

INSTRUCTION
MANUAL

SPACE HARRIER™ II

SEGA

Instructions de chargement:

Mise en route

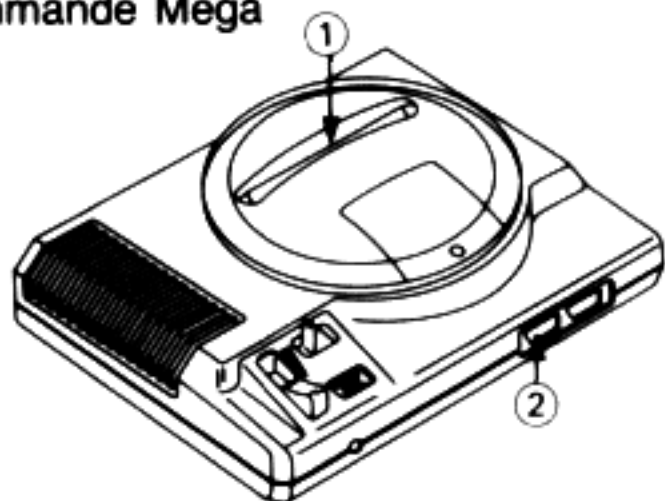
1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez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

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



Space Harrier II™

Nous sommes en l'an 6236. L'espace est votre champ de bataille et des forces destructrices sont vos ennemies. Le Space Harrier, encore une fois, doit s'attaquer à d'autres crises dans le cadre du Space Harrier. Mais, cette fois-ci, l'appel de détresse vient d'un endroit lointain de l'univers, le 214ème secteur, qui se trouve à des années lumières de votre vaisseau. Toutefois, vous êtes armé de la "Porte Cosmique", un système spécial de téléportation qui vous rend sur les lieux en un instant. Et ce que vous voyez est désastreux.

Fantasyland est méconnaissable. Par contre ce qui est clair, c'est que des forces ennemies viennent vers vous de toutes parts. Et vous êtes seul avec votre laser. Votre mission va être difficile et dépend de la position sur On ou Off de votre canon rapide. Suivez le chemin de la victoire en restant en dehors de la ligne de feu et en tirant droit. Le chemin est long, horrible, mais celui qui y survit a l'étoffe d'un véritable héros.

Votre objectif est de survivre pendant 12 étapes à un combat contre une horde de maîtres adversaires. Déjouez leurs stratégies, et vous sauvez Fantasyland et vous même de l'oubli.



Prenez les commandes

Avant de commencer, apprenez les fonctions et commandes de chaque bouton, elles vous seront utiles pendant le jeu.

Fonctions de base du bloc de commande:

① Bouton directionnel (Bouton-D):

- Il opère la flèche de sélection en mode réglage.
- Il déplace dans 8 directions différentes le Space Harrier.
- Il sélectionne les caractères pour l'entrée des noms.
- Il sélectionne l'étape du jeu.

② Bouton de mise en marche

- Commencement du jeu.
- Il fait une pause de l'image pendant le jeu.
- Il recommence le jeu.



③ Bouton A:

- Il actionne les rayons lasers.
- Il choisit parmi les écrans à options.
- Il commence le jeu.
- Il choisit la sélection de mode de l'écran.

④ Bouton B:

- Il actionne les rayons lasers.
- Il commence le jeu.
- Il opère la sortie en sélection de mode.

⑤ Bouton C:

- Il actionne les rayons lasers.
- Il commence le jeu.
- Il opère la sortie en sélection de mode.

Commencement du jeu

Pour commencer à jouer, pressez le bouton de mise en marche dès que vous voyez le titre sur l'écran. Alors apparaîtra sur l'écran ALERT à Fantasyland. Ensuite pressez le bouton mise en marche ou le Bouton A, B ou C pour accéder à l'image suivante. Appuyez de nouveau sur le Bouton A, B ou C et le nom de l'étape commencera à clignoter. Maintenant le combat peut commencer.

Il est important de connaître les diverses étapes pour avoir un maximum d'options par la suite.

Sélection de mode

Pressez le bouton de mise en marche lorsque le titre apparaît sur l'écran. Le titre étant sur l'écran, pressez le Bouton A, et la sélection de mode s'affichera.

Pause et résumé du jeu

Si en cours de partie vous décidez d'arrêter momentanément votre jeu, pressez le bouton de mise en marche et le jeu fera une pause. Pour le reprendre, il vous faudra presser de nouveau sur le bouton de mise en marche.



Bougez le Space Harrier dans 8 directions différentes

Pour bouger le Space Harrier dans 8 directions différentes, vous devez pressez le Bouton-D dans la direction désirée, et le Space Harrier se déplacera vers le haut, vers le bas, la droite ou la gauche, etc.

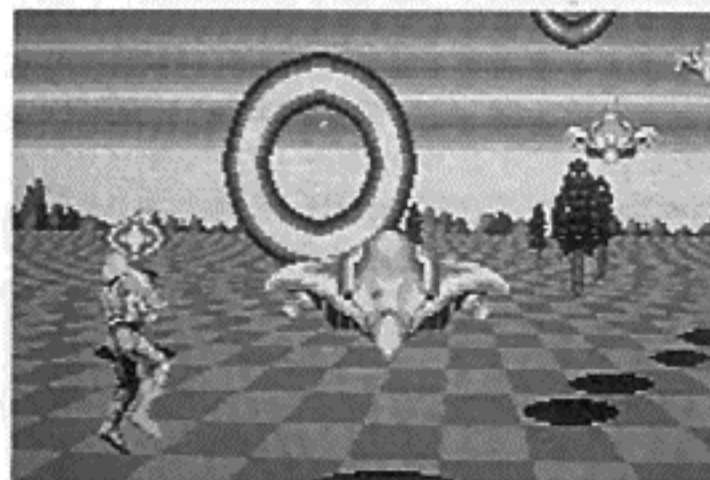
Tirer au laser

Pour une puissance de feu constante, pressez le Bouton A, B, ou C.

Signaux d'écran et options

Apprenez les signaux d'écran, ils vous informeront sur vos gains et pertes. Ensuite, consultez la sélection de mode d'écran pour augmenter ou diminuer les difficultés du jeu.

- ① Score le plus élevé
- ② Score
- ③ Niveau de l'étape
- ④ Nombres de vies



④

③

Nombre de vies

Durant le jeu, il vous est donné trois vies par étape. Consultez l'écran à options pour en changer le nombre. Le nombre de vies disponibles pour le jeu est indiqué dans la coin inférieur gauche des illustrations du Space Harrier. Chaque fois que vous vous écrasez et mourez, vous perdez une vie.

Score

Votre score est conservé et mis à jour pendant le jeu. Chaque fois que vous touchez une cible, vous gagnez des points. Regardez le coin en haut à droite.

Score le plus élevé

Le score en cours le plus élevé est en permanence visible sur l'écran pour vous encourager à faire mieux et battre le champion actuel. Regardez le coin en haut à gauche.

Niveau de l'étape

Votre étape en cours est indiquée dans le coin en bas à droite avec des chiffres allant de 1 à 12.

Fin du jeu

Votre mission est accomplie lorsque vous avez survécu aux douze étapes.

