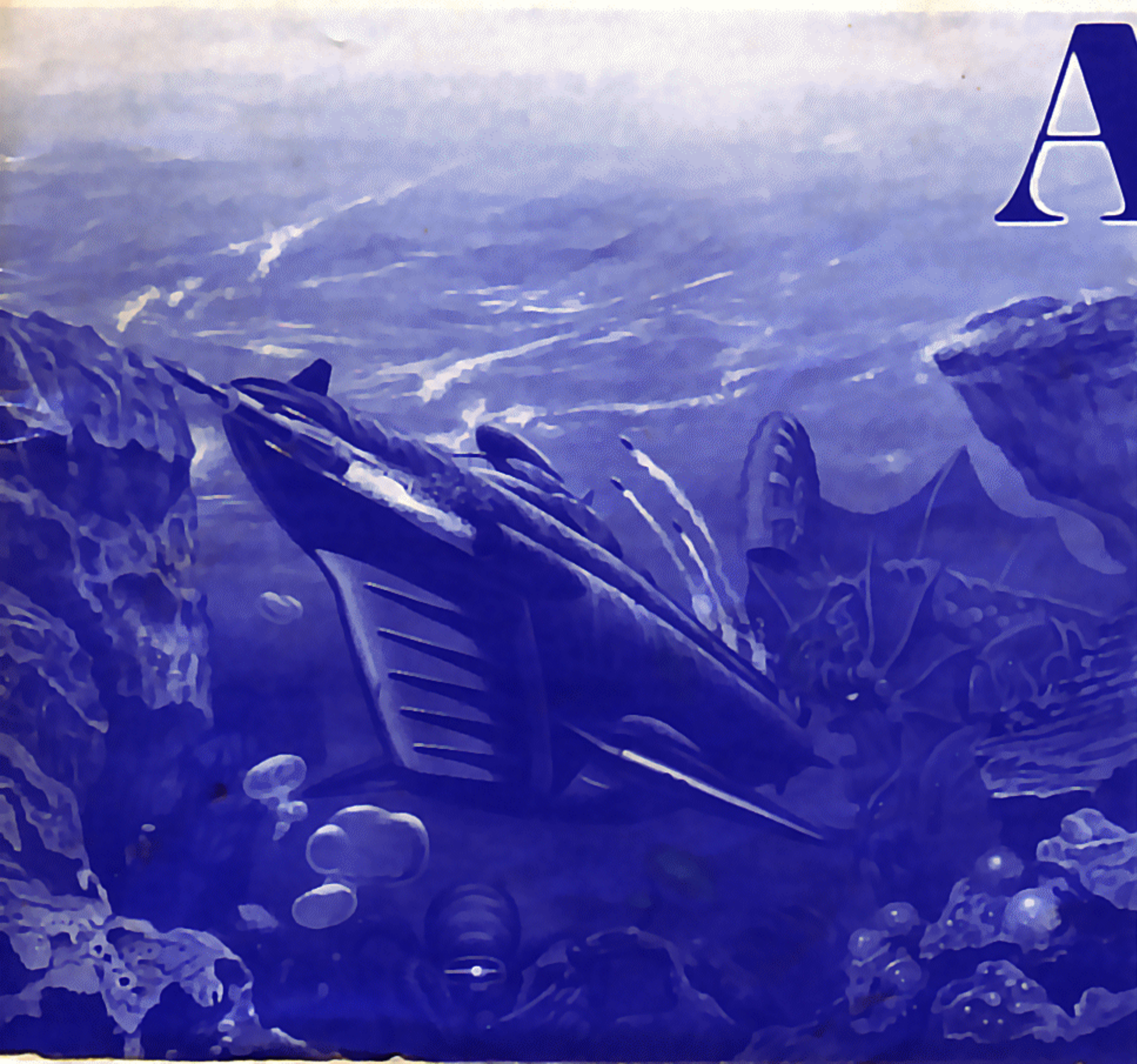


Submarine

AttackTM



SEGA

Instructions de chargement:

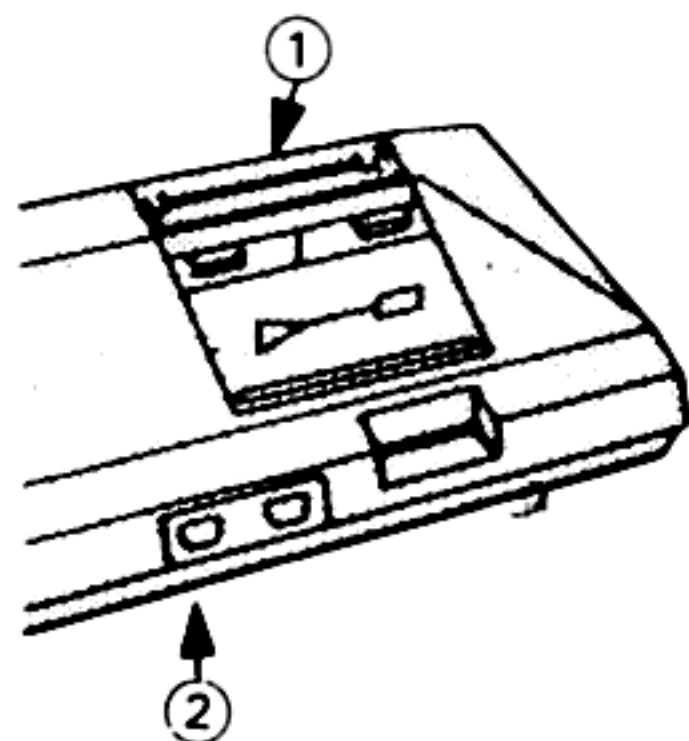
Mise en route:

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 l'emploi de votre "SEGA 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.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

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

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1



La méta-créature!

