



INSTRUCTION MANUAL

GAJIN GROUND™

SEGA

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

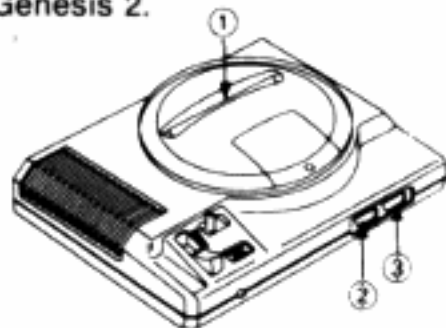
IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.
- ③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.



Le vrai courage

Ça s'appelle "Gain Ground". Vous connaissez?"

"Je suis allé à un match la semaine dernière. Je n'ai jamais rien vu de pareil!"

Tout le monde ne parlait plus que de ça, le nouveau jeu de simulation de combat Gain Ground. Produit grâce aux technologies d'avant-garde les plus perfectionnées, Gain Ground offrait à tous un moyen sans risque et pourtant excitant de se passer les nerfs.

Dans ce jeu, une partie se joue en 5 manches qui représentent une époque historique différente chacune. Chaque manche comprend 10 étapes, les combattants portent des costumes et utilisent des armes de l'époque correspondant à la manche qu'ils jouent et ils doivent se battre contre les androïdes Gain Ground, l'objectif du jeu étant d'atteindre la sortie de chaque étape et de vaincre le Superdroïde qui se trouve à la fin de chaque manche.

Malheureusement, même les technologies les plus perfectionnées ne sont pas sans défaut. Un jour, pendant un match, "The Brain (le Cerveau)" (l'ordinateur central de Gain Ground) s'est brusquement mis à ne plus tourner tout à fait rond! Les concurrents se sont retrouvés "congelés" sur la scène des combats, incapables de s'échapper. Les spectateurs ne pouvaient pas davantage partir, l'ordinateur ayant bloqué toutes les issues. Le pire de tout, c'est que le programme des androïdes s'est trouvé radicalement modifié, faisant d'eux des machines à tuer super-perfectionnées. En un rien de temps l'arène s'est transformée en un véritable enfer!

Quelqu'un peut-il sauver les guerriers de l'horrible sort qui les attend? 3 combattants se sont réunis et ont juré de risquer leur vie, si nécessaire, pour sauver autant d'otages que possible. Ils allaient justement commencer la première manche quand le sol s'est effondré. Rejoignez ces trois combattants héroïques dans leur tentative risquée de sauvetage et aidez-les à libérer les victimes et à détruire "The Brain"!

Prise en main des commandes!

Gain Ground se joue avec 1 ou 2 joueurs.

- ① Touche directionnelle (Touche D)
- ② Touche de début (START)
- ③ Touche A
- ④ Touche B
- ⑤ Touche C

① Touche D

- Appuyez sur le côté haut ou bas pour déplacer le curseur de sélection
- Appuyez sur le côté haut ou bas pour voir la photo de votre combattant
- Utilisez cette touche en cours d'action pour déplacer le combattant dans 8 directions différentes.



② Touche START

- Appuyez pour faire défiler les écrans de décision.
- Appuyez pour faire une pause et ensuite pour reprendre la partie.

③, ⑤ Touche A et Touche C

- Appuyez pour utiliser l'arme spéciale de votre combattant.
- Appuyez pour envoyer un nouveau combattant sur la scène des combats.
- Appuyez pour écrire un caractère sur l'écran d'introduction des noms propres.

④ Touche B

- Appuyez pour utiliser l'arme normale de votre combattant.
- Appuyez pour envoyer un nouveau combattant sur la scène des combats.
- Appuyez pour écrire un caractère sur l'écran d'introduction des noms propres.

Préparez-vous

Après la marque Sega, l'écran de titre apparaît. Appuyez alors sur la touche START pour ouvrir la fenêtre de sélection "Start/Options". Elle apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Sélectionnez "1 Play Start" pour commencer une partie à 1 joueur ou "2 Play Start" pour une partie à 2 joueurs (dans ce cas il vous faudra connecter un deuxième bloc de commande à la borne 2 de la console Mega Drive/Genesis) ou Options pour régler les conditions de jeu avant de commencer une partie.