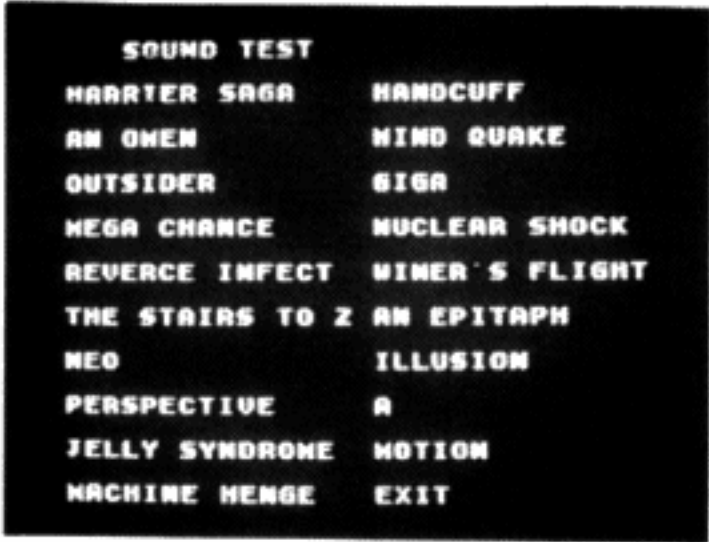
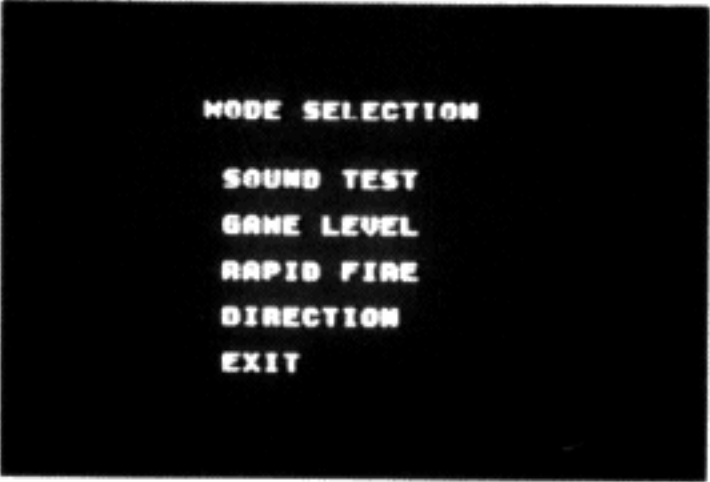
Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque vous avez perdu toutes les vies d'une étape.

Écran de sélection de mode

Pour augmenter vos chances de victoire, un écran de sélection de mode est à votre disposition pour vous permettre de changer les données standard du jeu. Pressez le bouton de mise en marche afin de voir le titre sur l'écran. Pressez alors le Bouton A pour visualiser l'écran et utilisez votre Bouton-D pour choisir dans le menu que vous verrez tout en appuyant sur le Bouton A.

Pour faire un test de son (SOUND TEST), sélectionnez ce menu et utilisez votre Bouton-D pour choisir lequel des 12 tons vous aimeriez entendre. Pressez le Bouton A, B, ou C pour en écouter la gamme. Pour quitter ce menu, sélectionnez "Exit" à l'aide du Bouton-D et appuyez sur le Bouton A, B, ou C pour revenir à l'écran de sélection de mode.



Pour modifier le niveau de difficulté (DIFFICULTY) du jeu, sélectionnez ce menu. Maintenant vous avez la possibilité de changer le nombre de vies disponibles au Space Harrier pendant chaque étape. Facile (EASY) — cinq vies, normal (NORMAL) — trois vies, difficile (HARD) — une vie. Pour enlever ce menu, pressez le Bouton A, B, ou C, et vous reviendrez à l'écran de sélection de mode. Pour modifier la fonction coup de feu, sélectionnez le menu RAPID-FIRE. Utilisez le Bouton-D pour choisir ON ou OFF. Quand vous serez sur ON, les coups de feu seront en continu aussi longtemps que votre doigt pressera la touche. Quand vous serez sur OFF, un coup de feu partira à chaque fois que vous presserez la touche. Pour quitter ce menu,

appuyez sur le Bouton A, B, ou C afin de revenir à l'écran de sélection de mode. Afin de changer la DIRECTION du vol du Space Harrier, sélectionnez ce menu. Ici vous pouvez inverser les fonctions de la direction haut et bas du Bouton-D. Choisissez NORMAL ou REVERSE (inverse) avec le Bouton-D. Suivant ce qui vous paraît le plus facile, NORMAL déplacera le Space Harrier en haut quant vous pressez le Bouton-D vers le haut et le déplacera en bas quand vous pressez celui-ci vers le bas. Pour quitter cet écran, appuyez le Bouton A, B, ou C afin de revenir à l'Ecran de Sélection de Mode.



Maintenant jouez!

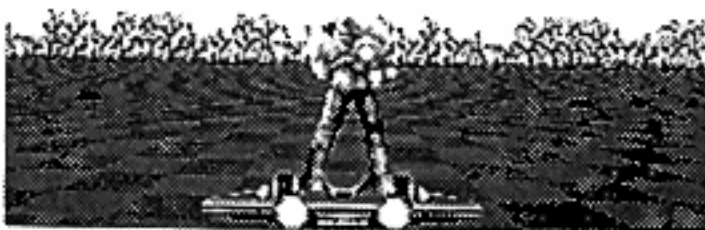
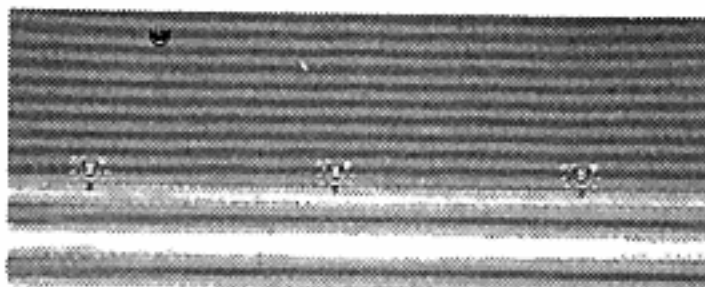
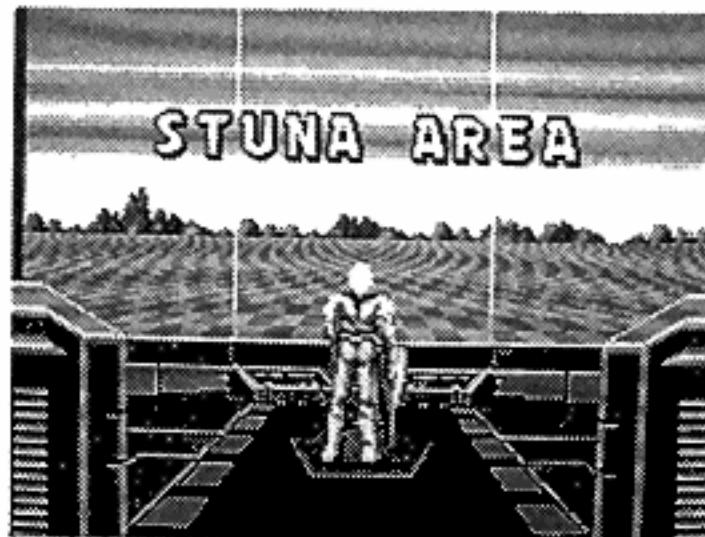
Il y a douze étapes à survivre dans le jeu Space Harrier. Heureusement vous pouvez commencer votre jeu à n'importe quelle étape donnée.