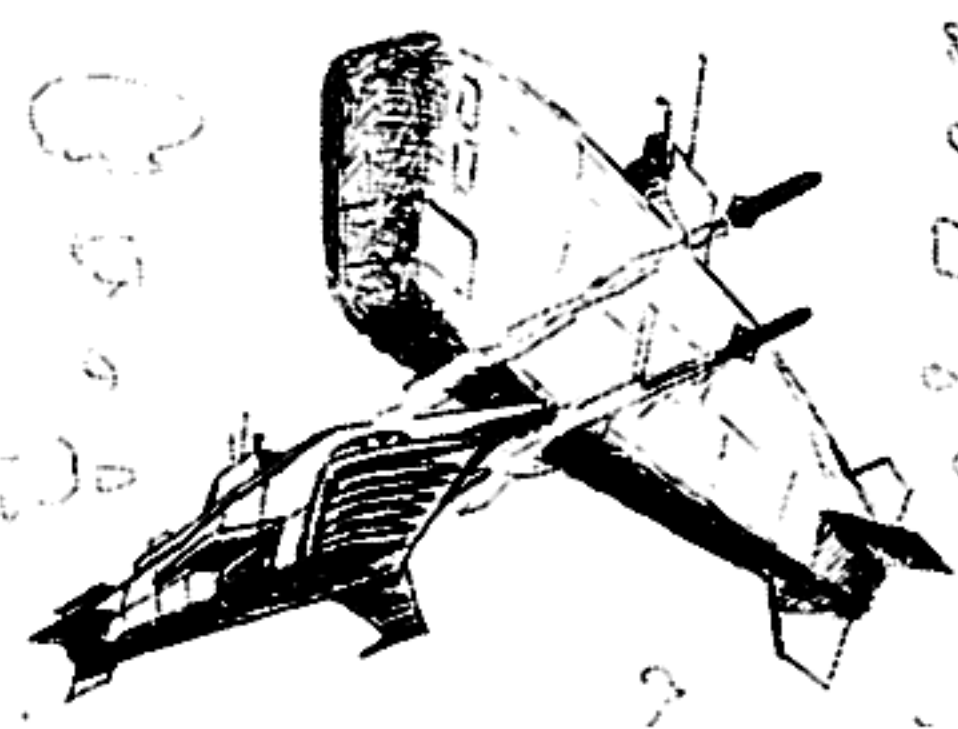
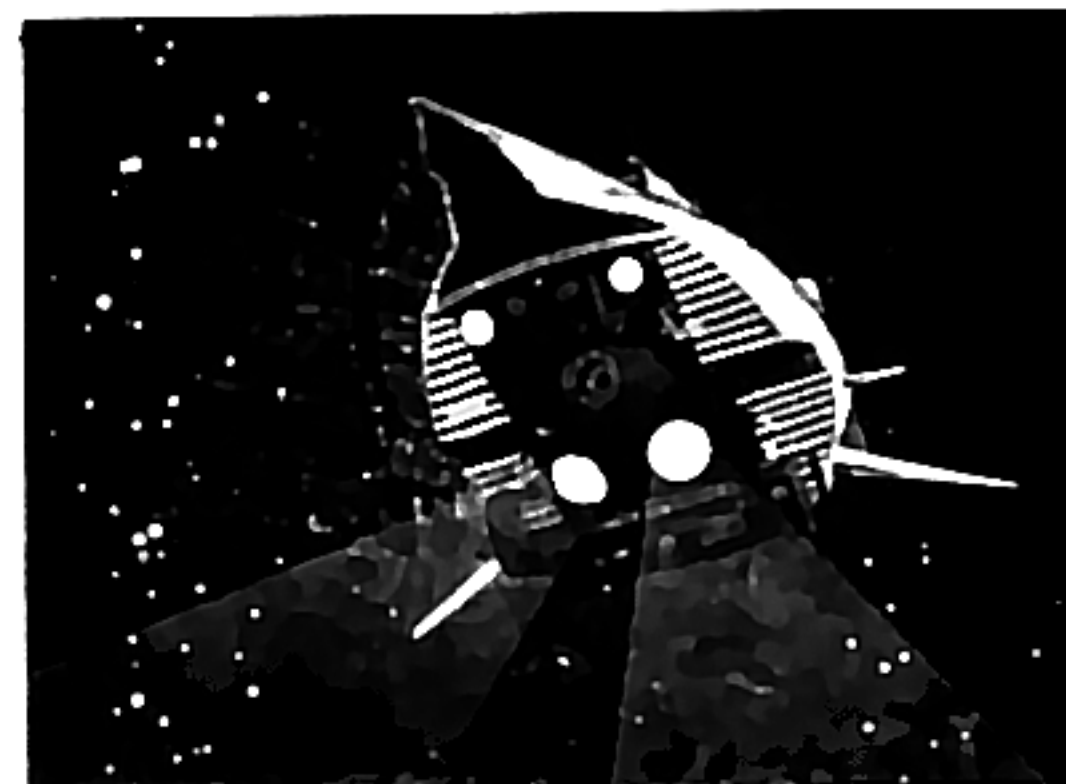
Il y a quatre ans, la petite île de l'état de Baldéria a été victime d'une attaque surprise par une créature d'une force inimaginable. La méta-créature, connue mais jamais vue, possède la puissance de se transformer dans n'importe quelle forme jamais vue (excepté la forme humaine). La créature a provoqué de graves dégâts et des désastres importants chez les habitants de Baldéria. Le capitaine Mikan, le plus jeune, mais cependant le plus brave et le plus intelligent officier de la marine de Baldéria, a inventé un plan qui a entraîné la créature à sa perte. En tout cas, c'est ce que chacun croyait...

La paix revint et pendant quatre ans, les habitants de Baldéria s'occupèrent à se remettre sur pied. Un jour, cependant, un bateau de pêche avec 23 membres d'équipage à bord, naviguait dans la tempête et apparemment dériva. Le bateau n'a jamais été retrouvé! La recherche dans toute la région ne révéla évidemment rien mais l'amiral, nouvellement promu, Mikan pensa qu'il n'en avait pas réellement fini avec la méta-créature - Le montre était de retour!

Toutes les expéditions de pêche vers le sud ont été suspendues jusqu'à nouvel ordre et la marine baldérienne s'est mise à l'oeuvre pour modifier son solide sous-marin, le préparant pour la bataille décisive! Le Nautilus est un sous-marin et c'est l'amiral Mikan qui tient le gouvernail. Il a besoin de vos conseils pour l'aider à rentrer dans le territoire ennemi. car la méta-créature a

quelques mauvais humains de son côté. Ils ont enfermés le monstre dans un complexe sous-marin immense, mais il peut apparaître n'importe où, à n'importe quel moment et sous n'importe quelle forme!

Tout d'abord, vous devez franchir les humains dans leurs hélicoptères et leurs cuirassés. Ensuite affrontez les rangs innombrables des mutants marins et l'imposant poste de défense à la fin de chaque étape. Si vous franchissez tous ces obstacles, vous arriverez à la chambre super gardée où la méta-créature (dans sa forme réelle) vous attend! Eliminez-la à jamais, une fois pour toutes!



Prenez les commandes!

Apprenez les fonctions de chaque bouton sur votre tableau de commande avant de commencer à jouer.

① Bouton directionnel (D Bouton):

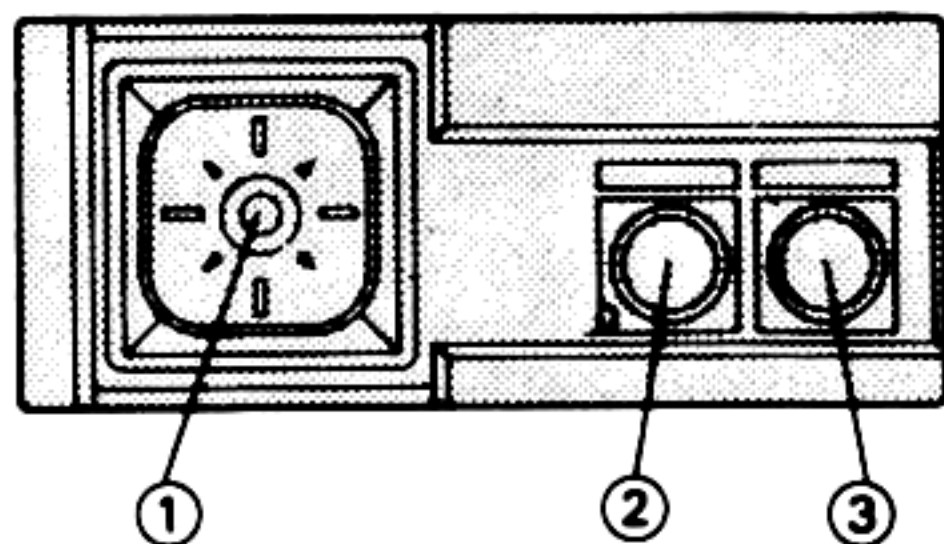
- Déplace le sous-marin dans 8 directions.
- Déplace le repère de sélection sur les écrans de sélection de mode.

② Bouton 1:

- Lance les missiles.
- Permet de choisir les options sur les écrans de sélection de mode.

③ Bouton 2:

- Lance des torpilles et des rayons laser.
- Permet de choisir les options pendant les écrans de sélection de mode.



But du jeu

Votre but est de guider l'amiral Mikan à travers les attaques et de détruire la forteresse de défense que vous trouverez à la fin de chaque étape. La méta-créature, lorsqu'elle réalise qu'elle est dans le piège et qu'elle n'a aucun moyen de s'enfuir, reprend sa forme initiale et vous attend à la fin de l'étape 7. Alors foncez...

Fin de la partie

Vous pouvez commencer la partie avec 3 sous-marins. Lorsqu'un sous-marin reçoit 2 coups, il commence à clignoter. S'il est frappé de nouveau, il est détruit. Lorsque vos trois sous-marins sont liquidés, la partie est finie. Mais si vous exterminatez à jamais la méta-créature, vous gagnez et gardez aux citoyens de Baldéria de ne plus jamais être menacés de nouveau!

Continuer

Une fois votre dernier sous-marin liquidé, l'écran de titre apparaît. Pour continuer la partie, sélectionnez CONTINUE et appuyez sur le bouton 1 ou 2. Le jeu revient au début de la dernière étape jouée.

REMARQUE:

Si vos trois sous-marins sont détruits avant la fin de l'étape 1 et que vous sélectionnez CONTINUE, la scène qui apparaît est celle de votre sous-marin quittant la station navale de Baldéria. La partie continue donc à partir du début de la première étape.



Un second tour

Si, après avoir éliminé la méta-créature, vous voulez continuer de jouer afin d'accomplir un super score, sélectionnez CONTINUE lorsque le dernier écran de jeu apparaît. Le jeu revient au début de l'étape 1. L'attaque par les ennemis est un peu plus violente pendant la deuxième partie. Vous pouvez continuer de jouer de cette manière autant de fois que vous voulez.

Si vous voulez commencer une nouvelle partie à ce point, sélectionnez END. L'écran de titre apparaît et vous pouvez déclencher un nouvel assaut dans les armées de mer.



Jouer la partie

L'écran de titre apparaît en premier. Pour commencer la partie, déplacez le repère de sélection sur START et appuyez sur la touche 1 ou 2. L'écran de titre de l'étape 1 apparaît. Pour obtenir une petite démonstration du jeu, n'appuyez sur aucun bouton à l'écran de titre. La démonstration apparaît automatiquement après environ 15 secondes. Pour revenir à l'écran de titre à partir de la démonstration, appuyez sur le bouton 1 ou 2.



Ecrans de jeu

(1) Ecran de bataille

- ① Navire
- ② Hélicoptère ennemi
- ③ Bateau de guerre ennemi
- ④ Sous-marin ennemi

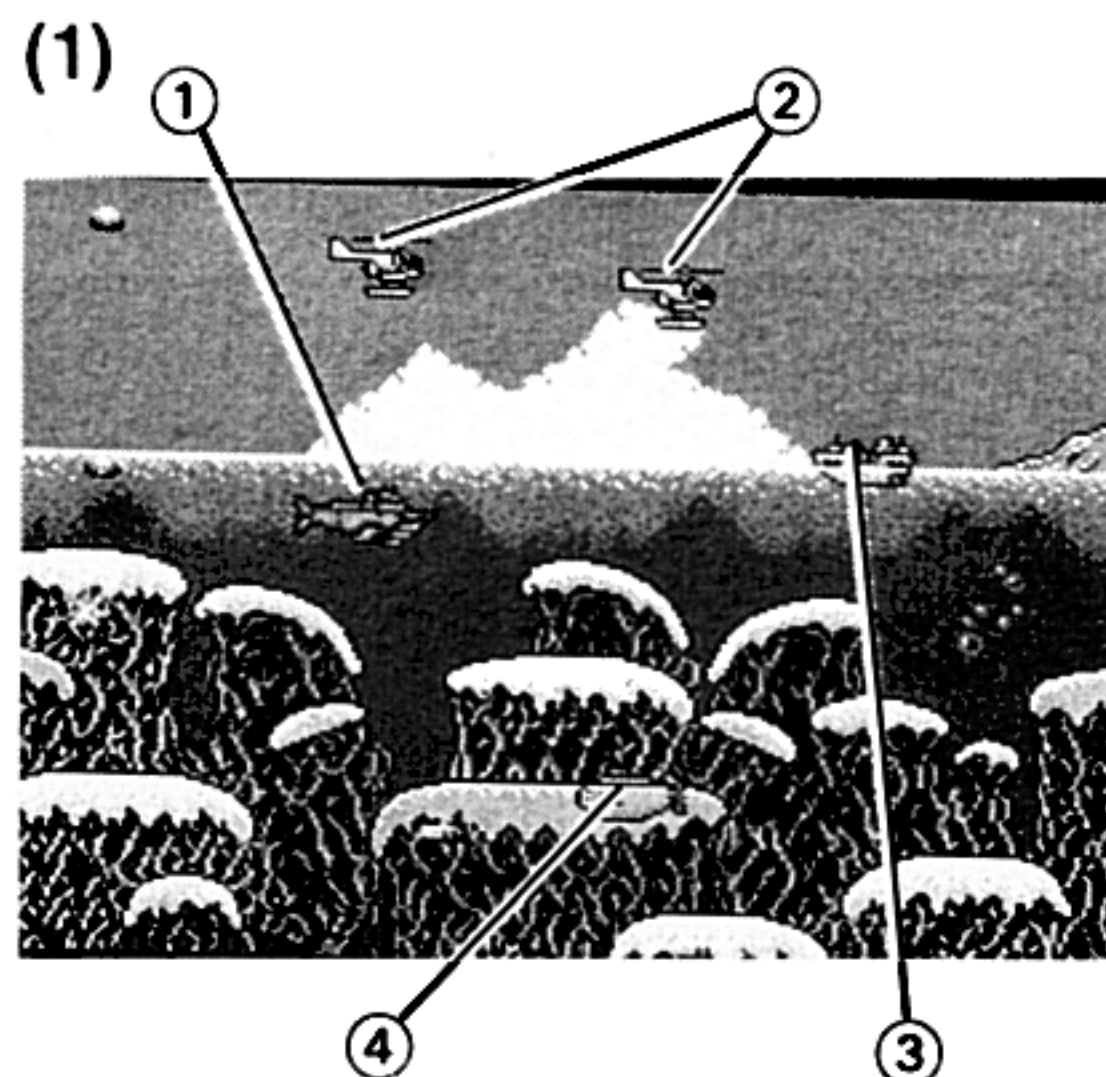
(2) Ecran de pause

Etape (Stage):

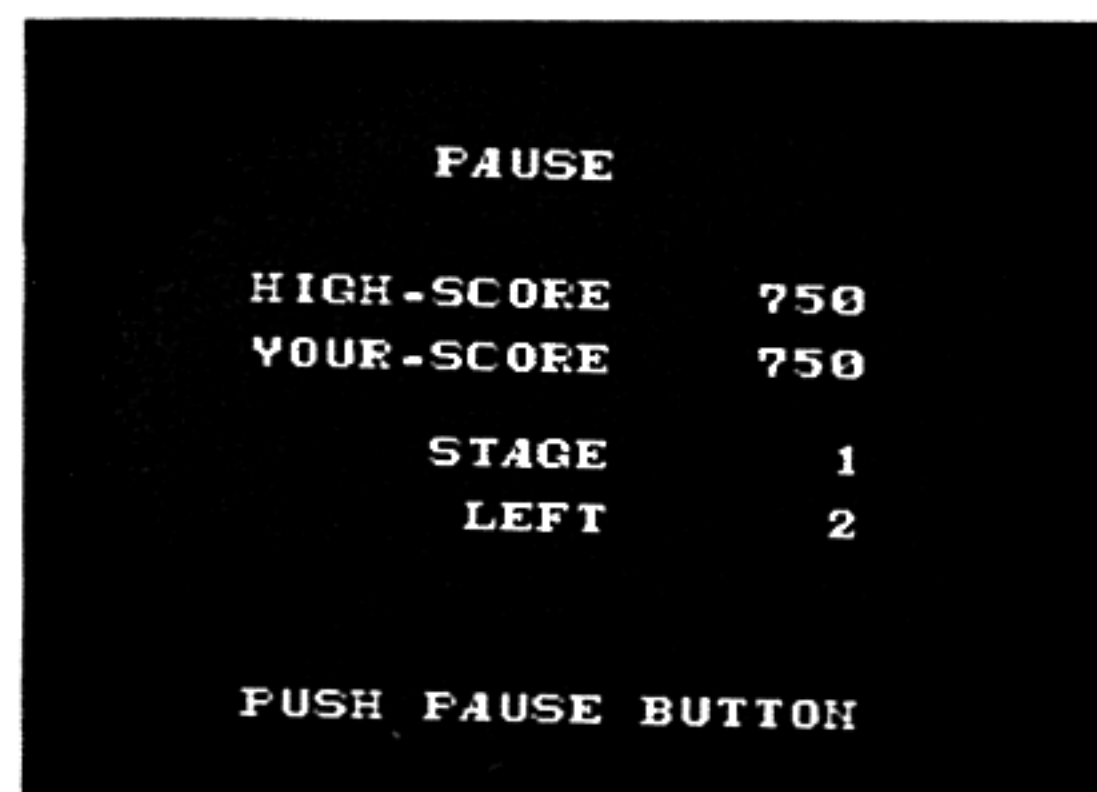
Le numéro de l'étape en cours

Gauche (Left):

Le nombre de sous-marins que vous possédez (sans compter celui engagé dans la bataille).



(2)



Se battre pour avancer

Votre sous-marin avance automatiquement vers l'avant et vous pouvez le déplacer dans n'importe quelle direction en utilisant le bouton D. Les hélicoptères, navires et mutants marins de votre ennemi apparaissent à droite de l'écran.

Lancez des missiles et des torpilles à votre ennemi ou utilisez le bouton D pour esquiver leurs coups et arriver au poste de l'ennemi à la fin de chaque étape. Faites surtout attention aux bateaux à la surface de l'eau et aux hydravions. Ils tirent du haut, et vous ne pouvez pas les toucher avec des torpilles. Si vous êtes à leur portée qu'eux, lancez-leur des missiles et éloignez-vous très vite. Leurs systèmes d'armes sont extrêmement efficaces et votre nombre de sous-marins d'attaque est limité.

La première fois que votre sous-marin est touché, il clignote pendant une seconde ou deux; la deuxième fois, il clignote continuellement jusqu'à ce que vous ayez un poste de réparation ou jusqu'à ce que votre sous-marin reçoive le troisième coup fatal.

Les ennemis sous-marins peuvent vous attaquer avec des torpilles. Vous devez éviter ces rafales et aussi faire attention à ne pas vous mettre en contact avec des mines, des mutants marins ou des

bateaux. Certains de vos ennemis sont très habiles, prenez un article de vitesse à chaque fois que vous en avez la chance, car il vous rend plus mobile.

Lorsque vous vous déplacez dans les dernières étapes de la partie, vous devez manoeuvrer à travers des cavernes sous-marines. Surtout ne touchez pas le plafond ou le sol de ces cavernes! L'article d'attaque vous donne plus de puissance de tir, c'est ce qui est recommandé dans les situations extrêmes

Articles

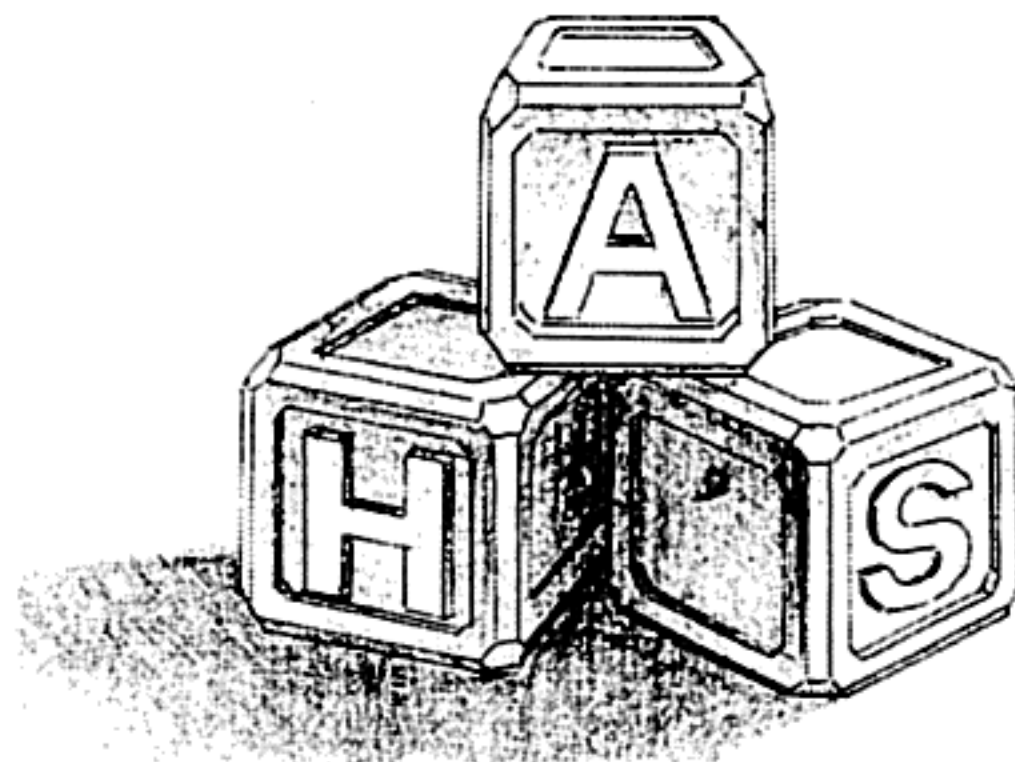
Lorsque vous détruisez des bateaux ennemis, des symboles d'articles apparaissent et vous apportent plus de puissance de tir, de vitesse ou remet votre sous-marin en état.

Le symbole "S" représente l'article vitesse. Si vous parvenez à l'attraper. Il rend votre sous-marin plus agile et vous pouvez esquiver l'ennemi plus rapidement.

Si vous prenez le symbole "H" (remède), votre sous-marin est remis complètement en état.

Le symbole "A" (attaque), selon l'étape dans laquelle vous êtes, vous apporte plus de puissance de tir de trois manières différentes. Apprenez à les utiliser avec efficacité.

Un article mystérieux commence à apparaître seulement lorsque vous détruisez 100 ennemis. Si vous le prenez, vous obtenez un sous-marin supplémentaire. Pourriez-vous le trouver lorsqu'il apparaît?



Cherchez et détruisez

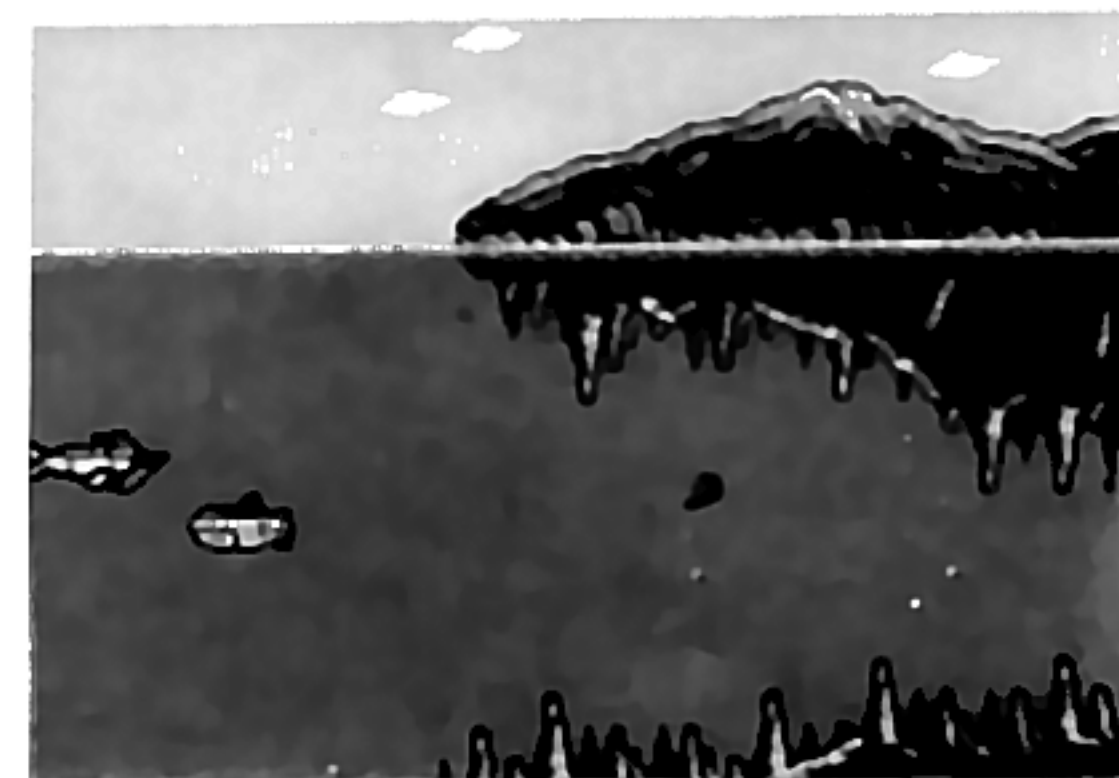
ETAPE 1: Pénétration initiale

Vous êtes immédiatement attaqué lorsque vous quittez la base navale baldérienne. L'ennemi a l'air d'être prêt pour une éventuelle invasion! Vous naviguez à travers de beaux récifs de corail, évitant l'ennemi et cherchant les mines placées sur votre chemin. Cette étape se termine lorsque vous trouvez le premier poste de défense ennemie. Tirez avec vos canons mobiles et détruisez cette installation.



ETAPE 2: Avancez

A cette étape, vous voyagez dans un espace plutôt limité, sous plusieurs petites îles. Vous rencontrez quelques nouveaux ennemis et si vous ajoutez cela au challenge de garder votre sous-marin dans un trajet ferme, vous avez accompli le plus gros du travail! La dernière île sous laquelle vous allez passer, s'avère être l'abri d'un volcan très actif! Evitez les énormes fragments de rochers de lave et avancez jusqu'à la fin de l'étape. Vous arrivez à l'un des postes auxiliaires de la force ennemie. Visez les canons rotatifs et tirez plusieurs fois. Réduisez cette structure en poussière!



ETAPE 3: Caverne sous-marine

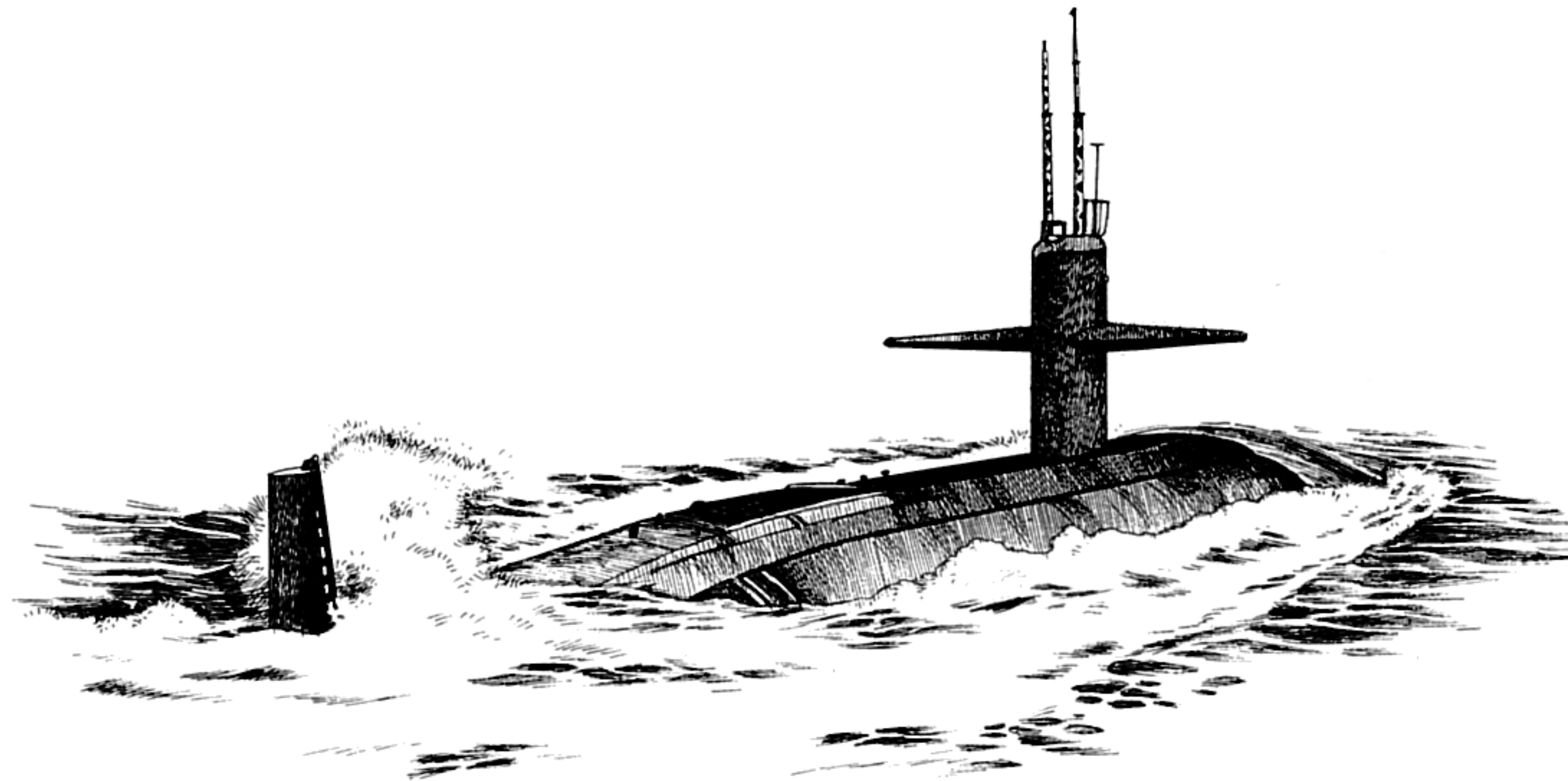
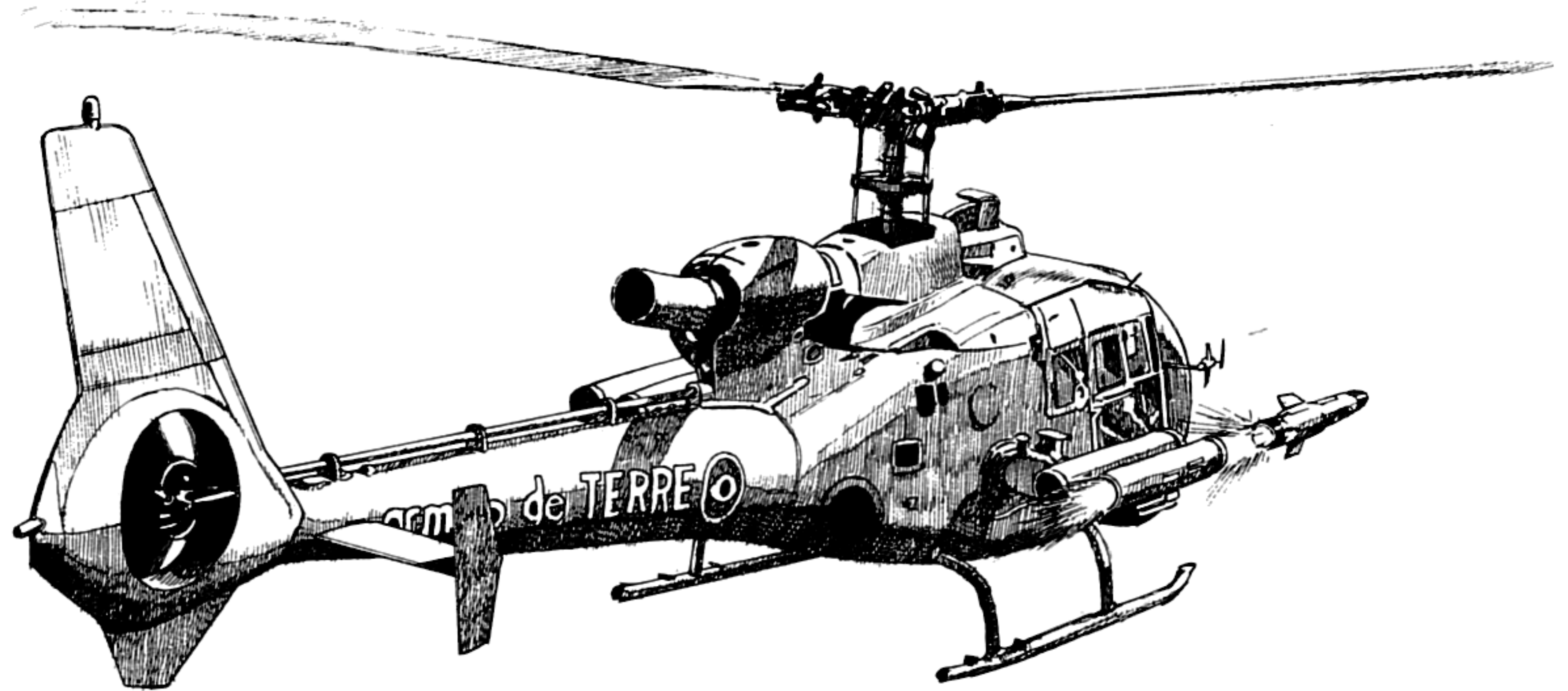
Si vous pensez que le pire est arrivé à l'étape 2, alors vous n'allez pas en croire vos yeux!

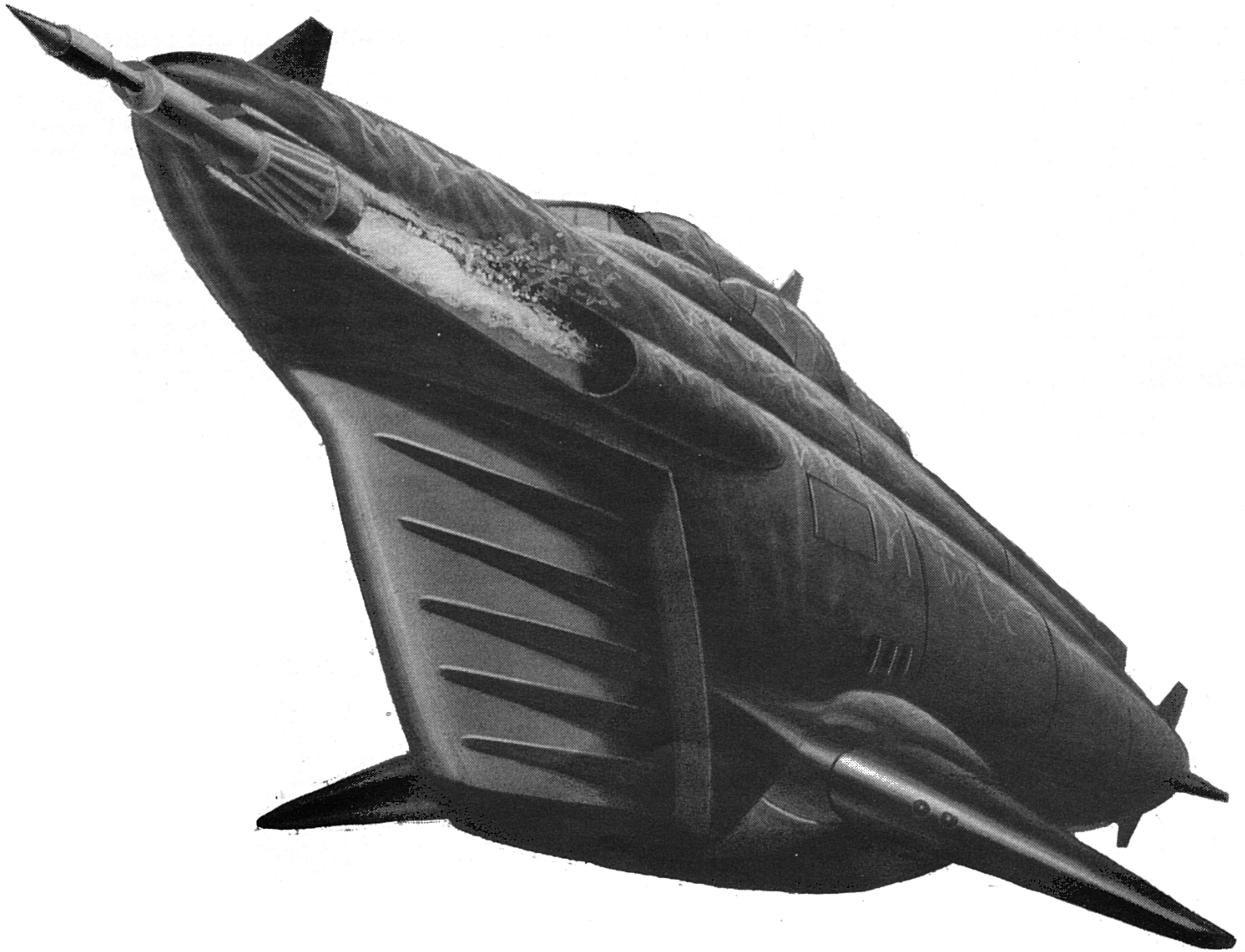
Non seulement l'espace devient petit mais aussi l'ennemi devient plus fort! Vous devez vraiment les faire enrager! Prenez des articles de vitesse tant que vous pouvez, mais naviguez

prudemment. Si vous touchez le plafond ou le sol de cette caverne, ça vous coûtera un sous-marin. Le dernier obstacle dans cette étape est une structure conçue spécialement pour la défense - Vous êtes criblé de munitions très meurtrières. Pour venir à bout de cette machine, tirez sur les tourelles. C'est le plus puissant des postes de défense jusqu'à présent, mais si vous êtes bon, vous pouvez l'anéantir.

ETAPE 4: La cité perdue?

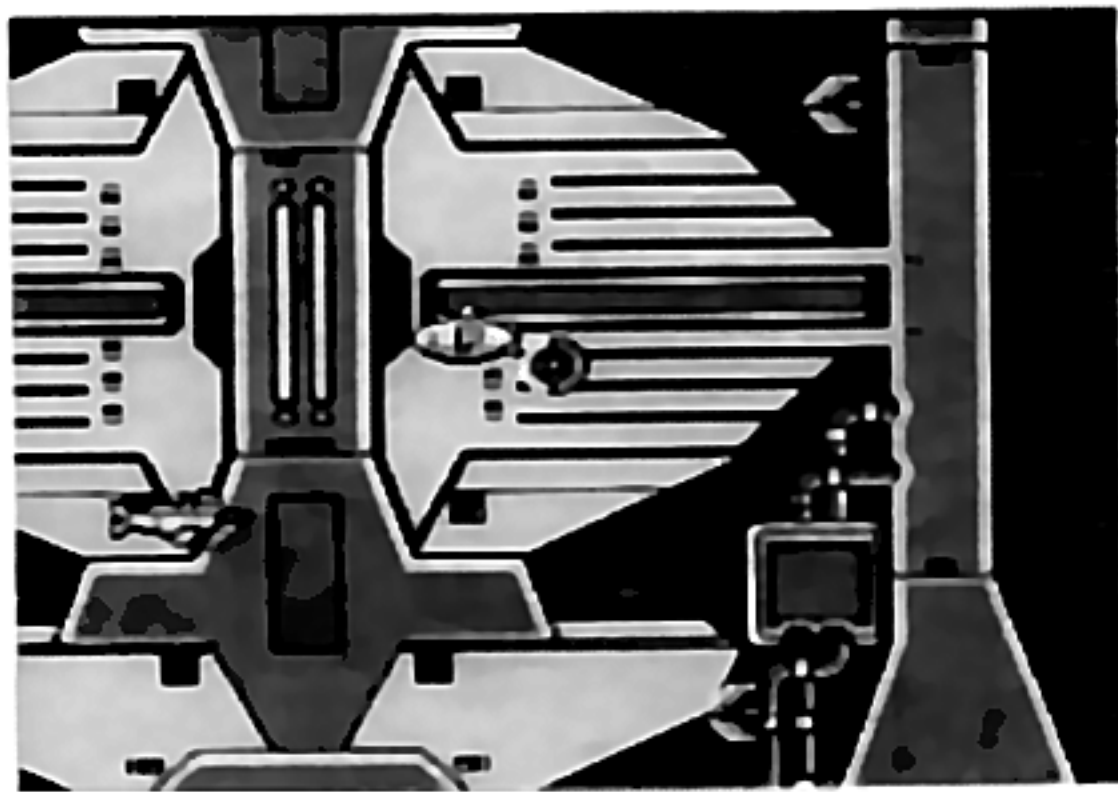
Etes-vous prêt pour un petit combat de nuit? Vous arrivez dans ce qui reste d'un royaume sous-marin spectaculaire! C'est la méta-créature qui est à l'origine de la ruine de cette belle cité. De nouveaux types de mutants marins vous assaillent en groupe. Protégez-vous de leurs violentes attaques contre les ruines de cette merveilleuse cité et trouvez la statue effrayante à la fin de cette étape. Elle ne vous tire pas dessus, mais si ouvrez le feu sur elle, elle vous attaque d'une manière légèrement différente. C'est là que l'habilité de votre sous-marin devient réellement un facteur de survie.





ETAPE 5: Etape finale!

Déplacez-vous dans un long couloir tout en attaquant et en vous défendant. Prenez tous les symboles que vous pouvez avoir, car l'ennemi est à partir de maintenant incroyablement rapide et puissant. Vous rencontrez un canon à multi-tirs au milieu du couloir. Vous ne pouvez pas la détruire complètement, alors enlevez autant de tourelles que possible tout en évitant le contact avec cette structure monstrueuse. Continuez le long du couloir jusqu'à arriver à la fin de l'étape. C'est le dernier poste de défense que vous devez détruire. Ceci paraît impossible tant vous êtes assailli de tous les côtés, mais c'est faisable! Si vous perdez, vous ne pourrez pas entrer dans la chambre de la méta-créature!

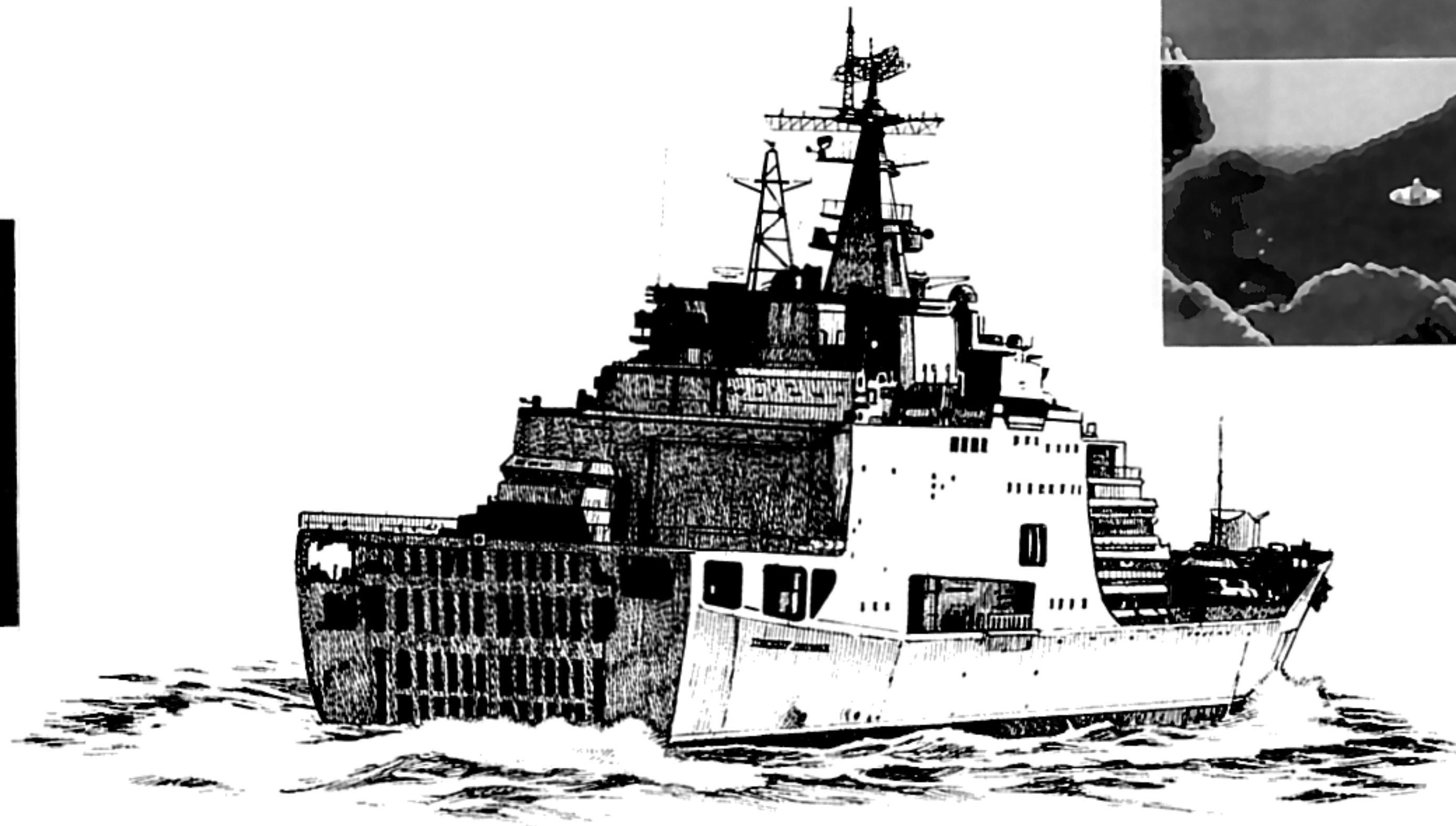


ETAPE 6: TOP SECRET!

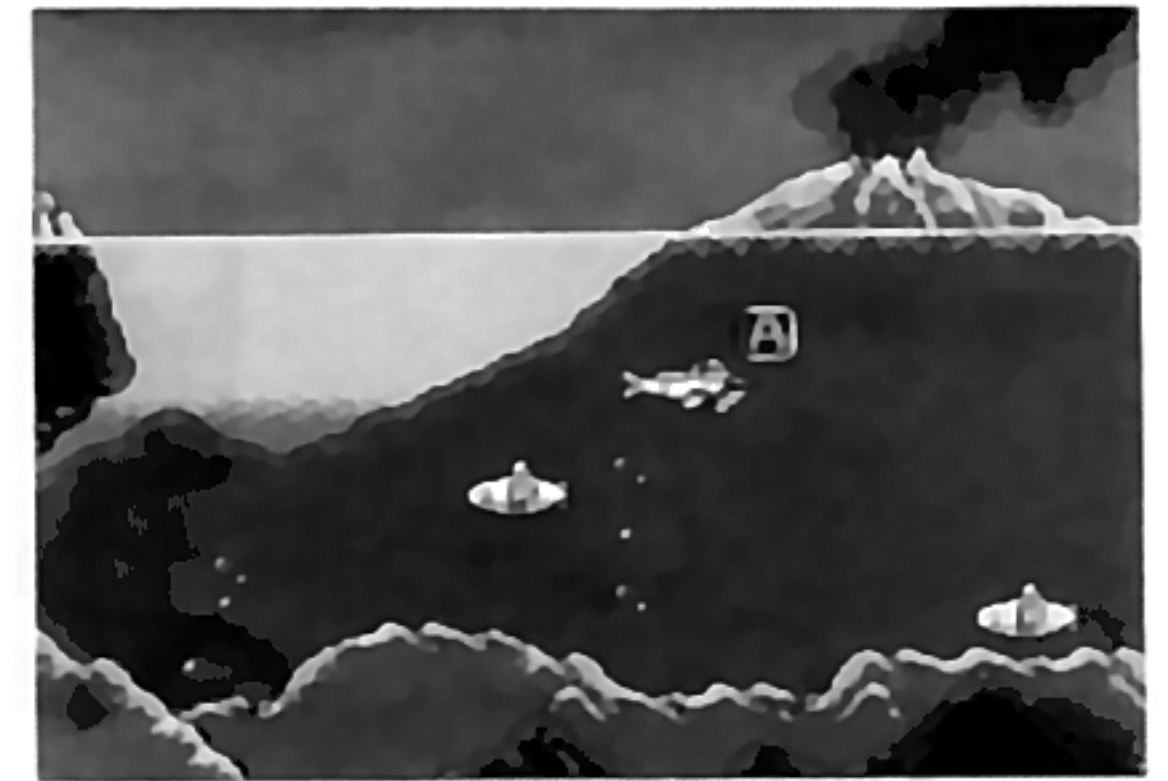
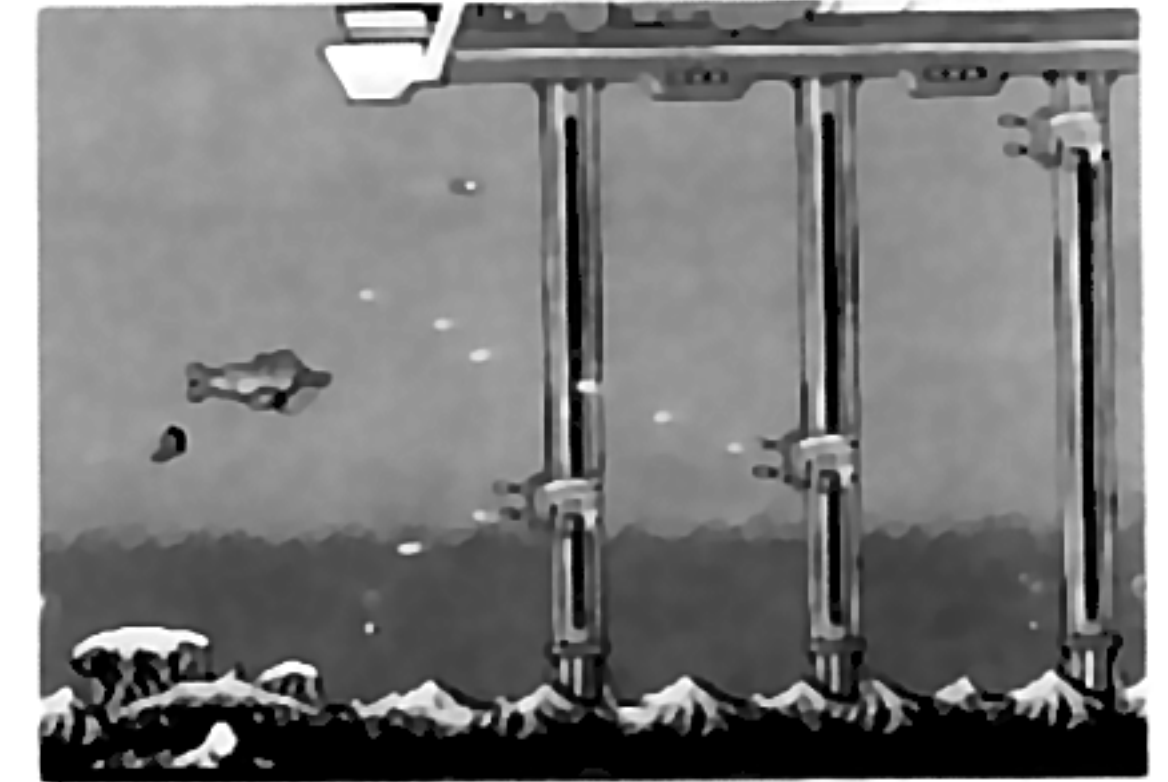
Vous ne pouvez pas connaître les dangers potentiels qui vous attendent là. La seule chose que vous savez est que la méta-créature, celle que l'amiral Mikan pensait avoir détruite, vous attend sous sa forme réelle pour une dernière bataille pour la survie.

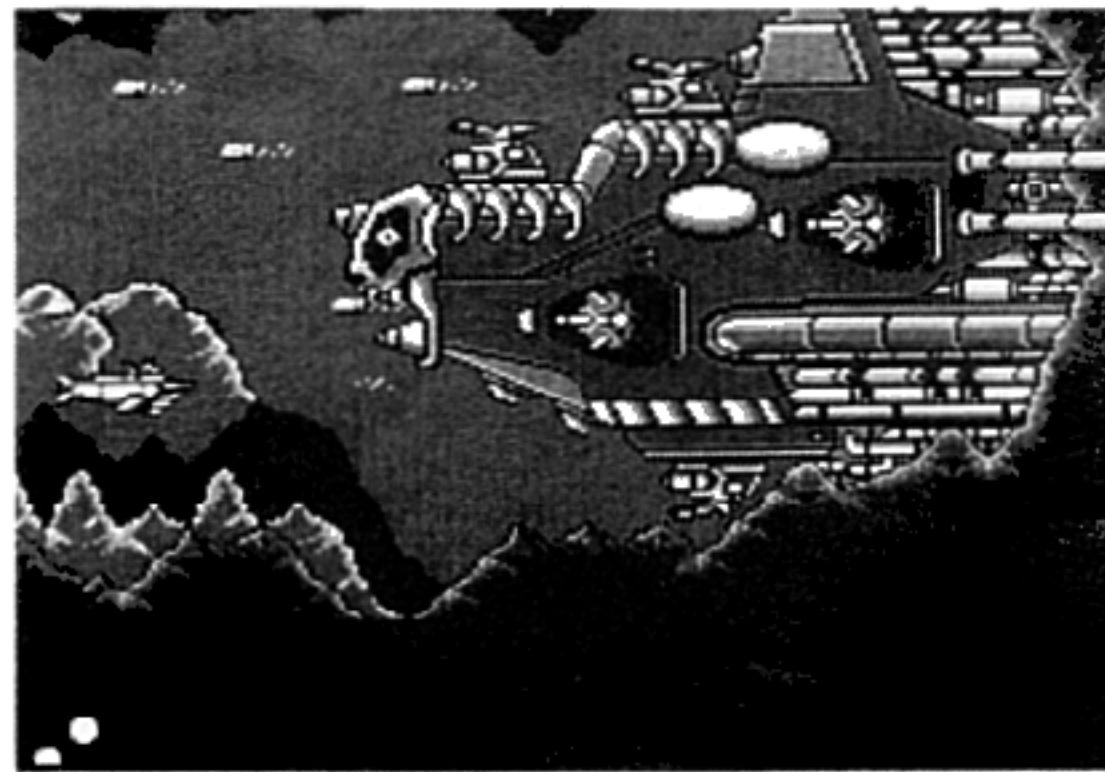
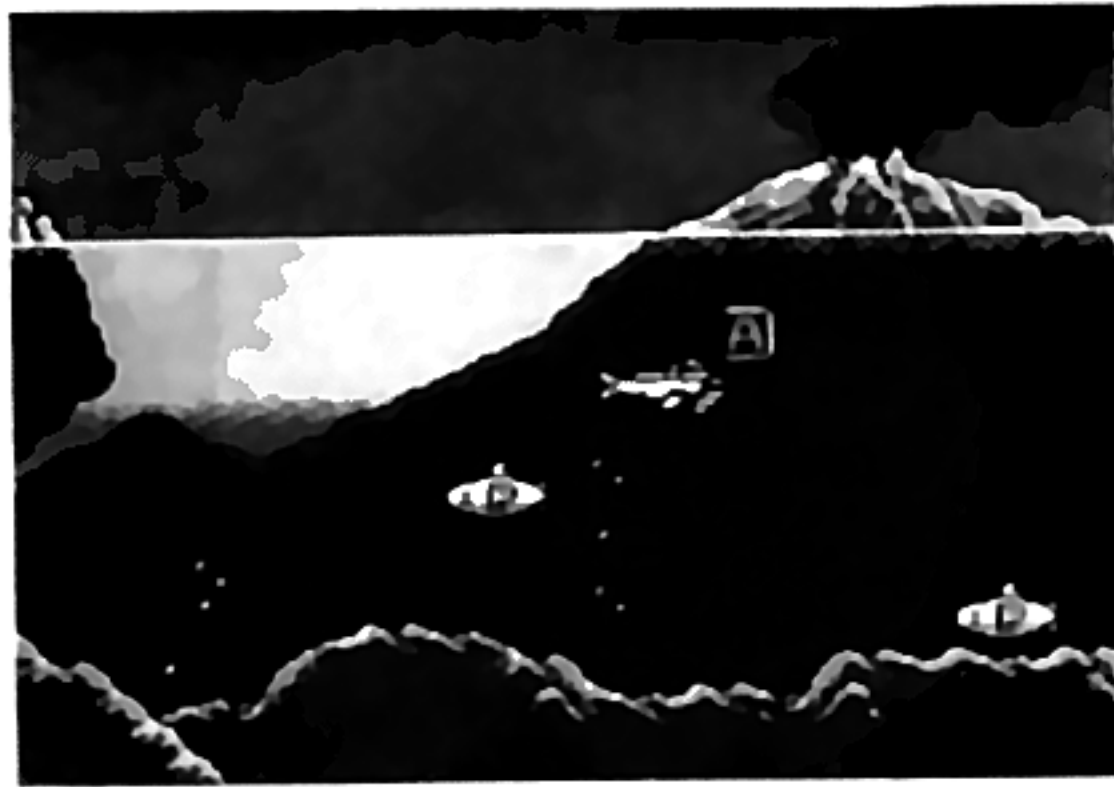
Pour connaître le score

Vous recevez des points pour chaque bateau, mine ou mutant marin ennemi détruit. Si vous êtes bon, vous êtes capable d'effectuer un score élevé et de vivre assez longtemps pour voir la méta-créature!



La valeur des points varie selon le type d'ennemi. Plus il est difficile de lui échapper ou de le battre, plus la valeur du point est élevée. Gardez trace de votre score en appuyant sur la touche de pause sur votre base de puissance.





- Apprenez à utiliser vos missiles au moment opportun. Ce sont le seul moyen que vous ayez pour détruire les bateaux ennemis sur et dans l'océan!
- Vos tirs arrêtent les tirs ennemis. Vous pouvez utiliser vos torpilles pour vous défendre d'un tir!
- Observez le mouvement des différents types d'ennemis. Si vous les rencontrez plus d'une fois, il est très important de savoir comment leur échapper.

Conseils utiles

- La clé pour obtenir un score élevé est de prendre chaque article que vous pouvez. Si vous avez plus d'habileté et de puissance de tir, vous pouvez infliger plus de dégâts à votre ennemi.
- Affrontez les postes de défense à la fin de chaque étape avec une attaque féroce! Même si vous passez l'étape elle-même facilement, une seule erreur là peut vous faire perdre la partie!

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in japan