NB: Les informations concernant le joueur 1 apparaissent sur le côté gauche de l'écran et celles concernant le joueur 2 sur le côté droit. Lorsque vous jouez seul, vous avez davantage d'espace pour vous déplacer et détruire les androïdes. Si un second joueur se joint à vous, vous serez plus à l'étroit, ce qui rendra les choses plus difficiles. L'objectif du jeu reste le même pour une partie à deux joueurs avec cette différence, toutefois, que vous devez dans ce cas jouer non seulement contre le système Gain Ground mais aussi contre le deuxième joueur. Bonne chance!



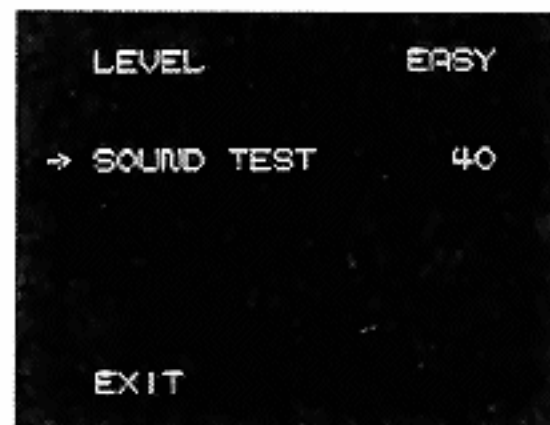
Options

Cet écran vous permet de sélectionner le niveau de difficulté et d'écouter tous les effets sonores utilisés au cours d'une partie.

Level: Vous pouvez jouer à un des trois niveaux de difficulté suivants: Easy (Facile), Normal, Hard (Difficile).

NB: Il n'y a aucune "étape 4" au niveau facile.

Sound Test: Appuyez sur le côté gauche ou droit de la touche D pour sélectionner un numéro (1 à 40) et appuyez ensuite sur la touche A, B ou C pour écouter le son.



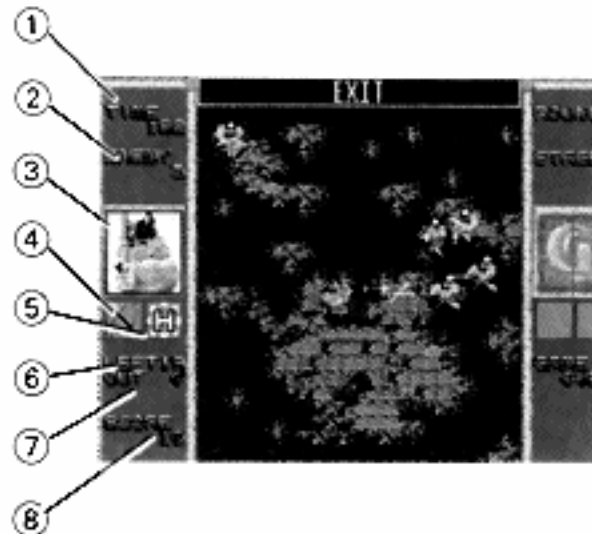
La scène des combats

Gain Ground se joue en 5 manches, les quatre premières représentent des époques passées, alors que la cinquième vous donne un aperçu intéressant du futur proche. Chaque manche comprend 10 étapes. Vous devez terminer avec succès chaque étape avant de pouvoir passer à l'étape suivante. Détruisez les androïdes, libérez autant de victimes que vous pouvez et essayez de vous en sortir avec tous vos combattants. "The Brain" vous attend au tournant de l'étape 10 de la dernière manche. Faites-en un tas de ferraille inutile et débarrasser l'univers de ce cauchemar.

Les indications de l'écran

- ① Combien de temps vous avez pour terminer l'étape que vous êtes en train de jouer. Si vous n'arrivez pas à finir à temps, la partie est terminée.
- ② Le nombre d'androïdes et autres créatures et bizareries ennemies auxquels vous devez faire face. Il n'est pas nécessaire de les détruire tous et toutes, mais plus vous en éliminez, plus votre score sera élevé.
- ③ La photo de chacun de vos combattants. Vérifiez ces photos avant de choisir un combattant pour l'envoyer se battre.

- ④ Chaque combattant possède une arme spéciale. Ce symbole vous montre le genre d'arme dont dispose le combattant qui est sur la photo. Dans une situation donnée, une arme peut être efficace et une autre pas. Souvenez-vous des possibilités de chaque combattant et utilisez-les comme il faut.
- ⑤ Le code décrivant l'arme spéciale des combattants. H=endroits élevés, L=endroits bas et M=Magie. Les flèches blanches indiquent dans quelle direction il est possible de tirer l'arme.
- ⑥ Le nombre de combattants qui n'ont pas encore atteint la sortie.
- ⑦ Le nombre de combattants ayant réussi à atteindre la sortie d'eux-mêmes ou parce qu'ils ont été sauvés par un autre combattant.
- ⑧ Votre score actuel. Ce score augmente au fur et à mesure que vous détruisez des ennemis et que vous terminez les étapes et les manches.



Les otages

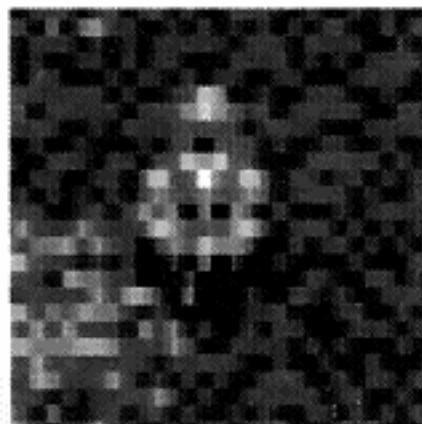
Au fur et à mesure que vous avancez d'une étape à l'autre, il vous arrivera de trouver des objets posés sur le sol. Ces objets sont en fait des gens qui ont eu la grande malchance de se faire coincer lorsque "The Brain" est devenu fou. Si vous réussissez à les libérer et à les sortir de l'étape, ils deviendront à leur tour des combattants et ils pourront alors vous aider à atteindre votre objectif final.

Il y a deux types de victimes. Les victimes de type 1 sont les malheureux qui se sont trouvés pris au piège avant que "The Brain" se mette à mal fonctionner. Les victimes de type 2 sont des combattants qui se sont fait toucher par un androïde ou qui sont tombés dans un des nombreux pièges de l'arène. Si un de vos combattants est touché par un ennemi, il est congelé sur place et il reste là où le coup fatal l'a atteint.



Les victimes peuvent être définitivement éliminées si vous ne faites pas attention. Ne laissez pas deux de vos combattants se faire prendre dos à dos. Si vous le faites, le premier combattant touché disparaîtra lorsque le second est pris. Vous ne pourrez jamais récupérer ce combattant! Les victimes de type 1 ne peuvent pas être éliminées de cette manière, cependant, si vous attrapez un objet représentant une victime et que 1) le temps autorisé se termine ou

2) vous tuez tous les ennemis avant de vous diriger vers la sortie, cette victime sera perdue à jamais quel que soit son type. Même si vous ne devez jamais perdre de vue "The Brain" devenu fou, votre but principal est quand même de libérer et de rendre la vie au plus grand nombre possible de personnes innocentes.



L'équipe de sauvetage

Vous commencez la partie avec 3 combattants de premier rang, chacun ayant ses propres techniques. Utilisez-les pour déjouer les attaques des androïdes et sauver les victimes.

James: Il tire des coups normaux dans n'importe quelle direction. Son arme spéciale est un tir à fréquence limitée et à longue portée qui lui permet d'atteindre les androïdes de loin sans prendre trop de risques.

Sirène: Elle peut également tirer des coups normaux dans n'importe quelle direction. Son arme spéciale est une grenade à fragmentation qui peut atteindre la plupart des endroits élevés. Le seul problème c'est qu'elle ne peut la lancer que tout droit (vers le haut de l'écran).

Tonga: Le plus rapide des trois, il lance des javelots à l'ennemi. Son arme spéciale est un javelot lourd pouvant atteindre les ennemis qui se trouvent placés sur des hauteurs ou derrière des barrières. Mais c'est quand même la vitesse qui est sa meilleure arme.



Pris au piège!

Il y a 17 personnes "congelées" à l'intérieur du complexe Gain Ground. En voici la liste établie selon le type de leur arme spéciale.

- ① **Nom:** Mad Dog
Arme: Tir normal
Arme spéciale: 6 missiles à tête chercheuse pouvant être tirés dans diverses directions



- ② **Nom:** Sylvia
Arme: Tir normal
Arme spéciale: Boomerang



- ③ **Nom:** Klauss
Arme: Tir normal
Arme spéciale: Lance-flamme



- ⑤ **Nom:** Pierre
Arme: Missiles à tir rapide
Arme spéciale: Missile à longue portée (pas à tir rapide)



- ⑦ **Nom:** Rachel
Arme: Tir normal
Arme spéciale: Boomerang



- ④ **Nom:** Billy Ray
Arme: Tir normal
Arme spéciale: Boules de feu à longue portée



- ⑥ **Nom:** Red
Arme: Missile à tir rapide
Arme spéciale: Missiles tirés simultanément de la droite et de la gauche



- ⑧ **Nom:** Giorgio
Arme: Tir normal
Arme spéciale: Tirs simultanés de la gauche et de la droite



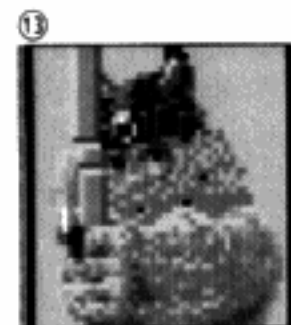
- ⑨ **Nom:** Hunter
Arme: Tir normal
Arme spéciale: Javelot lourd (ne peut être lancé que tout droit)



- ⑪ **Nom:** Dinga
Arme: Javelot
Arme spéciale: Javelot lourd (ne peut être lancé que tout droit)



- ⑬ **Nom:** Erik
Arme: Javelot
Arme spéciale: Javelot lourd



- ⑩ **Nom:** Goldie
Arme: Tir normal
Arme spéciale: Grenade à fragmentation (multi-directionnelle)



- ⑫ **Nom:** Raymond
Arme: Tir normal
Arme spéciale: Missile à longue portée



- ⑭ **Nom:** Diamond
Arme: Boules de feu
Arme spéciale: Jet d'eau (immobilise les ennemis)



- ⑮ **Nom:** Akeem
Arme: Boules de feu
Arme spéciale: Lance-flamme



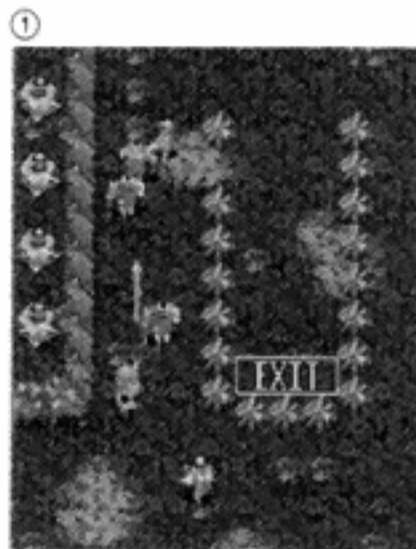
- ⑯ **Nom:** Ninja
Arme: Boules de feu
Arme spéciale: Champ d'énergie



- ⑰ **Nom:** Arn
Arme: Boules de feu
Arme spéciale: Mini-tornades

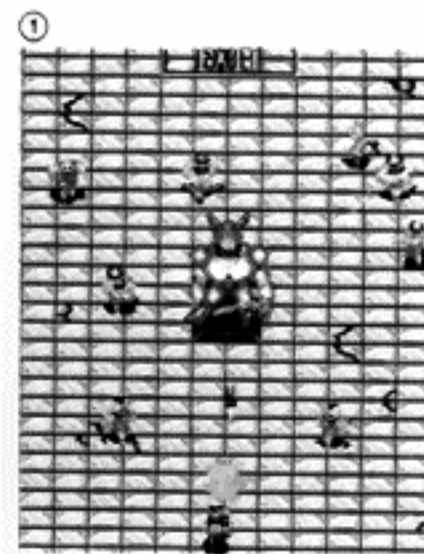


Utilisez cette liste pour vous aider à choisir le combattant qui convient le mieux à chaque situation. Il va sans dire que si vous n'êtes pas capable de les faire sortir du complexe Gain Ground ils ne pourront pas vous aider!

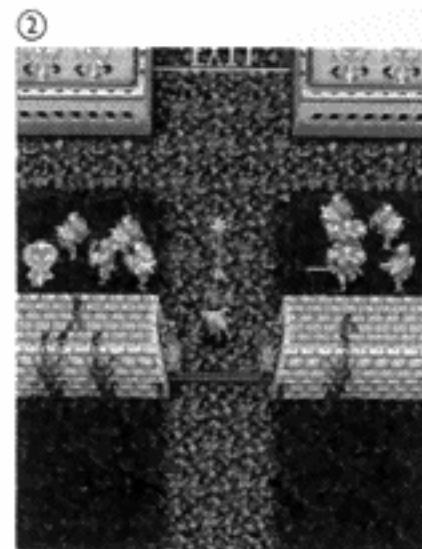


Gain Ground!

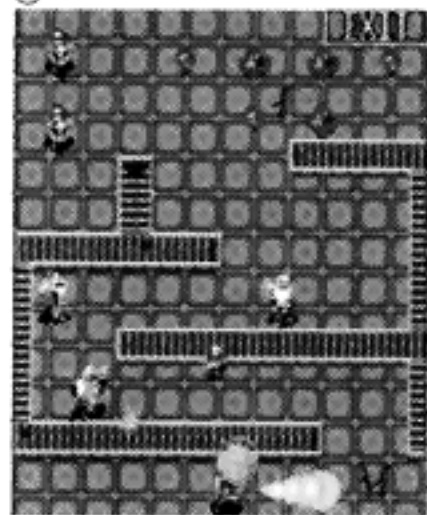
- ① **Manche 1: Le passé lointain**



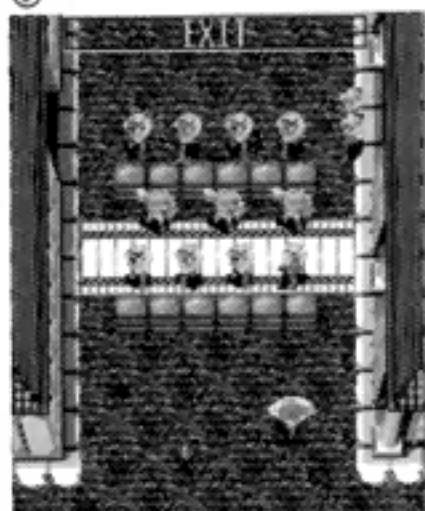
- ② **Manche 2: La renaissance**



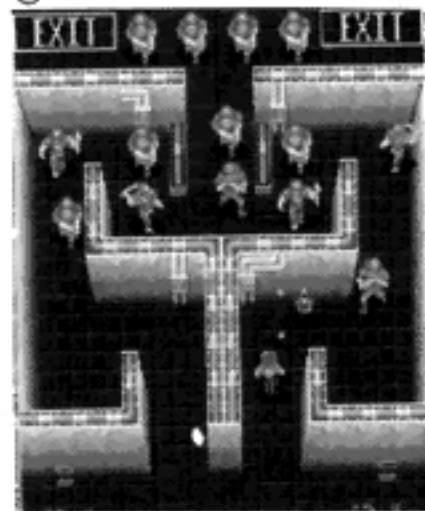
②



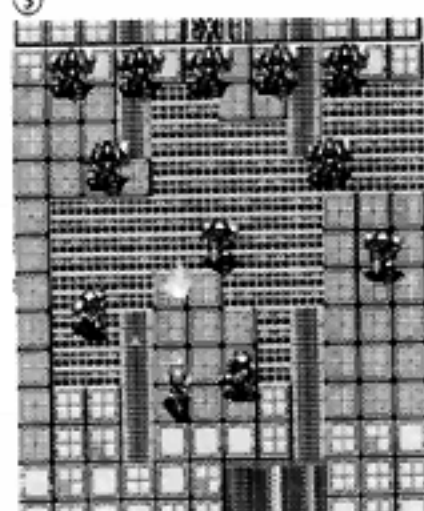
③



④



⑤

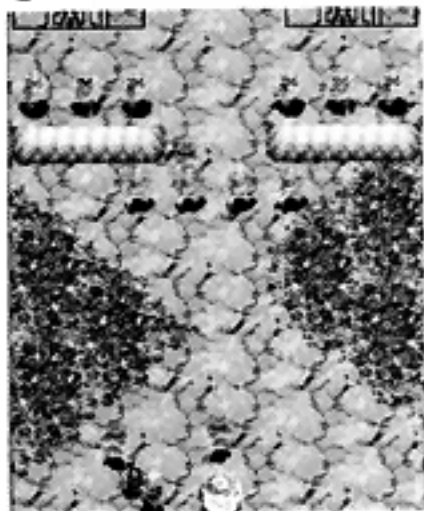


③ Manche 3: L'âge d'or

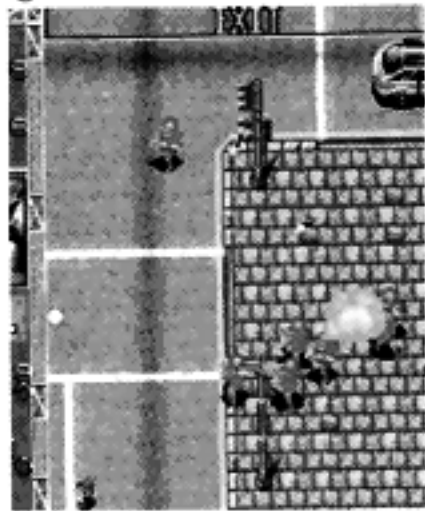
④ Manche 4: L'époque actuelle

⑤ Manche 5: Le futur proche

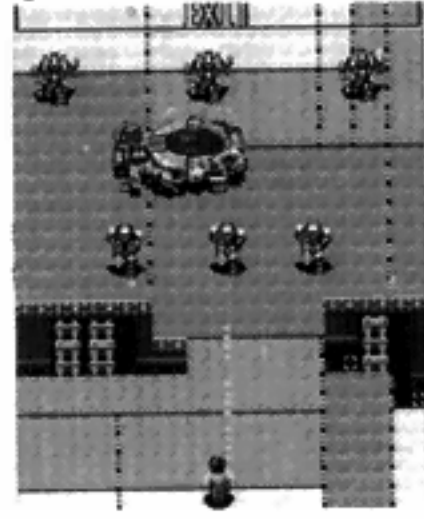
③



④

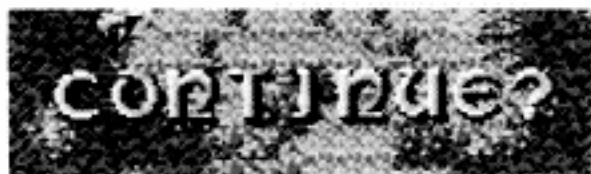


⑤



Fin de partie/Continuer

Une partie se termine lorsque vous ne disposez plus d'aucun combattant. En mode facile et en mode normal, vous commencez une partie avec 3 guerriers. Le niveau difficile met à votre disposition 20 combattants. Pour continuer à jouer, appuyez sur la touche "start" lorsque la question CONTINUE? apparaît au centre de l'écran. Vous retrouverez tous vos combattants et la partie reprend exactement là où vous l'avez laissée. Le niveau facile vous permet de recommencer 8 fois et le mode normal 4 fois. Le niveau difficile ne vous donne pas la possibilité de continuer.



Score

Au fur et à mesure que vous réduisez les androïdes en tas de poussière robotique, vous marquez des points. De plus, lorsque vous finissez une étape avec succès, vous pouvez gagner un bonus de temps (points accordés en fonction du temps qui vous reste à la fin d'une étape) ou un bonus spécial (pour avoir réussi à éliminer tous les ennemis de l'étape).



Scores records

Essayez de vous joindre au rang des joueurs qui ont été suffisamment forts pour avoir le droit d'inscrire leur nom sur l'écran des scores les plus élevés! Lorsque vous finissez une partie, regardez en bas de la fenêtre d'information (côté gauche de l'écran pour le joueur 1, côté droit pour le joueur 2). Le mot NAME apparaît. Appuyez sur le côté haut ou bas de la touche D pour aller d'un caractère à l'autre et appuyez sur la touche A, B ou C pour introduire votre sélection. Vous pouvez introduire ainsi 3 caractères.

NB: Vous devez introduire votre nom avant d'appuyer sur la touche START pour continuer une partie. Si le message "Out of Rank" (pas classé) apparaît, ceci signifie que votre score est trop bas et que vous ne méritez pas d'inscrire votre nom sur l'écran. Meilleure chance la prochaine fois!



Ecoutez les experts...

- Le point le plus important est de vous souvenir des possibilités de chacun de vos combattants. Certains sont plus rapides que d'autres et certains possèdent une arme spéciale efficace seulement dans certaines situations. C'est le fait d'utiliser les combattants qui conviennent au bon moment qui déterminera si oui ou non vous arriverez à détruire "The Brain"!
- Souvenez-vous des points dangereux de chaque étape et essayez de trouver le moyen le plus sûr et le plus rapide d'atteindre la sortie.
- Vous devez libérer le plus d'otages possible, mais vous ne devez pas le faire en risquant la vie d'un trop grand nombre de combattants. N'oubliez pas, vous avez un très très long chemin à parcourir avant d'arriver au succès!

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