Sélection de l'étape

Afin de commencer le jeu à n'importe laquelle des douze étapes, pressez le bouton mise en marche lorsque vous êtes sur l'écran de titre. Maintenant appuyez soit sur le bouton de mise en marche soit sur le Bouton A, B, ou C. Le titre de la première étape apparaîtra alors sur l'écran. Pressez le Bouton-D à droite ou à gauche afin de vous diriger vers une étape différente. Le nom de l'étape apparaîtra sur l'écran. Pour commencer à jouer à une étape désirée, pressez le Bouton A, B, ou C.

Étape bonus

Après avoir survécu pendant cinq étapes, le Space Harrier arrivera dans une étape bonus. Ici vous serez à bord d'une soucoupe volante d'où vous pourrez tirer sur les cibles. Vous recevrez alors des points en bonus en fonction du nombre de cibles touchées dans un temps donné. Pendant cette période, vous ne serez pas attaqué.

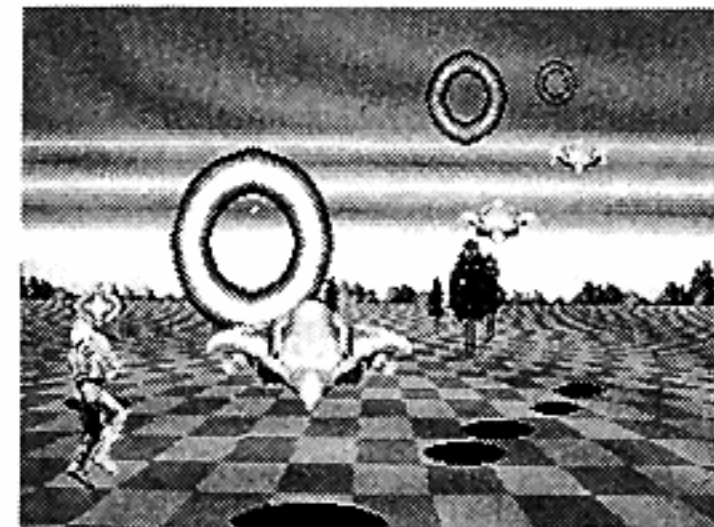


Noms des Étapes

Les douze étapes dans Fantasyland sont:

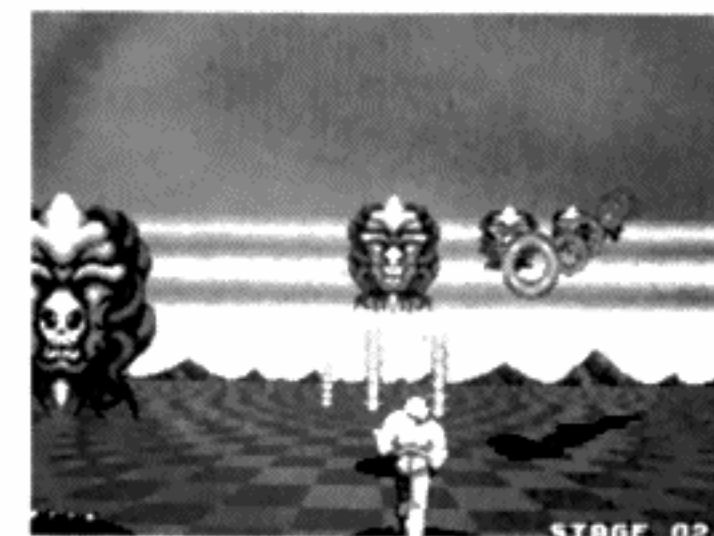
① Étape 1: Stuna Area

①



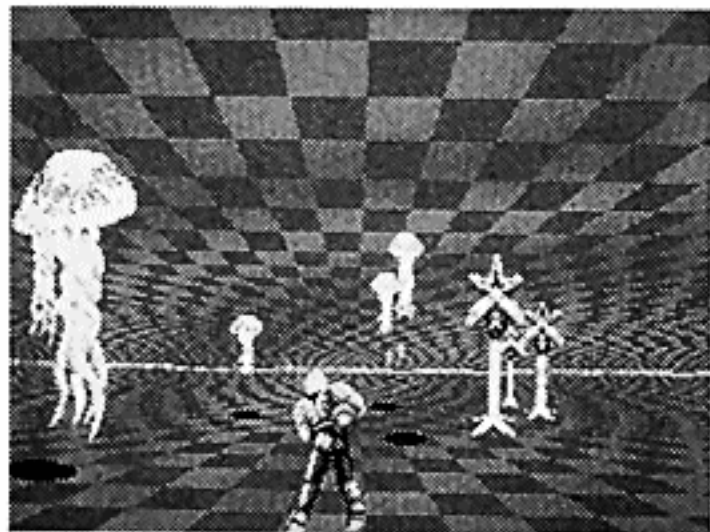
② Étape 2: Fors Yard

②



③ Étape 3: Yees Land

③



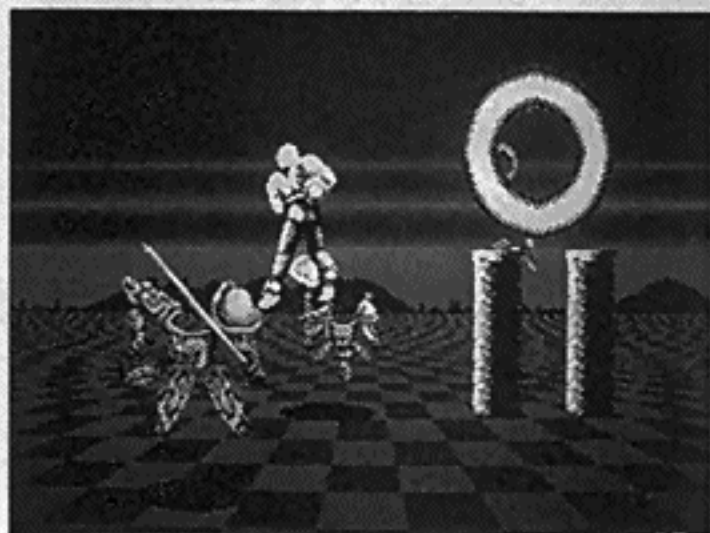
④ Étape 4: Zero Polis

④



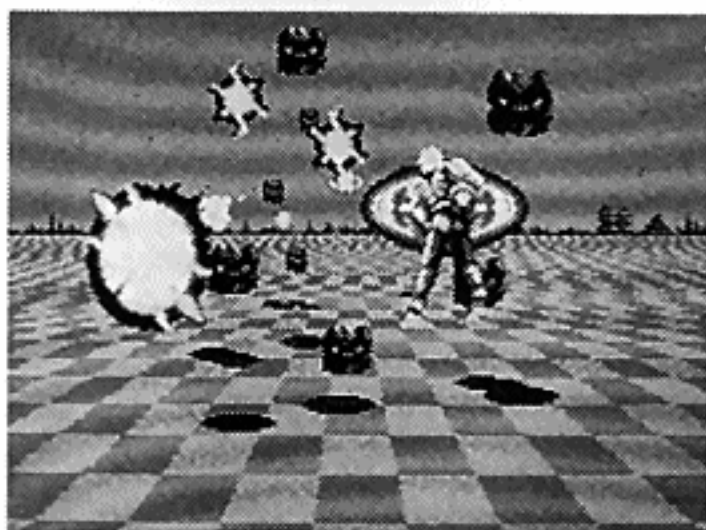
⑤ Étape 5: Copper Hill

⑤



⑥ Étape 6: Fallpyram

⑥



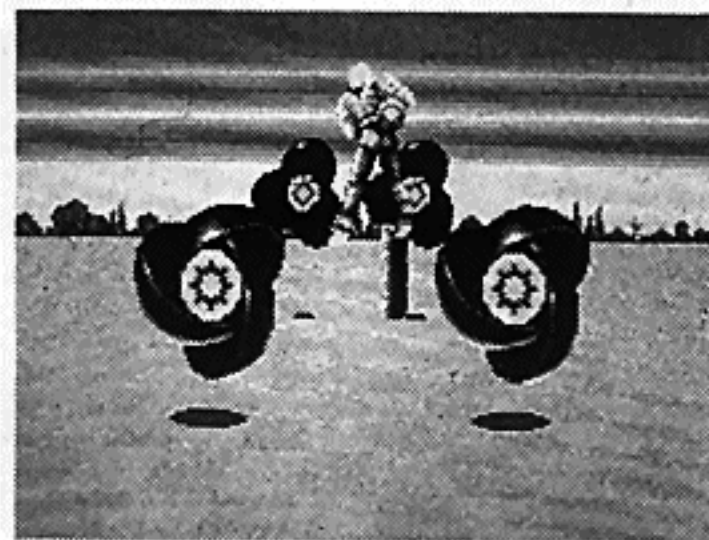
⑦ Étape 7: Craddha

⑦



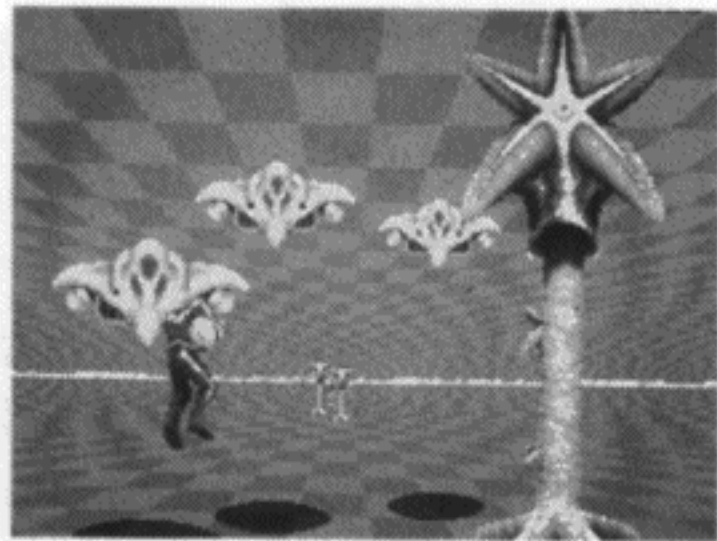
⑧ Étape 8: Monark

⑧



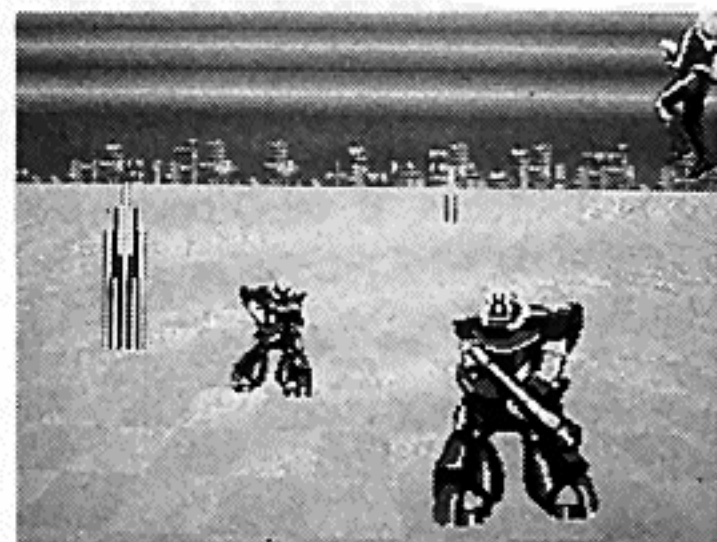
⑨ Étape 9: Felcold

⑨



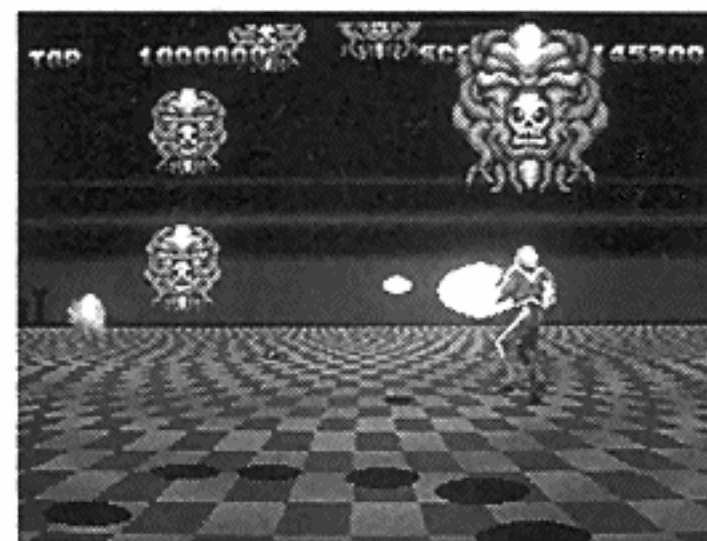
⑩ Étape 10: Hope City

⑩



⑪ Étape 11: Hell Peak

⑪



⑫ Étape 12: Hot Palace

⑫



Connaître le score

Entrée des noms

A la fin du jeu, si vos résultats sont parmi les sept meilleurs, vous pourrez alors inscrire vos initiales sur l'écran de registre des noms qui apparaîtra automatiquement.

Voici comment

1. Les lettres de l'alphabet apparaîtront au dessous du classement. Bougez le Bouton-D vers la gauche ou la droite afin de choisir vos lettres. Ensuite appuyez sur le Bouton A, B, ou C pour faire apparaître vos lettres dans le classement.
2. Si vous faites une erreur en entrant vos initiales, sélectionnez la flèche pour revenir en arrière, puis poussez le Bouton A, B, ou C pour effacer.
3. Lorsque vous avez terminé, choisissez END, puis pressez le Bouton A, B, ou C pour revenir sur l'écran de titre.

| | | | |
|-------------------------------|---------|-------|--------|
| P | 1000000 | SCORE | 773600 |
| INITIAL ENTRY COUNTDOWN 21 | | | |
| | SCORE | NAME | |
| TOP | 1000000 | KOU | |
| 1. | 1000000 | KOU | |
| 2. | 900000 | FUK | |
| 3. | 800000 | ... | |
| 4. | 773600 | | |
| 5. | 700000 | YAM | |
| 6. | 600000 | M.T | |
| 7. | 500000 | ARA | |
| ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ +0 | | | |

Ennemis de l'espace et autres créatures

Voici un résumé sur vos attaquants, leurs caractéristiques physiques et leur valeur en points.

- ① **Rageref:**
20 000 points. Deux variétés.



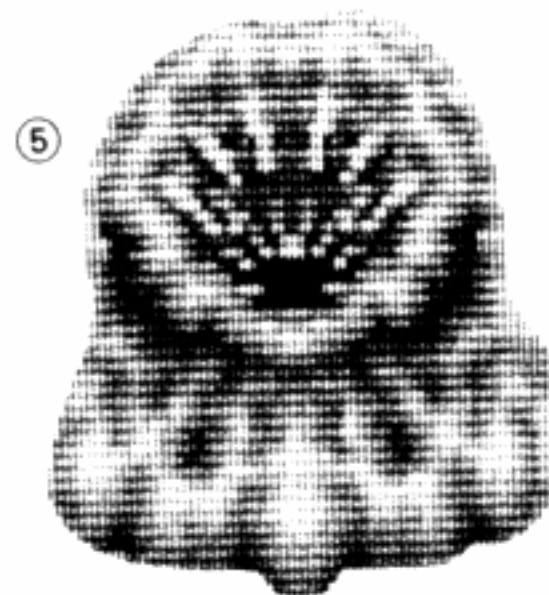
- ② **Puti-Squilla:**
50 000 points. Descendant de la Terre des Dragons.



- ③ **Evil Starfish:**
Impossible de la détruire.



- ⑤ **Actinioumus:**
3 000 points. Anémone de mer.



- ⑥ **Meca Adence:**
20 000 points. Descendant de la Terre des Dragons.



- ④ **Land-Shel:**
3 000 points. Monstre enfermé dans un coquillage.



- ⑦ **Barbarian:**
20 000 points. Survivant de la Terre des Dragons.



- ⑨ **Crabbom:**
3 000 points. Crabe.

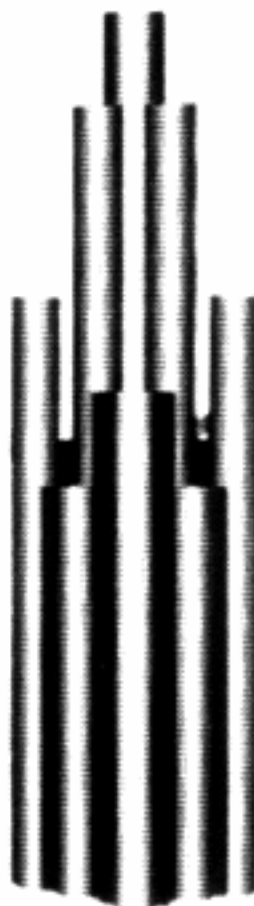


- ⑪ **Cyborgman:**
20 000 points. Attaque de dos.

⑪



- ⑩ **Bundle-Pipe:**
Impossible de les détruire.



⑩

- ⑫ **Syura:**
20 000 points. Deux variétés.

⑫

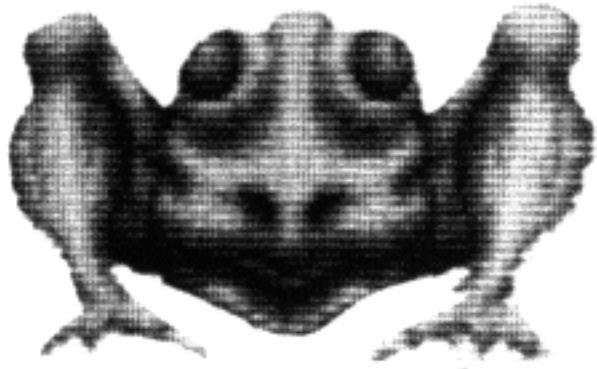


- ⑧ **Pinnate Plants:**
3 000 points. Se consomment lorsqu'elles sont atteintes d'un coup de feu.



- ⑬ **Demon Toad:**
20 000 points. Saute en l'air et attaque.

⑬



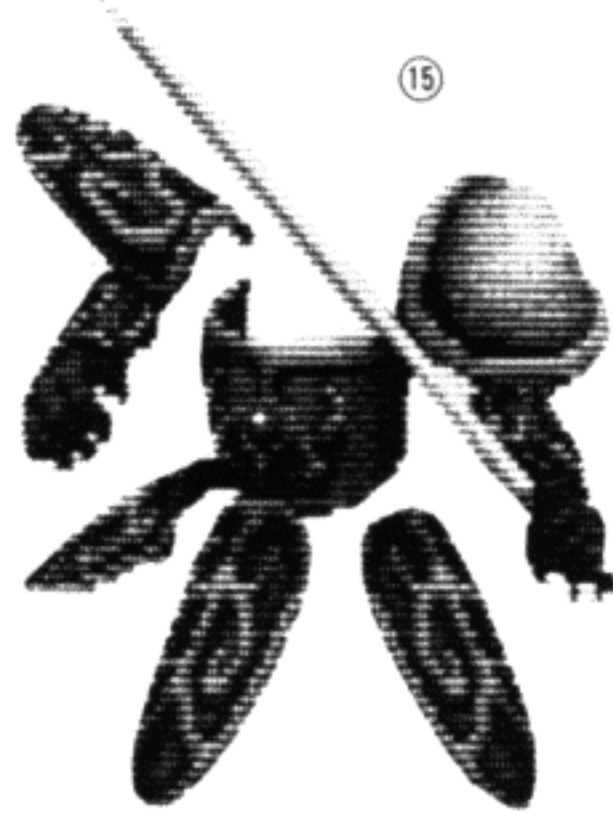
- ⑭ **Giddore:**
20 000 points. Créature rampante aux ailes de chauve-souris.

⑭



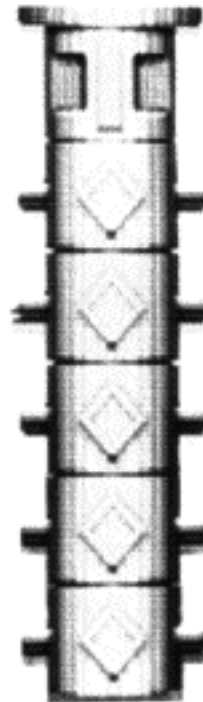
- ⑮ **Ghost Armor:**
20 000 points. Fantôme de guerrier mort.

⑮



- ⑯ **Mad-totem:**
Impossible de le détruire.

⑯



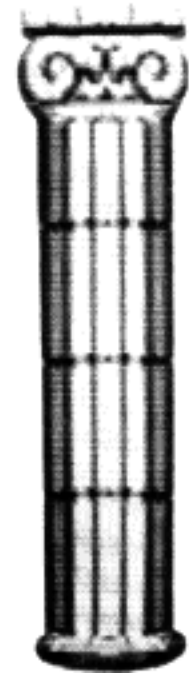
- ⑰ **Obstree:**
5 000 points. Se consume quand il est atteint par un coup de feu.

⑰



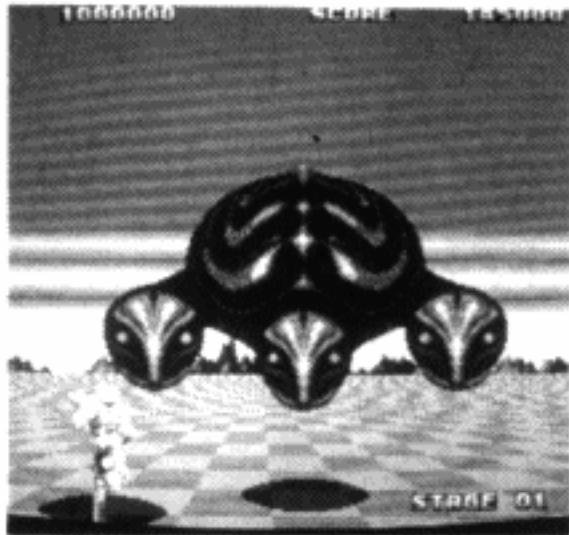
- ⑱ **Greek-Columnu:**
Impossible de la détruire.

⑱



L'étape des chefs

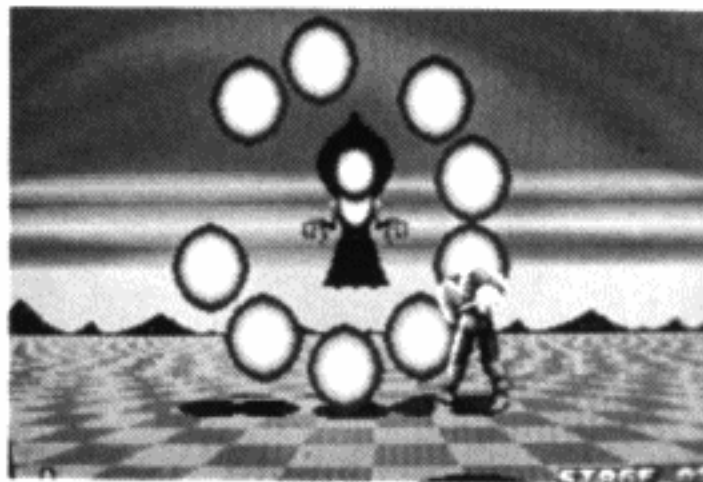
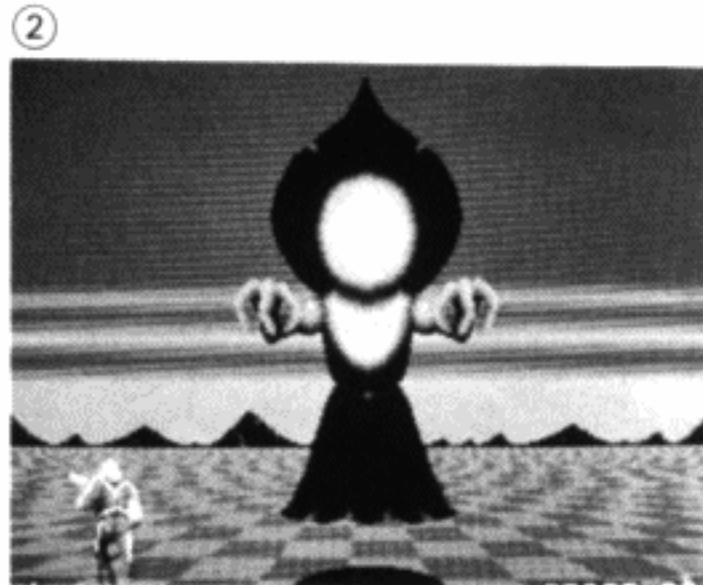
A la fin de chaque étape, vous aurez à affronter une créature beaucoup plus répugnante et dangereuse que tout ce que vous avez rencontré jusqu'à maintenant. C'est l'étape des chefs. Voici ce que vous trouverez.



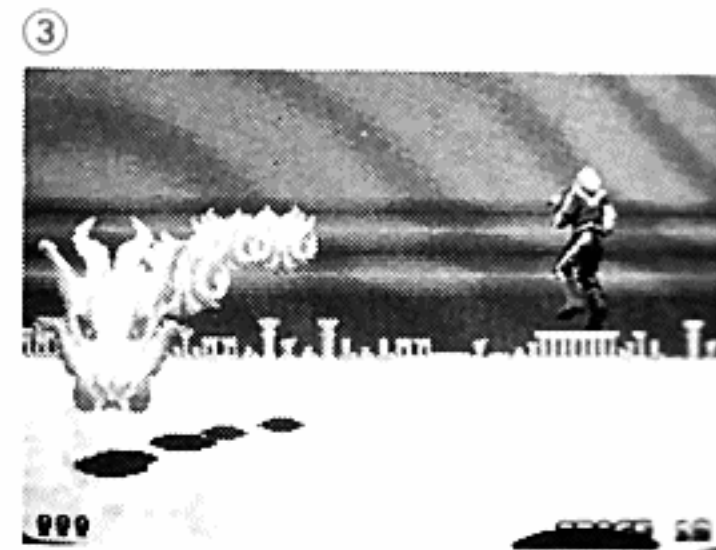
- ① **Étape 1:** 200 000 points.
Tortue à trois têtes. Elle tire des balles de feu.



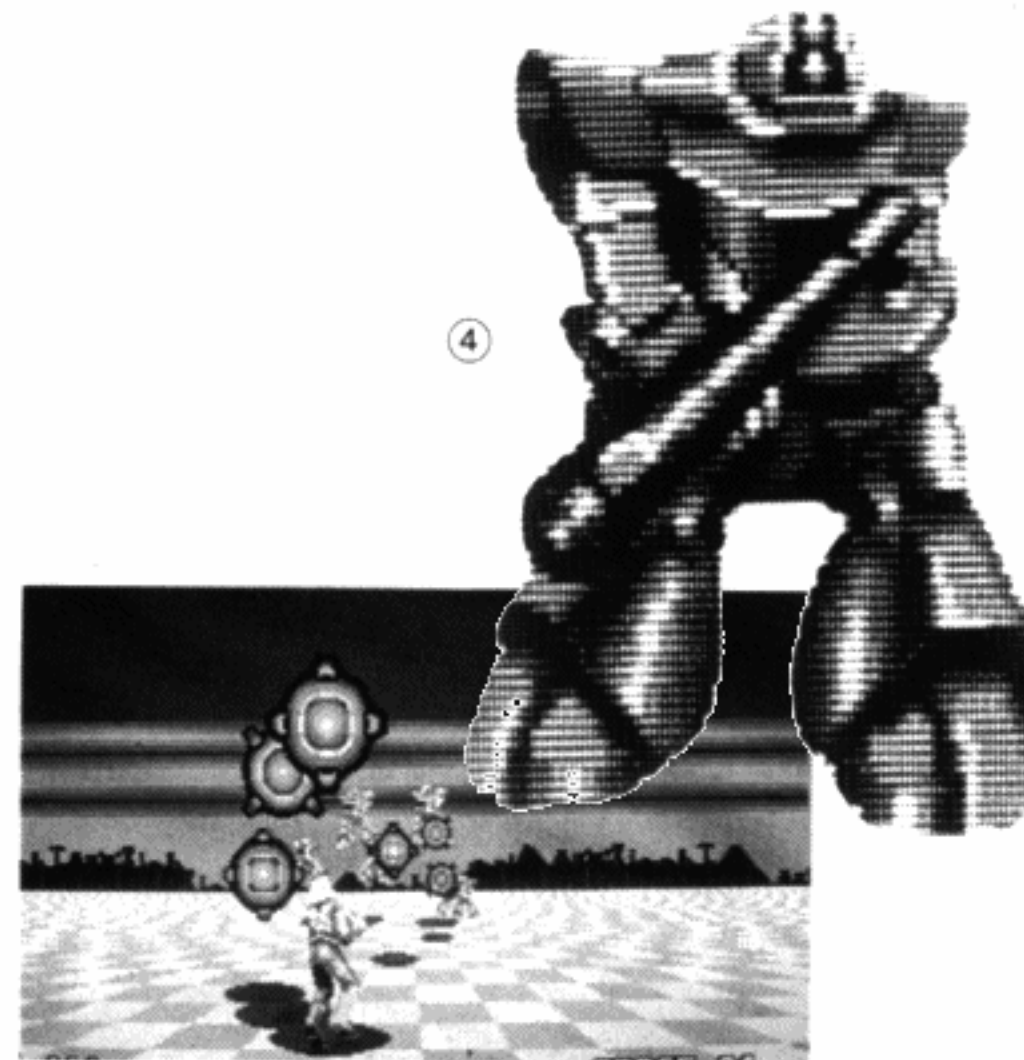
- ② **Étape 2:** 200 000 points.
Paranoiazum. Tentacules à balles psychologiques.



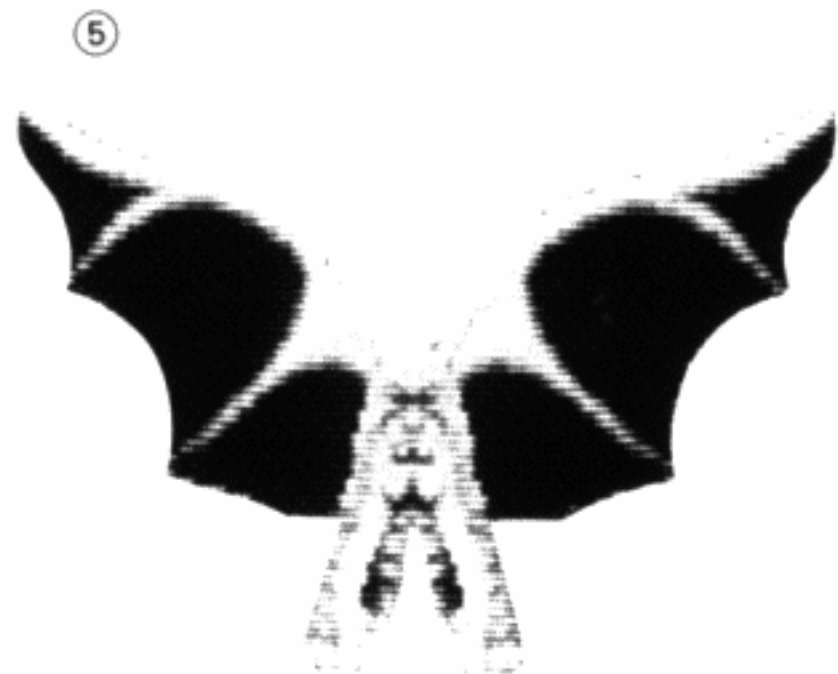
- ③ **Étape 3:** 200 000 points.
Blizzard. Attaque en tortillant le corps.



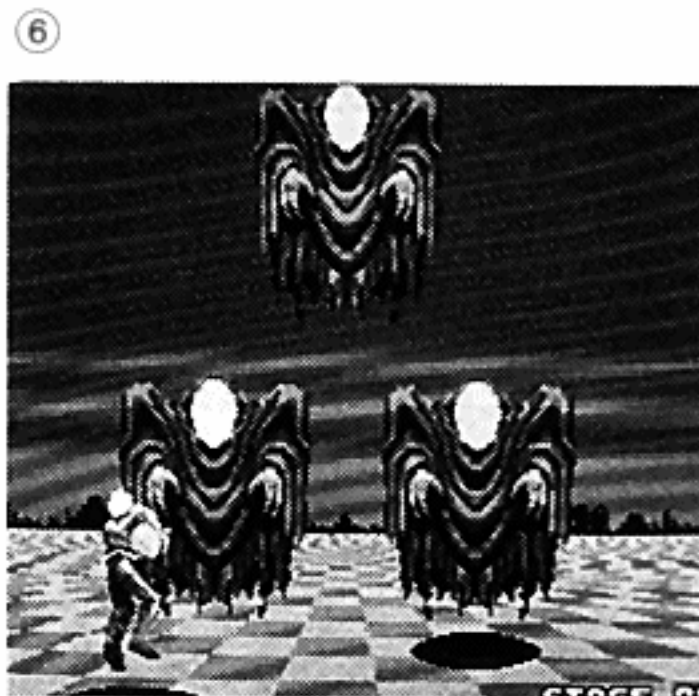
- ④ **Étape 4:** Neo-Dom. Attaque en groupe.
(chaque) 30 000 points.



- ⑤ **Étape 5:** Mantichora. Énorme créature ailée.
200 000 points.



- ⑥ **Étape 6:** Sorcier. Il crée plusieurs corps avec
un seul.
200 000 points.



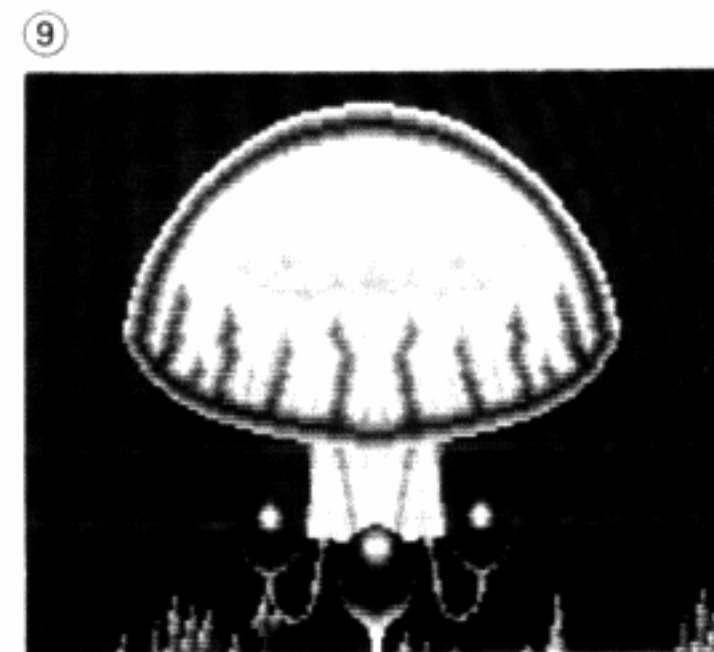
- ⑦ **Étape 7:** Méduse. Elle change d'apparence
en se déplaçant lentement.
200 000 points.



- ⑧ **Étape 8: (chaque)** 200 000 points.
Neo-Tmos. Divise son corps pour attaquer.

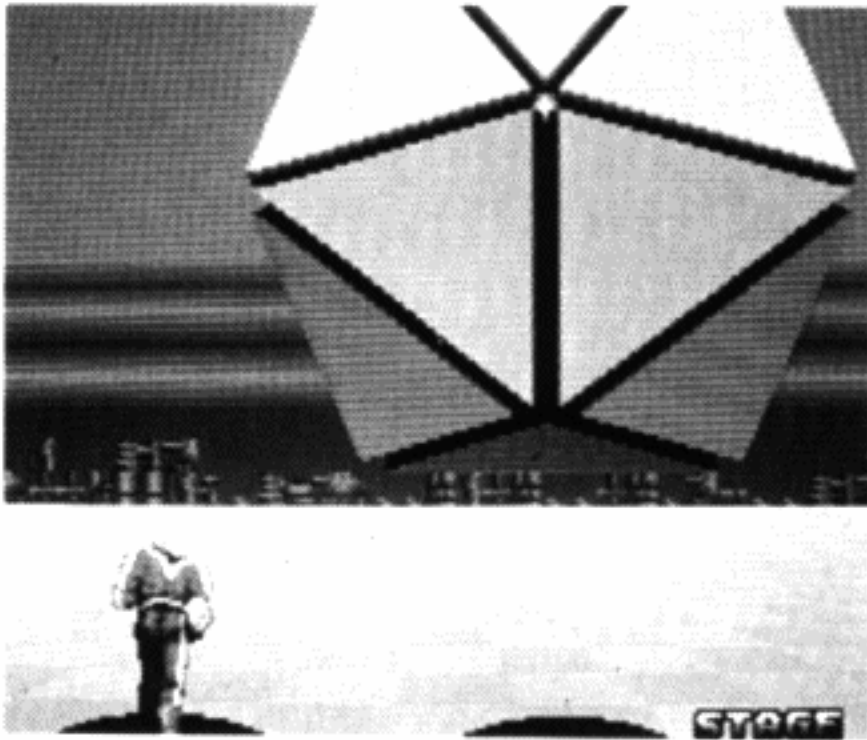


- ⑨ **Étape 9:** 100 000 points.
Cragon. Il tire sur des mini-cragons pendant
l'attaque.



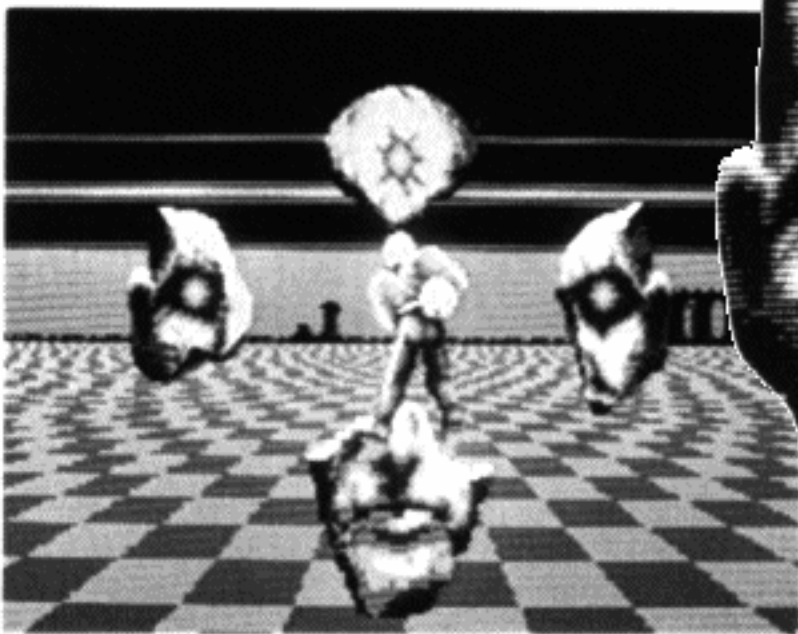
- ⑩ **Étape 10:** Binzbean. Vaisseau spatial à 20 côtés. 200 000 points.

⑩



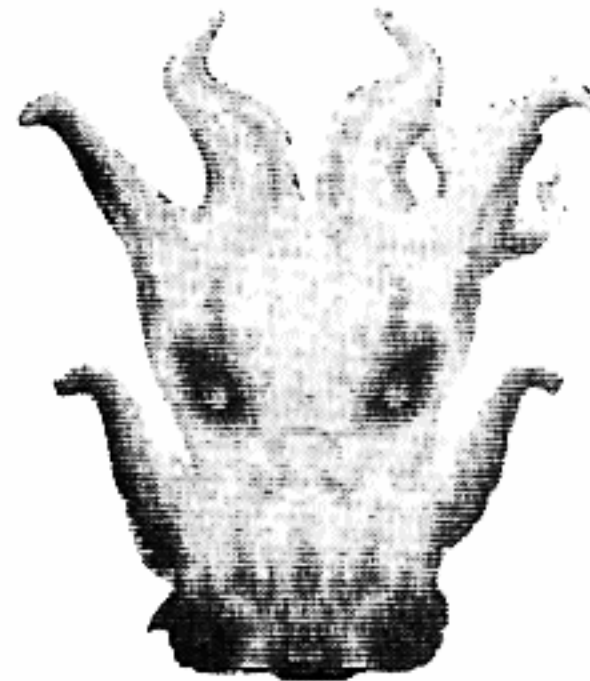
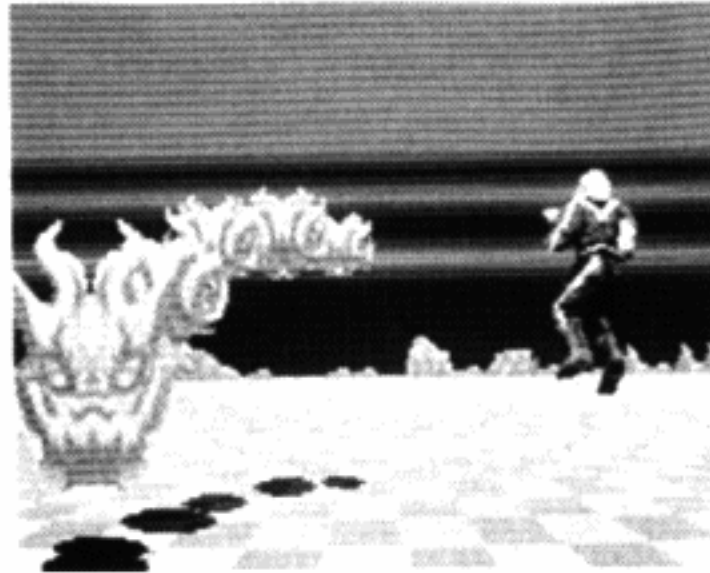
- ⑪ **Étape 11:** Face-Roc. Elle se divise en quatre segments. 200 000 points.

⑪



- ⑫ **Étape 12:** 200 000 points.
Cthugha. Plus fort que Blizzard.

⑫



Conseils utiles

- Voici les derniers conseils avant la bataille.
- Les ennemis avancent très rapidement. Gardez les en vue et faites attention à la distance entre vous et eux.
- Les coups des ennemis sont puissants. Quand vos adversaires sont loin, leurs coups semblent faibles, mais ils gagnent en puissance quand ils s'approchent du Harrier.
- Cherchez les points faibles dans l'étape des chefs et tirez dans leur direction.
- Quant le Harrier commence à courir, il ne peut pas être arrêté. Sur votre chemin, faites attention aux obstacles comme les colonnes par exemple.

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

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan