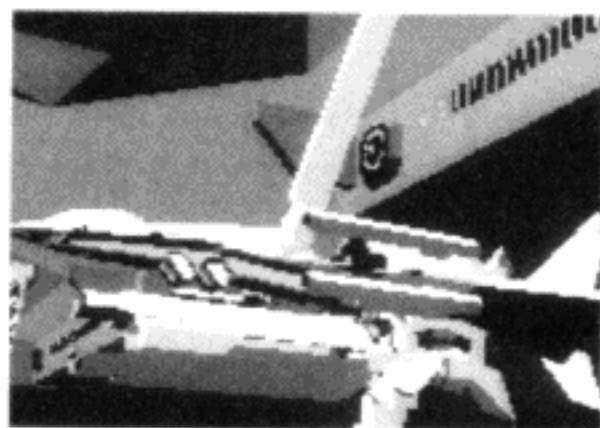
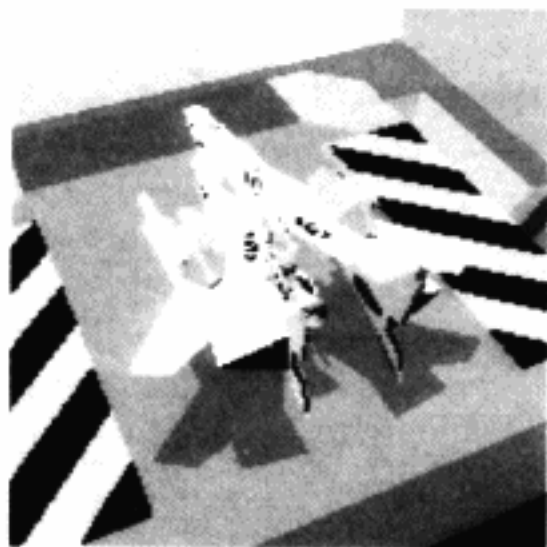
5 Manette 1



Destination la Terre

An 3076. Une flotte solaro-spatiale sans équipage s'attaque brusquement aux colonies planétaires de la Terre. Le système Greason, l'ordinateur central à photons qui intègre et contrôle l'ensemble du réseau galactique sur la Terre, la planète mère, a été piraté par un groupe terroriste inconnu. Le chef des terroristes se présente solennellement et dit se nommer Zakarte...

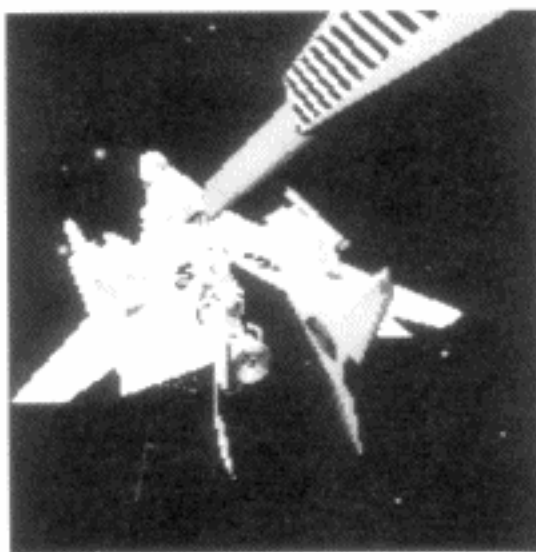
Les survivants de l'union galactique et de la flotte des colonies planétaires unissent leurs forces pour porter un coup à Zakarte. Soixante-quatre années-lumière les séparent du système solaire...



Après une forte restructuration et une consolidation du *Silpheed*, vaisseau spatial tactique de chasse, ce qu'il reste de la flotte lance une contre-attaque. Leur destination : la Terre, la planète mère.

Le long périple vers la Terre

Commandant du *Silpheed*, vous devez franchir les 11 étapes vers la Terre pour rendre le système Greason à ses propriétaires légitimes. Vous disposez d'une arme gauche, d'une arme droite et d'une troisième arme optionnelle. Vous pouvez choisir vos armes dans un arsenal qui augmentera au fur et à mesure que vous accumulerez les points. Sur le bloc défensif avant, le *Silpheed* est muni d'un bouclier capable de résister à six salves destructrices. Accumulez les points, réparez votre bouclier et acquérez d'autres forces spéciales en ramassant des objets.



Aux commandes

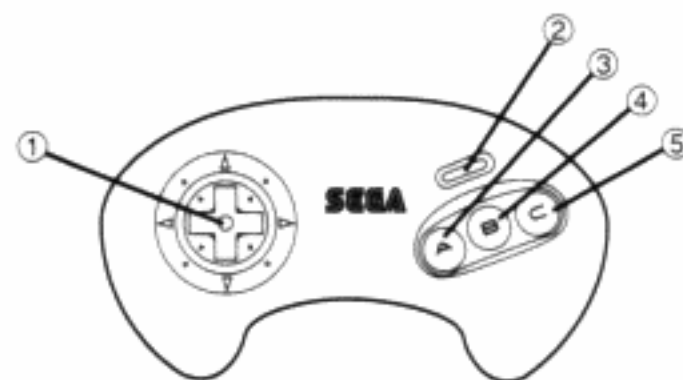
Vous avez à couvrir une immense étendue spatiale et à faire face à des attaques terroristes perpétuelles. La destinée du *Silpheed*, et de la Terre elle-même, dépend de votre capacité à maîtriser les boutons de commande.

① Bouton de direction (bouton D)

- Appuyez sur le haut et le bas de ce bouton pour vous déplacer sur l'écran Option. Appuyez sur la gauche et la droite pour sélectionner les réponses.
- Utilisez ce bouton pour diriger le *Silpheed*.

② Bouton Start

- Appuyez sur ce bouton pour commencer à jouer.
- Appuyez sur ce bouton pour passer à l'écran suivant lorsque vous ne jouez pas.
- Appuyez sur ce bouton pour effectuer une pause et pour recommencer à jouer.



③, ⑤ Boutons A et C

- Appuyez sur ce bouton pour tirer avec les armes principales.

④ Bouton B

- Appuyez sur ce bouton pour tirer avec les armes optionnelles.

Remarque : Les principales fonctions des boutons A, B et C indiquées ici sont les options par défaut. Vous pouvez les changer en utilisant l'écran Options

Pour commencer à jouer

Lorsque vous placez l'interrupteur sur la position de marche, le logo Sega apparaît, suivi par le logo Game Arts. Si vous ne faites rien pendant quelques secondes, vous pourrez voir une présentation du *Silpheed* et assister au départ de la flotte. Attendez la fin de la présentation ou appuyez sur le bouton Start pour passer directement à l'écran du titre. Appuyez à nouveau sur le bouton Start. Ceci fait apparaître un écran où vous pouvez choisir entre Game Start et Options. Utilisez le bouton D pour faire votre sélection, puis sur le bouton A, B, C ou Start pour partir immédiatement vers la Terre ou pour faire apparaître l'écran des options du jeu.

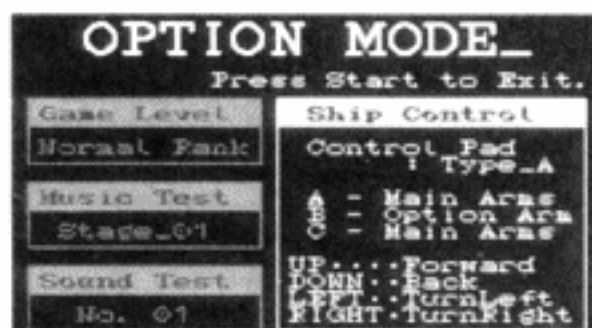


Options

Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour sélectionner une option, et sur la gauche ou la droite pour faire défiler les réponses.

Game Level vous permet de choisir entre Normal Rank (niveau normal) et Hard Rank (niveau difficile). La difficulté de votre voyage dépend du choix que vous aurez fait.

Music Test vous permet d'écouter la piste sonore de chaque étape du jeu. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner l'étape, puis sur le bouton A, B ou C pour arrêter et écouter la musique.



Sound Test vous offre le moyen d'écouter les effets sonores du jeu. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner le son, puis sur le bouton A, B ou C pour écouter le son.

Ship Control affecte une fonction aux boutons A, B et C. Vous pouvez utiliser deux des boutons pour tirer avec vos armes principales et le troisième pour tirer avec votre arme optionnelle, ou vice versa. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D jusqu'à ce que la configuration désirée apparaisse.

Satisfait ? Appuyez sur le bouton Start pour revenir à l'écran du titre.

En avant !

Si vous choisissez Game Start sur l'écran du titre, un écran d'histoire apparaît. Lisez les informations ou appuyez sur le bouton Start pour commencer directement à jouer. L'étape 01 apparaît alors à l'écran. Patientez encore quelques secondes. L'action commence. A l'étape 01, vos armes vous sont attribuées d'office. Pour les autres étapes, l'écran Weapon Select apparaîtra après l'écran d'histoire pour vous permettre de choisir vos armes. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner une arme, puis sur le

bouton A, B ou C pour enregistrer votre choix. Passez ensuite à l'arme suivante. Après avoir choisi vos armes principales gauche et droite et votre arme optionnelle, appuyez sur le bouton Start pour passer au nom de l'étape.



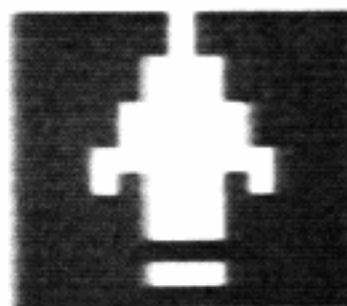
Les armes

Le *Silpheed* a quatre armes principales et quatre armes optionnelles. Le nombre d'armes principales parmi lesquelles vous pouvez choisir augmente d'une unité tous les 40 000 points. Celui des armes optionnelles augmente d'une unité tous les 50 000 points. Les armes optionnelles vous sont attribuées au hasard. Leur utilisation est limitée et la quantité d'énergie restante est indiquée sous le score à droite de l'écran. Vous perdez de l'énergie lorsque vous déployez l'arme ou que vous subissez des dégâts. Vous en gagnez lorsque vous détruisez des ennemis, que vous ramassez certains objets ou que vous terminez une étape.

Les armes principales

- ① **Forward Beam** : Tire droit en avant. Disponible depuis l'étape 01.
- ② **Wide Beam** : Tire sur un champ de 120 degrés. C'est une arme de courte portée puissante.
- ③ **Phalanx Beam** : Tire en V en avant.
- ④ **Auto-Aiming** : Suit la cible lorsque vous tirez.

①



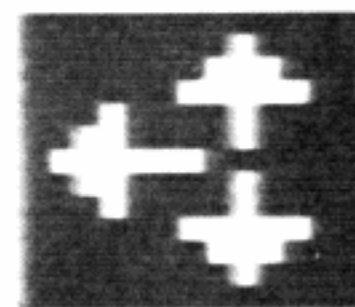
②



③



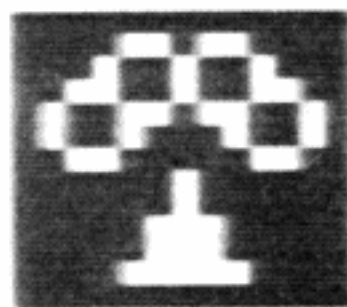
④



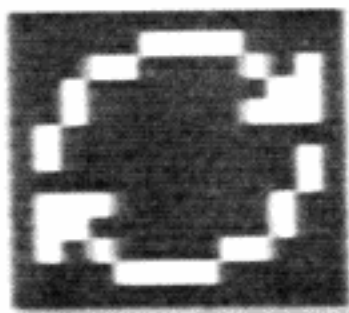
Les armes optionnelles

- ① **Graviton Bomb** : Bloque le feu ennemi venant de l'avant.
- ② **E.M. Defense System** : Crée une barrière qui bloque le feu ennemi. Peut être utilisé trois fois.
- ③ **Photon Torpedo** : Torpille équipée d'un dispositif de poursuite automatique. Tire simultanément dans huit directions.
- ④ **Anti-Matter Bomb** : Extrêmement dévastatrice si elle explose en frappant.

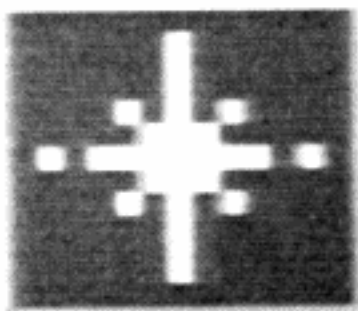
①



②



③



④



Les points bonus

Les points bonus sont enfermés dans des containers. Faites éclater le container : le bonus sera libéré. Ramassez-le ensuite l'objet en le touchant.

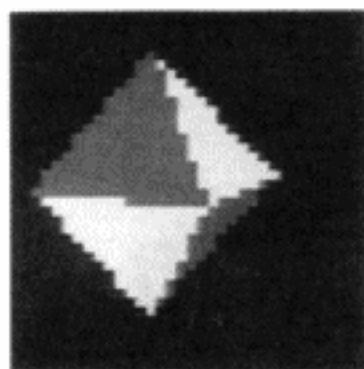
① **Bonus 1** : Vous rapporte jusqu'à 5 000 points.

② **Bonus 2** : Vous rapporte entre 5 000 et 10 000 points.

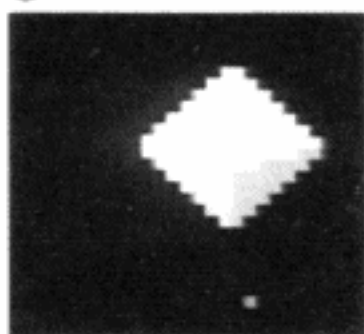
③ **Réparation 1** : Restaure une unité défensive du bouclier.

④ **Réparation 2** : Restaure deux unités défensives du bouclier.

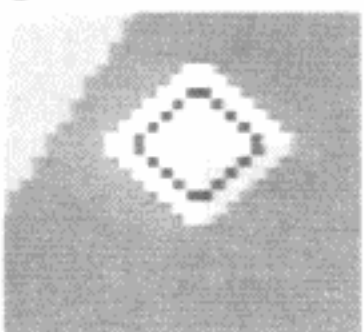
⑤ **Réparation 3** : Restaure trois unités défensives du bouclier.



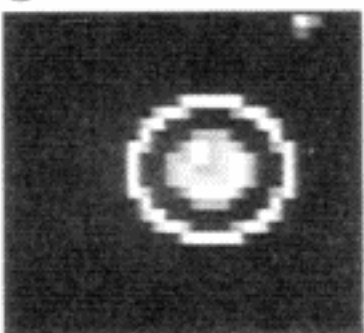
①



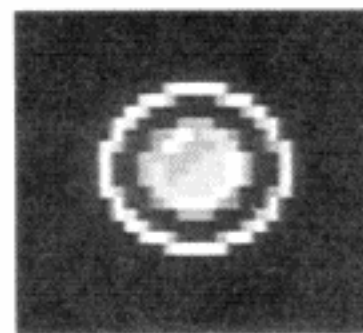
②



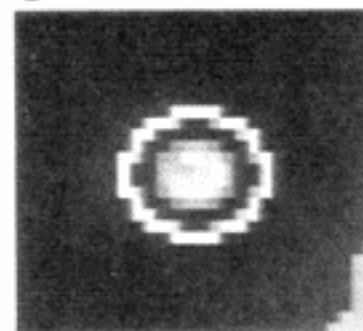
③



④



⑤



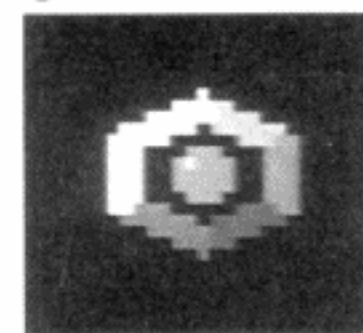
⑥ **Réparation totale** : Restaure toute la capacité défensive du bouclier.

⑦ **Chargeur d'énergie optionnelle** : Augmente l'énergie de l'arme optionnelle.

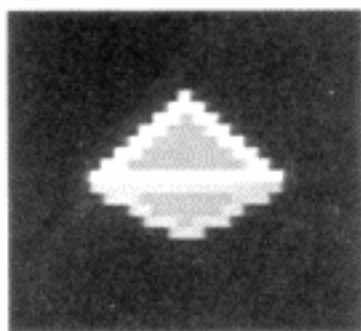
⑧ **Destruction** : Détruit tous les ennemis sur l'écran.

⑨ **Invincible** : Immunise le *Silpheed* contre le feu ennemi pendant un temps limité.

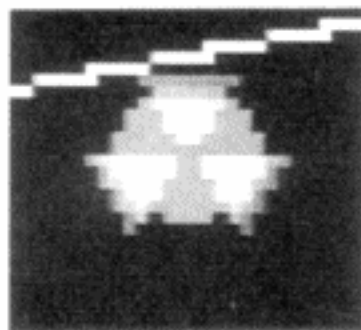
⑥



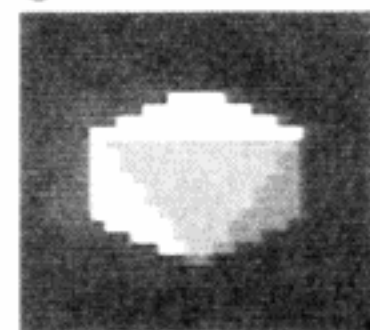
⑦



⑧



⑨



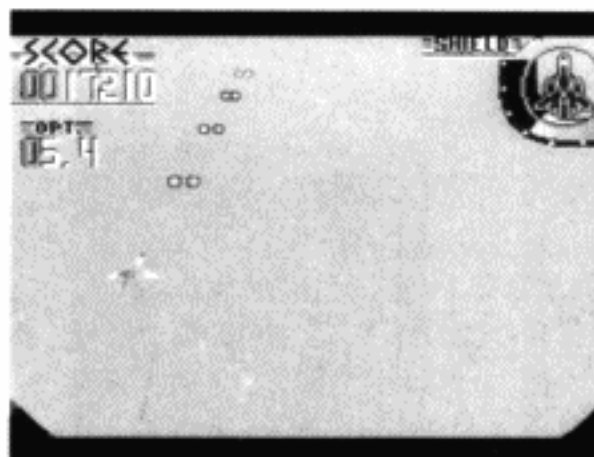
Surveillez vos progrès

Les données sur l'écran vous permettent de surveiller vos progrès.

Score : Gagnez des points en anéantissant des ennemis ou en ramassant certains objets.

Shield : Votre bouclier peut résister à six coups ou collisions. Certains objets permettent de le réparer. Lorsque l'indicateur est vide, "No Shield" apparaît sur l'écran.

Energie optionnelle : Si vous avez assez de points, des armes optionnelles d'utilisation limitée, vous sont offertes. Cet indicateur indique combien il vous reste d'énergie.



Les étapes

① Etape 01

② Etape 02

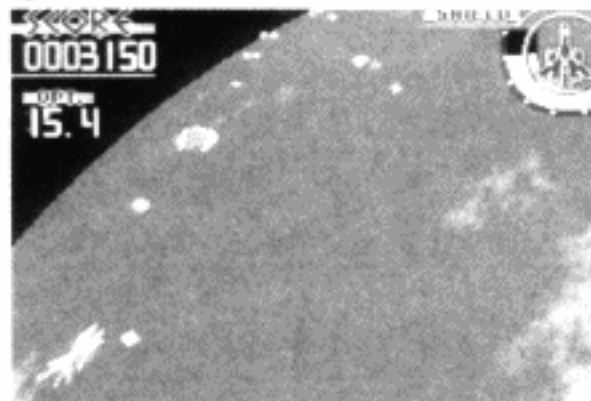
③ Etape 03

④ Etape 04

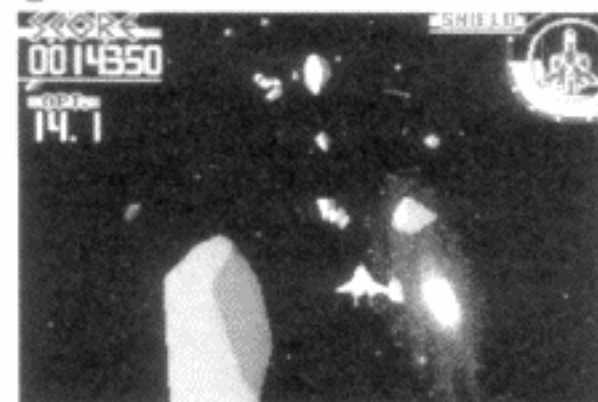
⑤ Etape 05

⑥ Etape 06

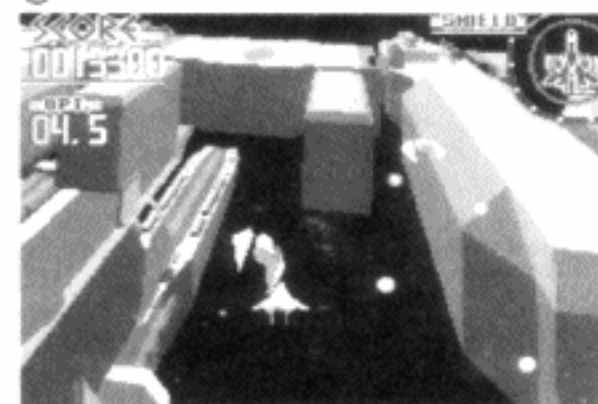
①



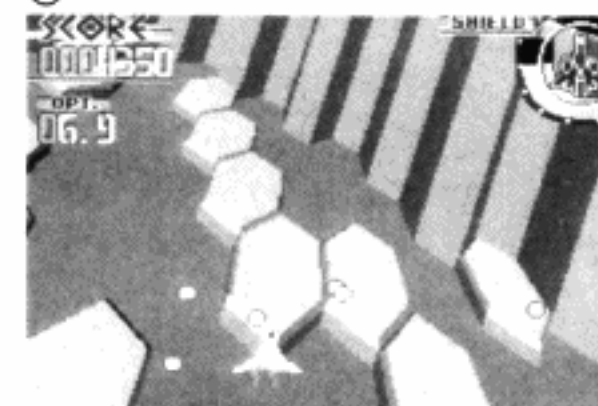
②



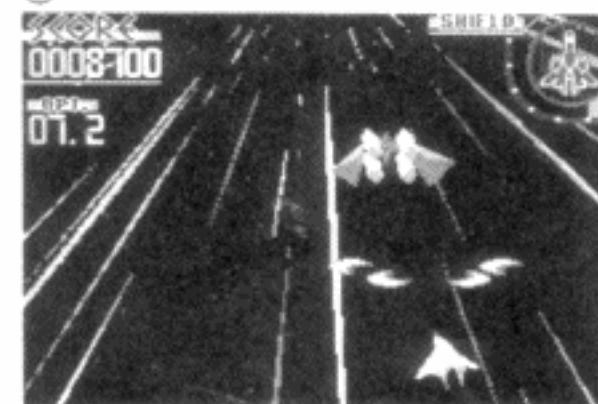
③

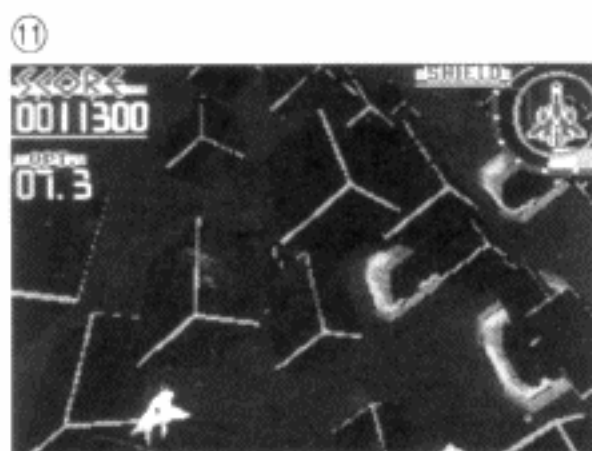
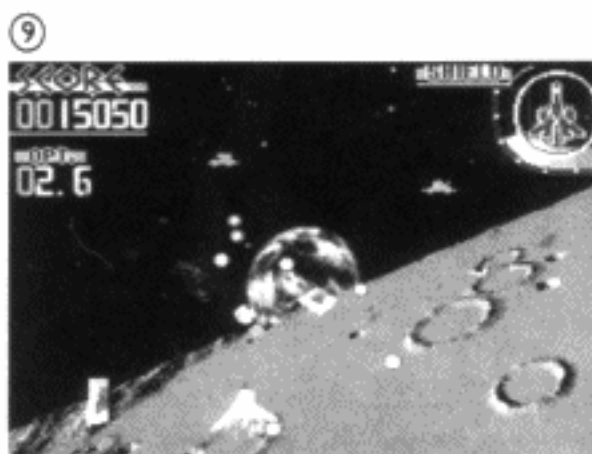
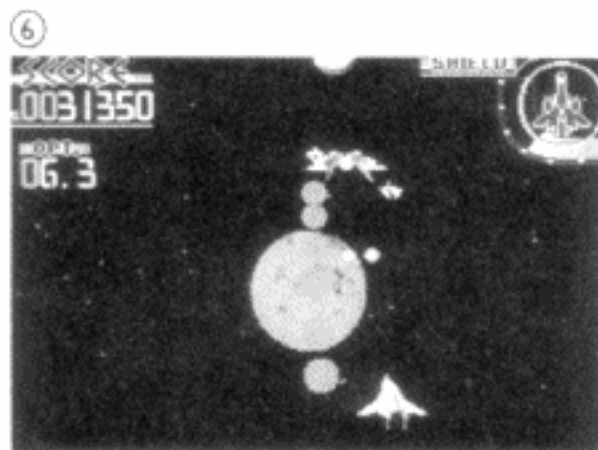


④



⑤



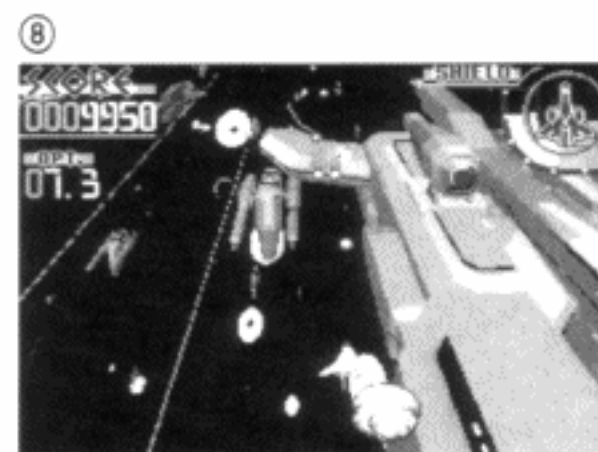
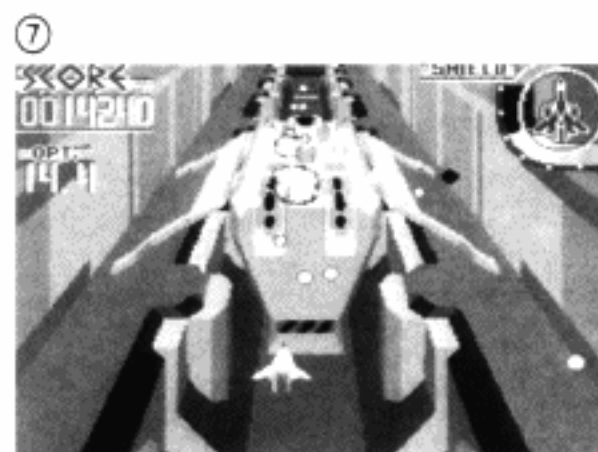
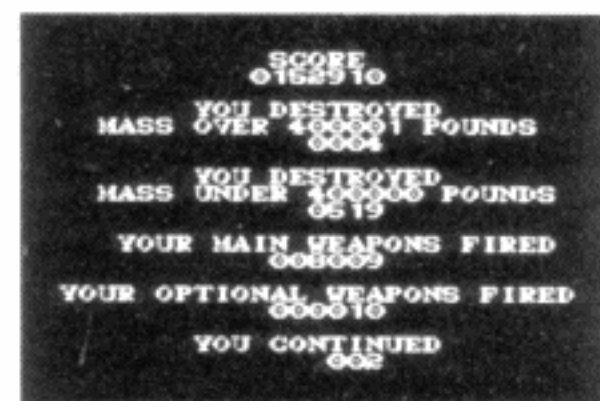


Game Over/Continue

Si vous subissez des dégâts lorsque votre bouclier est abaissé, le message "Weapon Failure" apparaît pour vous signaler une défaillance de votre armement. Vous pouvez continuer à tirer, mais avec une seule arme et une puissance limitée. Après un nouveau coup ou une nouvelle collision, le

message "Engine failure" apparaît pour vous indiquer la défaillance des moteurs. Après cela, tout autre dommage fait apparaître l'écran Game Over.

Après Game Over, un écran avec un résumé de vos performances apparaît. Cet écran vous indique le nombre de vaisseaux ennemis que vous avez abattus (classés par poids), le nombre de fois que vous avez employé vos armes principales et vos armes optionnelles et combien de "Continues" vous avez utilisés. Appuyez sur le bouton A, B, C ou Start pour revenir à l'écran du titre.



Au début du jeu, vous disposez de trois "Continues". Tant qu'il vous reste des "Continues", l'écran Game Over vous permet de choisir entre Start, Continue ou Options. Lorsque vous n'avez plus de "Continues", vous ne pouvez choisir qu'entre Start et Options. Vous devez alors recommencer depuis le début.

Quelques conseils

- Servez vous de l'étape 01 pour vous familiariser avec le *Silpheed* et vous exercer à ramasser des objets.
- Choisissez votre arme optionnelle stratégiquement. Certaines conviennent mieux que d'autres à une étape donnée.





We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

SEGA MEGA-CD GD GAME ARTS

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155;
Japan No. 82-205605 (Pending)

© 1993 GAME ARTS
Printed in Japan

672-1557-50