

# INSTRUCTION MANUAL

## **G-LOC**<sup>TM</sup> AIR BATTLE

**SEGA**



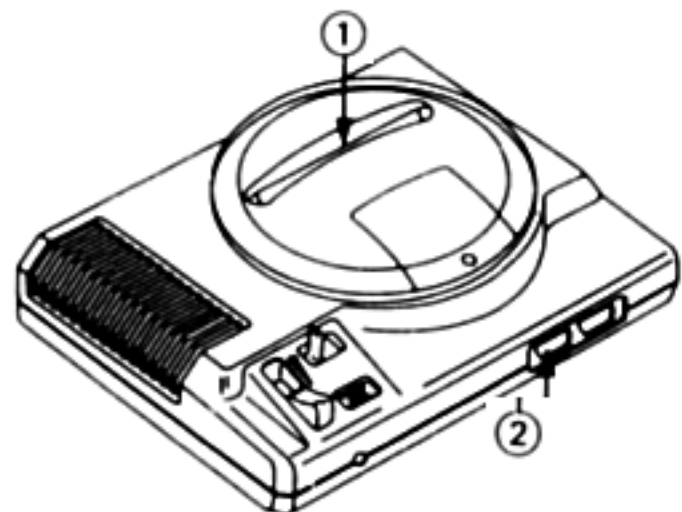
## MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur.

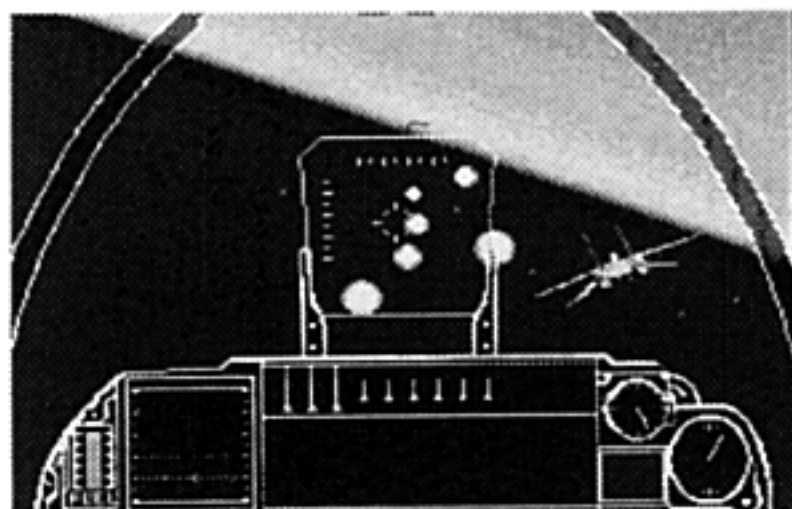
- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



## UNE VÉRITABLE BATAILLE SE PRÉPARE!

Les ennemis ont lancé une bataille aérienne en prélude à une impressionnante invasion marine et terrestre. Ils sont convaincus de disposer de la meilleure aviation du monde et ils ont l'intention de le prouver!

Leur aviation est déjà en vol et, sur le terrain, ils ont prévu un solide soutien logistique en divers endroits tout au long de leur principale route d'attaque. Leur projet est de mettre en place un corridor fortement protégé par lequel leurs troupes d'assaut s'avanceront en territoire neutre, puis à l'intérieur de votre pays.



Ce que l'ennemi n'a pas prévu, c'est qu'un Super Pilote comme vous se trouve dans le cockpit de l'avion de combat le plus sophistiqué qui soit au monde. Votre porte-avions a été appelé en toute première ligne, car ses pilotes sont les meilleurs de toute la flotte. Les équipes de soutien sont prêtes et le plein de carburant est terminé. Vous êtes sur la ligne de départ, Capitaine! Aux commandes et attention au décollage!



## PRENEZ LES COMMANDES!

- ① **Touche D (Touche directionnelle)**
  - Elle contrôle les mouvements de votre avion de combat.
  - Elle fait avancer parmi les choix d'Armes sur l'écran Sélection d'Armes.
- ② **Touche Start (Mise en marche)**
  - Elle met le jeu en marche.
  - Elle permet d'interrompre le jeu en cours et de le continuer où il avait été arrêté.

- ③ **Touche A**
  - Elle fait apparaître un gros plan de la carte sur l'écran Mission.
  - Elle met en service le Turbo.
- ④ **Touche B**
  - Elle fait progresser sur les cartes de l'écran Mission.
  - Elle décoche les missiles Sidewinger.
- ⑤ **Touche C**
  - Elle fait apparaître un gros plan de la carte sur l'écran Mission.
  - Elle décoche le canon Vulcan.

**Remarque:** Les réglages de contrôle ci-dessus sont les réglages implicites. En page 16, vous trouverez des explications sur la façon de changer votre arsenal.





## OPTIONS PRÉLIMINAIRES

A la mise en marche de votre système Mega Drive, le logo SEGA apparaît, suivi de l'écran de Titre G-LOC. Attendez pour voir les Points maximum ou bien appuyez sur la touche Start pour voir les options préliminaires du jeu.

Sélectionnez "Play Game" par la touche D et appuyez sur la touche Start pour lancer le jeu avec les réglages implicites. Vous pourrez changer certains paramètres du jeu en choisissant "Options" par la touche D et en appuyant sur la touche Start.

Sur l'écran Options, vous pouvez changer divers éléments du jeu. Une poussée sur la touche D Haut ou Bas fait changer les Options du jaune à l'orange. L'orange signifie que l'Option a été sélectionnée. Il vous suffit alors d'appuyer sur la touche D Gauche ou Droite pour changer l'Option. Voici les Options disponibles:

**Difficulté du jeu (Game Difficulty):** Vous avez le choix entre Facile (Easy), Moyen (Medium) ou Difficile (Hard). Ici, la différence principale, c'est qu'en mode Difficile (Hard), vous disposez de moins de temps pour accomplir vos Missions et que vous subissez plus de dégâts quand vous êtes touché par l'ennemi.

### Type de contrôle (Control Type):

Vous avez le choix entre 6 réglages des touches. Essayez les différentes positions pour trouver celle qui vous convient le mieux.

**Remarque:** Le réglage implicite pour les fonctions des touches est décrit à la page 10.

### Mouvement du manche à balai

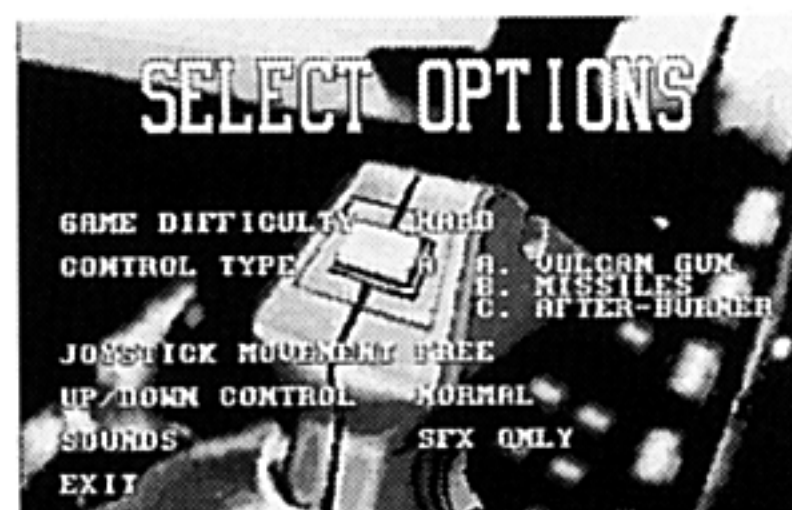
**(Joystick Movement):** "Limited" vous permet d'utiliser la fonction Gyro de votre avion. Ce dernier reviendra alors automatiquement à l'horizontale après un virage, dès que vous aurez relâché la touche D. "Free" vous permet de continuer vos virages sans maintenir la touche D. Le réglage "Free" vous procure plus de maniabilité, mais il rend plus délicat le passage par les endroits étroits.

### Réglage Haut-Bas (Up Down Control):

L'option "NORMAL" vous permet d'utiliser la touche D comme le Manche à balai d'un avion de combat: poussée sur la touche D Bas pour une ascension et sur la touche D Haut pour une descente. L'option "REVERSE" règle les commandes de telle sorte que l'avion monte quand vous actionnez la touche D Haut et qu'il descende quand vous actionnez la touche D Bas.

**Sons (Sounds):** Le sifflement perçu quand un missile Sidewinger se détache et fonce vers sa cible ... Les vibrations ressenties dans tout l'appareil au moment où le turbo marche à pleins gaz ... Choisissez "SFX" pour entendre les sons impressionnants de la bataille! Ecoutez la musique de G-LOC en choisissant l'option "MUSIC ONLY". Ecoutez simultanément la musique et les effets sonores en choisissant "ALL" ou, si vous préférez un combat dans le silence, choisissez "SILENT".

Après avoir choisi les paramètres du jeu, sélectionnez "EXIT" et appuyez sur la touche Start pour revenir à l'écran Titre. Appuyez une nouvelle fois sur la touche Start pour commencer le jeu.

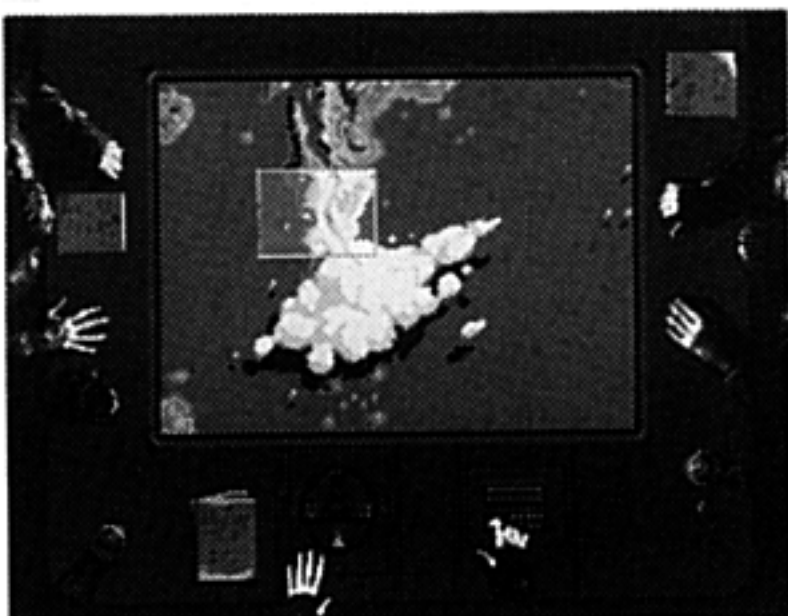




## QUARTIER GÉNÉRAL (Q.G.) DE LA MISSION

L'écran que vous verrez apparaître ensuite représente une vue du plafond de la Salle de Mission à l'intérieur du porte-avions. Au centre de l'écran, vous verrez une carte des Zones que vous devrez traverser. Chaque Zone comporte un certain nombre de Missions que vous devez accomplir avec succès avant de pouvoir passer à la Zone suivante. De plus, pour qu'une Mission soit réussie et pour pouvoir passer à la Mission suivante, vous devez atteindre un "Hit Ratio" (Taux de réussite) dans chaque Mission.

Le "Hit Ratio" est le nombre de cibles que vous devez abattre parmi toutes celles que vous allez rencontrer. Votre Q.G. dispose de fichiers sur la force de l'ennemi et vous devez réduire cette force dans une certaine proportion; sinon la bataille tournera en faveur de l'ennemi et ce n'est sûrement pas ce que vous espérez.



Pour la première Zone, vous avez un arsenal complet et vos réservoirs de carburant sont remplis, mais après avoir traversé la première Zone, vous devrez vous ravitailler pour la bataille suivante. Quand vous avez bien observé la carte de la Zone que vous allez attaquer, l'écran Equip apparaît. Appuyez sur la touche D Droite ou Gauche pour voir les options et le coût en Points de chaque arme. Choisissez vos options en appuyant sur la touche A, B ou C.

**Missiles Air-Sol:** Votre avion de combat est doté de missiles très performants pour abattre vos cibles sur le sol et en mer. En tout, vous pouvez transporter jusqu'à 80 missiles de ce genre.

**Missiles Air-Air:** Votre avion de combat transporte jusqu'à 80 de ces missiles à infrarouge, spécialement conçus pour des frappes foudroyantes. Ils sont guidés par ordinateur et une fois qu'ils sont verrouillés, ils atteignent toujours leur cible. Sans exception.



**Super Balles:** Ces obus transperçant les blindages ennemis seront précieux surtout au cours des dernières Missions. Il s'agit d'armes de courte portée, mais elles sont très efficaces.

**Blindage:** Au départ, votre avion de combat n'a pas de blindage, mais quand les appareils ennemis commencent à cribler de trous votre fuselage, vous souhaitez disposer d'un peu de protection supplémentaire. Vous pourrez alors choisir entre un blindage Léger (Light), Moyen (Medium) et Lourd (Heavy). Appuyez sur la touche D Haut ou Bas pour voir les choix de blindages disponibles.

Après avoir terminé votre choix, appuyez sur la touche Start pour décoller du porte-avions. Et bonne chance!

## LES SYSTÈMES DE VOL ET LES COMMANDES

Vous allez voler selon deux perspectives. La première se situe à l'intérieur du cockpit de votre avion de combat. Voici les indications que vous verrez dans cette perspective:

- ① **Score actuel:** Il indique combien de points vous avez gagné jusqu'ici.
- ② **Durée restante:** Ce chiffre indique la durée encore disponible pour votre Mission actuelle.

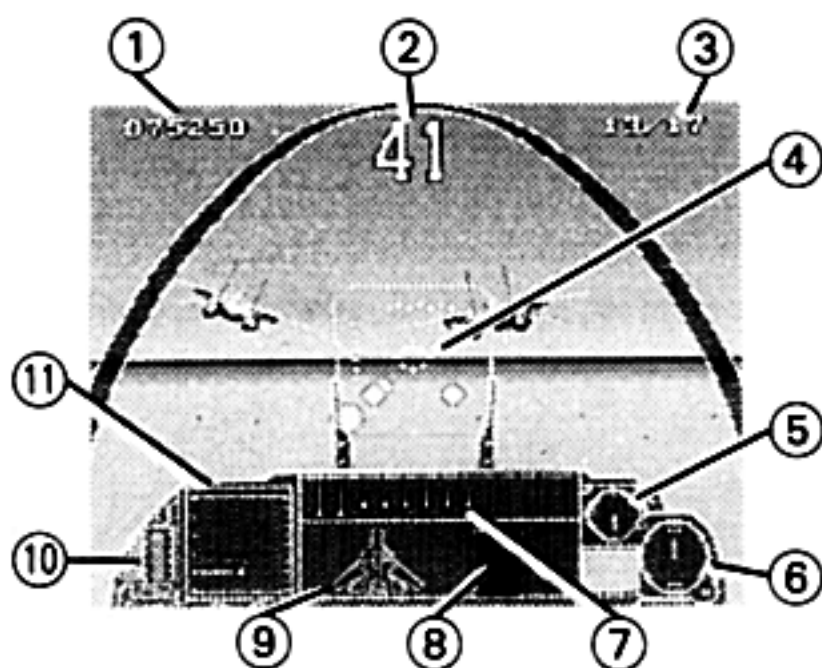
- ③ **Cibles confirmées:** Cet indicateur apparaît sous forme d'une fraction. Le chiffre de gauche indique le nombre d'ennemis que vous avez abattus et celui de droite correspond au nombre total, nécessaire pour passer à la Mission suivante.
- ④ **Viseur à réticule:** Le réticule blanc indique vers quoi est dirigé votre ordinateur de visée. Un réticule vert apparaîtra sur une cible potentielle lorsqu'elle est à votre portée. Une fois que vous êtes verrouillé sur la cible, un réticule rouge apparaît sur celle-ci. Votre ordinateur s'est verrouillé sur la cible à abattre.
- ⑤ **Puissance du turbo:** A mesure que vous utilisez votre turbo, ce compteur indique l'augmentation de puissance obtenue.
- ⑥ **Horizon artificiel:** Ce cadran indique si vous volez ou non à l'horizontale.
- ⑦ **Armes restantes:** Ce cadran vous fait voir de quelles sortes d'armes vous disposez encore.
- ⑧ **Niveau de dégât:** Cet indicateur illustre combien de dégâts vous avez subis. Lorsque cet indicateur arrive à son maximum, votre appareil risque d'éclater; par conséquent, quand l'indicateur arrive près du maximum, soyez vigilant et évitez les coups de l'ennemi.



⑨ **Dégât de l'avion:** Cet indicateur visuel vous montre où vous avez été touché ou détruit.

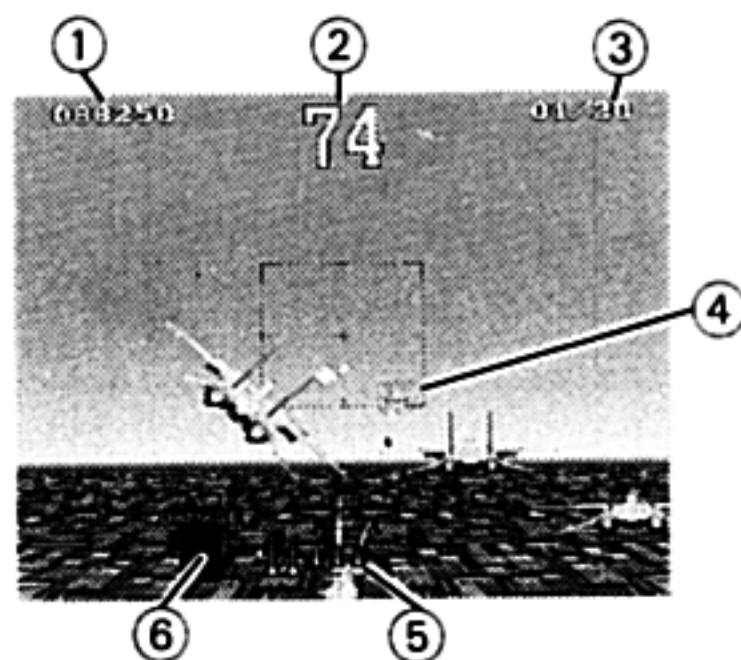
⑩ **Niveau de carburant:** Ce cadran vous montre votre réserve en carburant. Si vous utilisez souvent votre turbo, surveillez bien ce cadran pour ne pas tomber en panne de carburant.

⑪ **Radar:** Il indique d'où arrive les cibles. La ligne du bas est celle de votre aile et la ligne rouge en face de l'avion est la limite maximale où vous pouvez raisonnablement espérer abattre des appareils ennemis avec votre canon. Au-delà de ce point, vous devez verrouiller sur eux votre ordinateur de visée et les abattre à l'aide de vos missiles.



La seconde perspective est celle de l'arrière de l'avion de combat. En vous plaçant dans le siège d'un tiers, observez l'appareil qui effectue des virages en épingle à cheveux ou des vrilles de 360 degrés. Les indicateurs sont les mêmes qu'à l'intérieur du cockpit.

- ① Score actuel
- ② Durée restante
- ③ Cibles confirmées
- ④ Viseur à réticule
- ⑤ Armes restantes
- ⑥ Niveau de dégât



## CALCUL DES POINTS

A la fin de chaque Zone, vous recevrez des points de récompense sous forme de divers Bonus. Ces points de Bonus sont accordés comme suit:

**Bonus Armes Restantes:** Vous recevez des points pour chacune des armes qui vous restent.

**Bonus Pilote:** Si vous traversez une Zone sans subir aucun dégât, vous obtenez 20 000 points.

**Bonus Artilleur Emérite:** Il est accordé si vous parvenez à abattre tous les avions ennemis sans en laisser échapper un seul. Vous obtenez 10 000 points supplémentaires par Zone.

**Bonus Moyenne Performance:** Ces 10 000 points de bonus sont accordés si vous traversez chaque Zone au réglage "Medium" (Moyen) du jeu.

**Bonus Excellente Performance:** Vous recevrez 20 000 points chaque fois que vous traversez une Zone au réglage "Hard" (Difficile) du jeu.

**Bonus Escadron:** Si vous abattez les Super-pilotes de l'ennemi (ceux des avions colorés), vous obtenez des points. Éliminez donc ces avions dans chaque Zone et emportez un gros paquet de Points de Bonus!

Escadron	Zone	Nombre nécessaire	Points de Bonus
Vert	Zone 1	5 sur 7	10 000
Bleu	Zone 2	8 sur 10	20 000
Pourpre	Zone 3	13 sur 15	30 000
Rouge	Zone 4	15 sur 15	40 000

A la Fin du Jeu, des Bonus sont attribués comme suit:

- Un Bonus "Hot Shot" de 100 000 points sera accordé si vous parvenez à obtenir le Bonus Escadron dans chaque Zone.
- Si vous recevez le Bonus "Pilote" dans chaque Zone, vous obtiendrez aussi le Bonus "Palme d'Or" qui vaut 100 000 points.
- Un Bonus "Super Artilleur Emérite" de 200 000 points est attribué au pilote qui a reçu le Bonus "Artilleur Emérite" dans chaque Zone.

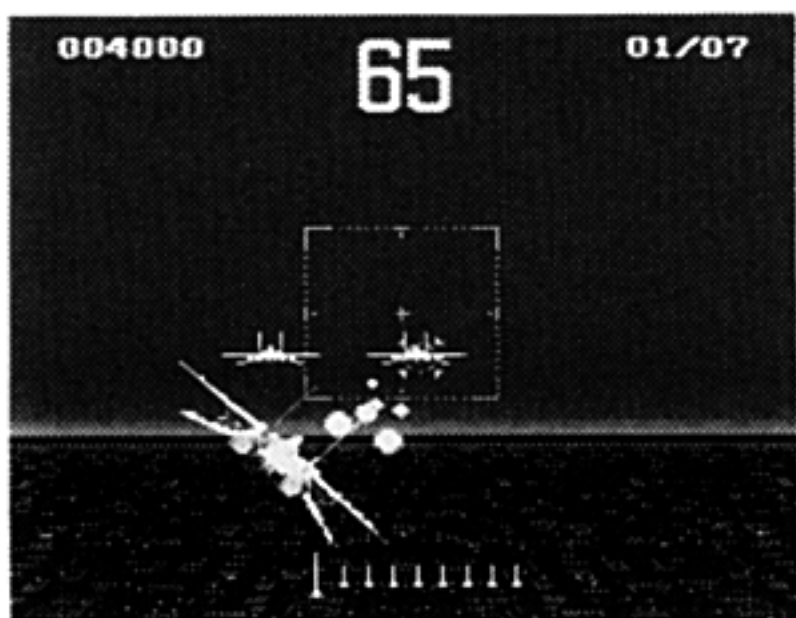
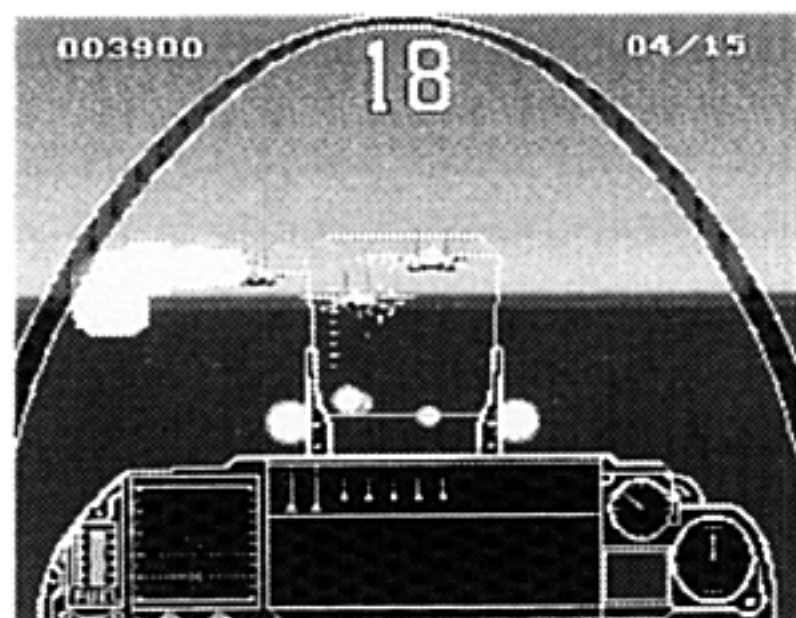
Et rappelez-vous que les points que vous recevez dans chaque Zone serviront à acheter des Armes et un Blindage pour la Zone suivante.



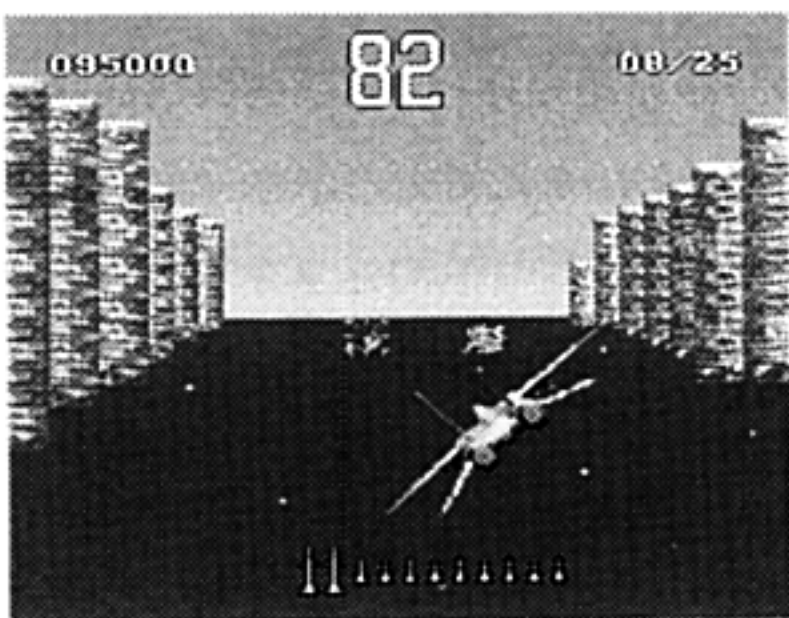
## OBJECTIFS DE LA MISSION

**Siège du Pilote:** Quand vous êtes installé dans le cockpit, vous disposez du RADAR et d'autres instruments pour vous aider au cours de la bataille. Dans cette perspective vous devez compter surtout sur vos canons Vulcan pour maintenir votre supériorité aérienne.

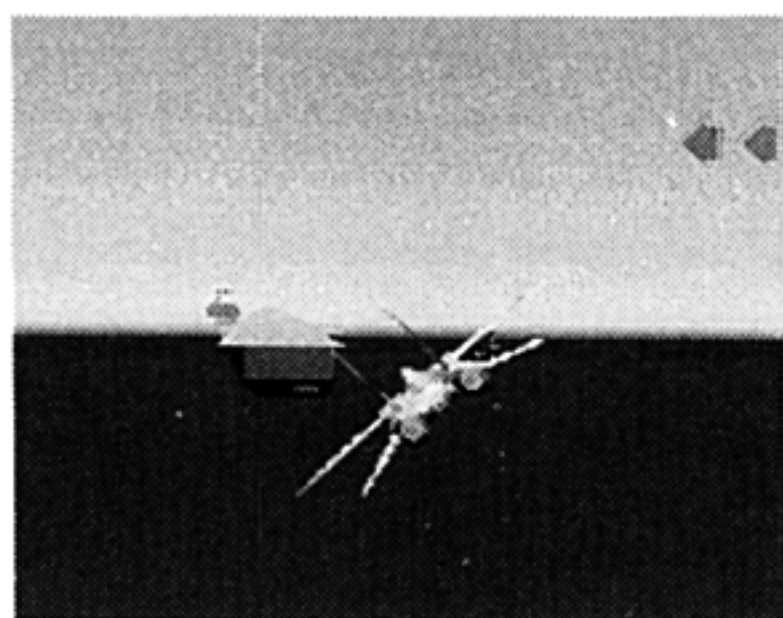
**Mêlée de combat:** Dans ce second type de combat aérien, vous devrez probablement accomplir certaines prouesses importantes pour verrouiller vos missiles. Recherchez vos adversaires et envoyez leur quelque chose qu'ils n'oublieront jamais.



**Corridors:** Voler en corridor est souvent très délicat. L'objectif dans ces cas-là est de verrouiller vos cibles terrestres et de les détruire à l'aide de vos missiles Air-Sol ou de vos balles. Tout l'art consiste, bien sûr, à ne pas vous écraser contre les parois de chaque côté au cours de cette opération. Vos ennemis se croient en sécurité contre les attaques aériennes à cause de l'étroitesse de votre champ de manœuvre. Votre tâche consiste à leur prouver qu'ils font erreur.



**Retour à la Base:** Après avoir traversé avec succès chaque Zone, il vous reste à revenir sur votre porte-avions pour recharger des armes et recevoir les ordres suivants. Mais vous devez tout d'abord atterrir et, ces vilains vents de côté en plein océan vous obligeront à manœuvrer avec précision. Prenez soin de virer dès que vous apercevez les flèches d'avertissement de part et d'autre de l'écran. Faute de quoi vous serez obligé de recommencer votre formation de pilote avec vos propres ailes, alors que vous n'êtes plus un néophyte!



## FIN DU JEU/ CONTINUATION

Si votre appareil de combat est détruit par le feu ennemi, il explose en une gerbe de flammes. Dans ce cas, s'il reste du temps sur votre chrono, la Mission recommencera au point où vous avez été abattu (mais malheureusement, vous perdez 5 secondes chaque fois que cela vous arrive).

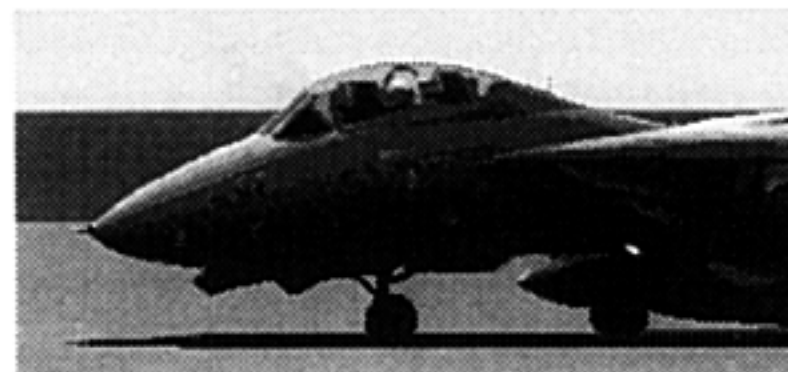
Si vous n'avez plus de temps, vous verrez un chrono indiquant 00:00, puis l'écran Continue (au début du jeu, vous avez 2 Continues) et un compteur horaire. Si vous appuyez sur la touche Start avant que le compteur n'affiche zéro, vous reprenez place dans la Mission là où vous aviez arrêté de jouer. S'il ne vous reste plus de Continue, l'écran Game Over (Fin du jeu) apparaît, suivi du logo SEGA et de l'écran Titre.



Si votre score est suffisamment élevé, vous pourrez inscrire vos initiales. Choisissez la touche portant la lettre voulue en appuyant sur la touche D, et choisissez par la touche A, B ou C. Vous pouvez entrer jusqu'à 3 lettres.

## LES CONSEILS DU QUARTIER GÉNÉRAL

- En volant à pleins gaz, il vous sera plus difficile de toucher les cibles qui se dirigent vers vous et d'éviter leurs missiles. Utilisez uniquement votre turbo pour garder vos ennemis à votre portée en face de vous.
- Essayez d'anticiper les flèches d'avertissement à votre arrivée sur le pont du porte-avions. En restant aussi près que possible du centre de la piste, vous éviterez de terminer votre brillante carrière par un échec retentissant.
- Le "timing" est un élément essentiel à l'emploi de vos missiles. N'en décochez aucun avant d'être sûr qu'il est bien verrouillé sur sa cible, car s'il ne l'est pas, l'échec est garanti.











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)

672-1094-50

©1992 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan