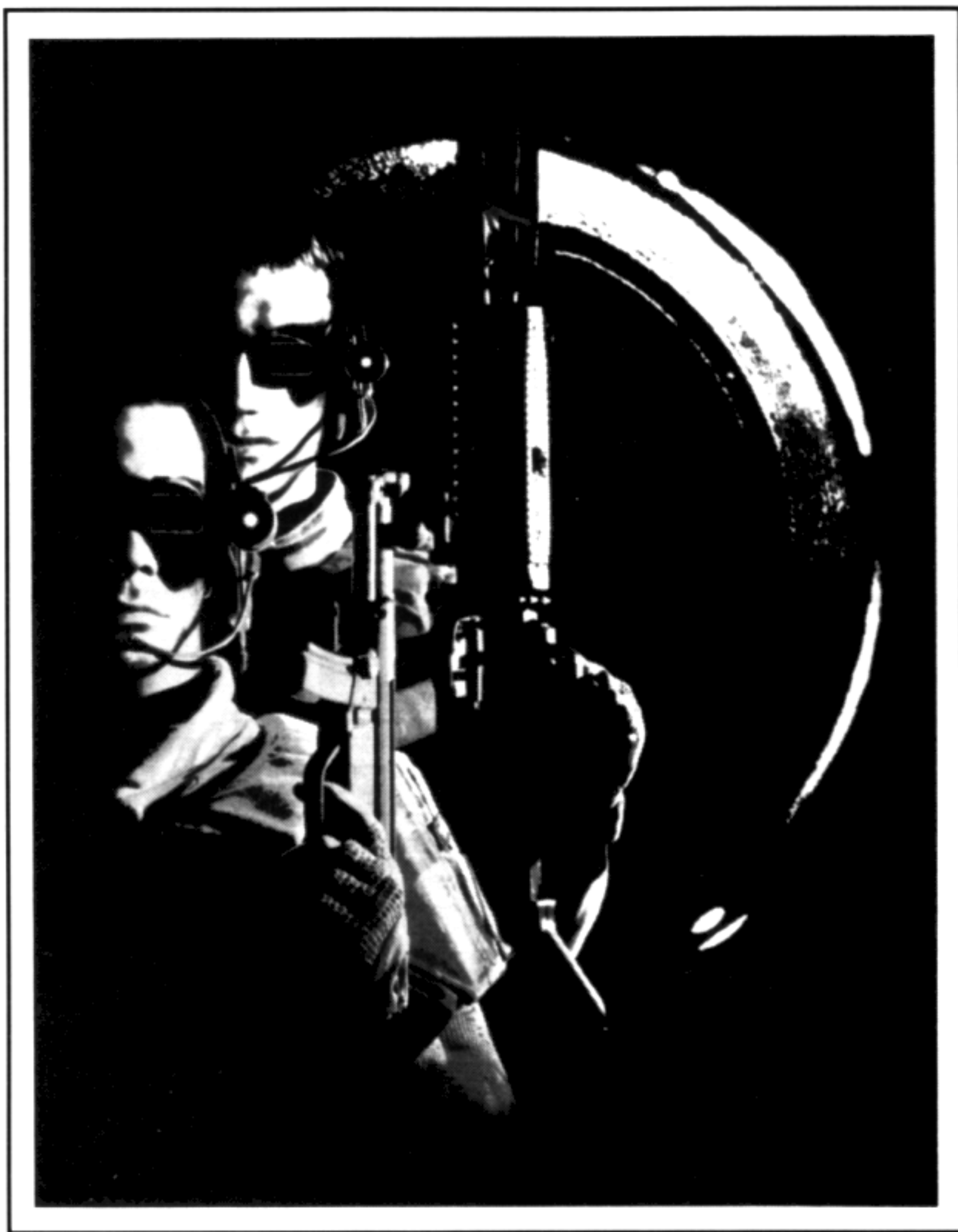


UNIVERSAL SOLDIER



FOR THE SEGA GENESIS™



AND MEGA DRIVE SYSTEMS

CREDITS

Designed by: The Code Monkeys

Produced by: Chris Bankston

Tested by: James Kucera and Steve Graziano

Manual: Jeff Wagner and Danny Pisano

Important: If you have any trouble with this cartridge, please contact Accolade customer service (see **Customer Service** Section, pg. 13, for details).

UNIVERSAL SOLDIER



TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

PREPARATIFS

Instructions de chargement

Fonctionnement du pavé de commande

COMMENT JOUER A UNIVERSAL SOLDIER

Menu principal (Main Menu)

Commencer partie (Start Game)

Mot de passe (Password)

Options

Palmarès (Highscore)

Les quatres arènes de Universal Soldier

Les grands caïds

Les armes de Luc

Les unités de temps (Time)

Comment garder votre place

Nombre de vies et bons de continuation

Jetons (Tokens) et diamants (Diamonds)

AFFICHAGE DES INFORMATIONS D'ETAT

Important : En cas de problème avec cette cartouche, veuillez contacter le service après-vente Accolade.

Sega, Genesis et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises, Ltd. Accolade est une société indépendante de Sega Enterprises, Ltd.

UNIVERSAL SOLDIER



INTRODUCTION

Une organisation militaire extrémiste a créé des « robots de combat » imbattables — en redonnant « vie » aux cadavres des soldats tombés au Viêt-nam. Ils se proposent de se servir de ces redoutables guerriers pour des opérations clandestines.

Vous êtes Luc Devreux, l'une de ces parfaites machines UNISOL

(abréviation de « Universal Soldier »). Privé de tout sentiment et de toute mémoire, vous possédez une adresse et des pouvoirs extraordinaires.

Tout se passe comme prévu... jusqu'au moment où une erreur de programmation remet tout en question. Un autre UNISOL, Andrew Scott, devient fou furieux et se livre à un massacre effréné. Votre intervention rallume une vieille querelle entre vous deux, qui date du Viêt-nam. Vous voilà engagé dans un combat contre Scott et ses alliés UNISOL — des ennemis désespérés que rien n'empêchera de détruire tout ce qui se trouve sur leur passage.

Universal Soldier se base sur le film du même nom produit par la société Carolco, avec Jean-Claude Van Damme et Dolph Lundgren.



PREPARATIFS

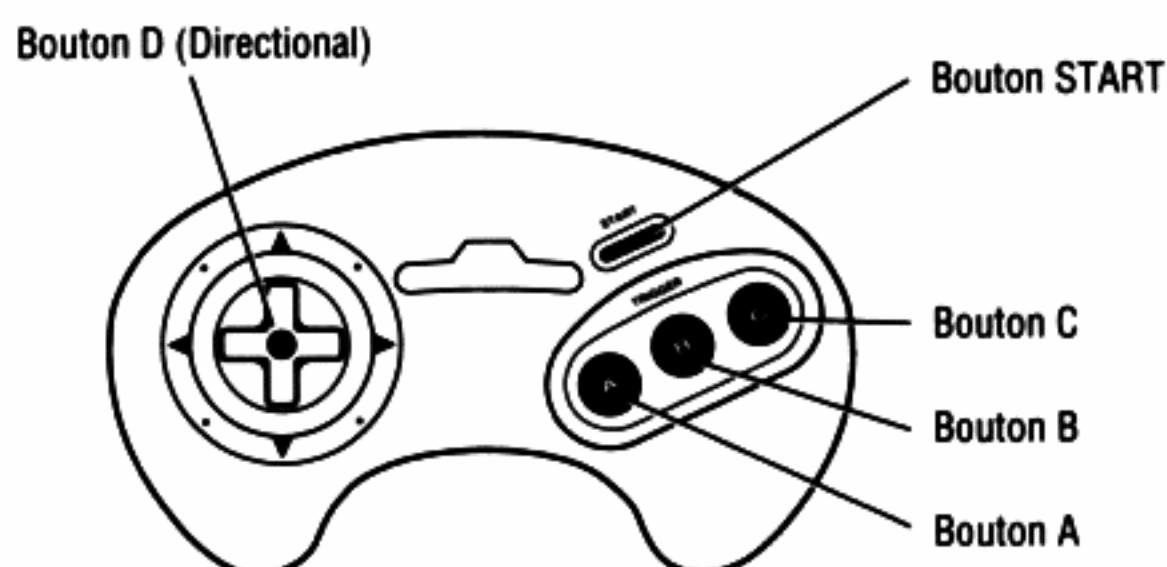
Instructions de chargement

- 1 Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation de votre système Sega® Genesis® est en position hors tension (**off**).
- 2 Insérez la cartouche *Universal Soldier* dans votre système conformément aux instructions du manuel du système Genesis.
- 3 Connectez un pavé de commande au port 1.
- 4 Mettez l'interrupteur d'alimentation en position sous tension (**on**). Si l'écran reste vide, vérifiez que votre cartouche est bien installée.
- 5 Vous pouvez interrompre l'affichage de la séquence de titres et la démonstration qui les suit et passer au menu principal (Main Menu) en appuyant sur le bouton **START** du pavé de commande.

IMPORTANT : Avant d'insérer ou de retirer une cartouche Genesis, assurez-vous toujours que votre système Sega Genesis est hors tension (**off**).

Fonctionnement du pavé de commande

Avant de commencer votre partie de *Universal Soldier*, prenez une minute pour vous familiariser avec les éléments du pavé de commande.



UNIVERSAL SOLDIER

Bouton START

- Permet d'interrompre et de reprendre la partie

Bouton A

- De brèves détentes répétées vous permettent de décharger votre pistolet.
- Appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé pour activer le fouet laser (pour viser, appuyez ensuite sur le **Bouton D**, ◀ ou ▶).
- Permet de lâcher une mine (en mode shirakin uniquement).

Bouton B

- Appuyez sur ce bouton pour sauter.
- Appuyez simultanément sur ce bouton et sur le bouton ▼ du pavé de commande pour transformer Luc en shirakin.
- Appuyez sur ce bouton ou sur le bouton ▲ du pavé de commande pour faire revenir Luc à son état normal.

Bouton C

- Permet de lâcher la décharge d'énergie (Power Line).

Bouton A + Bouton C

- Appuyez sur la combinaison **Bouton A + Bouton C** pour décharger l'arme suprême (Super Weapon). (Disponible une seule fois par vie.)

Remarque : Les commandes listées ci-dessus correspondent à la configuration par défaut. Vous pouvez modifier cette dernière à volonté pour les fonctions assurées par les boutons **A**, **B** et **C** (le bouton **START** n'est pas configurable). Pour apprendre comment modifier la configuration, consultez la section « Options boutons », à la page 20.



COMMENT JOUER A UNIVERSAL SOLDIER

Appuyez sur le bouton **START** du pavé de commande après l'affichage de la séquence de titres pour passer au menu principal (Main Menu).

Menu principal (Main Menu)

A partir du menu principal (Main Menu), vous pouvez commencer ou reprendre une partie, configurer des boutons, ou consulter le palmarès. Utilisez la touche ▲ ou ▼ du pavé de commande pour mettre en valeur **Commencer partie (Start Game)**, **Mot de passe (Password)**, **Options**, ou **Palmarès (High Score)**, puis appuyez sur le bouton **START**.

Commencer partie (Start Game)

Pour lancer la partie, mettez **Commencer partie (Start Game)** en valeur et appuyez sur le bouton **START**.

Mot de passe (Password)

Chaque fois que Luc termine un niveau, un mot de passe est affiché. Il vous permet de reprendre la partie plus tard, à ce niveau-là. Voici comment faire :

- 1** N'oubliez pas de prendre note du mot de passe à cinq lettres affiché à la fin du dernier niveau joué.
- 2** A partir du menu principal (Main Menu), utilisez la touche ▲ ou ▼ du pavé de commande pour mettre en valeur **Mot de passe (Password)** et appuyez sur le bouton **START**.
- 3** La première lettre clignote. Utilisez la touche ▲ ou ▼ du pavé de commande pour parcourir l'alphabet jusqu'à ce que la lettre voulue soit affichée.

UNIVERSAL SOLDIER

Mot de passe (suite)

- 4 Utilisez la touche ► du pavé de commande pour passer à l'espace suivant (ou la touche ◀ pour revenir en arrière d'une lettre) et reprenez l'étape 3 jusqu'à ce que toutes les lettres soient affichées.
- 5 Après avoir saisi toutes les lettres du mot de passe, appuyez sur **START**. Si le mot de passe est correct, vous pouvez reprendre la partie là où vous l'avez laissée. Si vous avez fait une erreur, vous vous retrouvez au menu principal (Main Menu), où vous pouvez à nouveau sélectionner **Mot de passe (Password)**.

Options

Sélectionnez **Options** et appuyez sur le bouton **START**. Choisissez alors l'une des options ci-dessous à l'aide de la touche ▲ ou ▼ du pavé de commande et appuyez sur le bouton **START**. (Pour retourner au menu principal (Main Menu), sélectionnez **Sortie (Exit)** et appuyez sur le bouton **START**.)

- **Boutons (Buttons)** : Vous pouvez affecter les fonctions de tir (fire) laser/fouet laser, de saut (jump), et de décharge d'énergie (power lines) aux boutons de votre choix : **A**, **B**, ou **C**. La configuration par défaut est la suivante : Bouton **A** = Tir (Fire) ; Bouton **B** = Saut (Jump) ; Bouton **C** = Décharges d'énergie (Power Lines). **Boutons (Buttons)** étant sélectionné, utilisez les boutons ◀ ou ► du pavé de commande pour parcourir les options de configuration **Bouton (Button) A, B, et C**. Vérifiez l'affichage de la configuration voulue avant de quitter l'écran d'options.



Remarque : Une fois un bouton sélectionné, il ne peut pas servir pour une autre fonction.

- **Niveau (Difficulty) :** Deux niveaux de difficulté sont disponibles : **Facile (Easy)** et **Difficile (Hard)**. Lorsque **Facile (Easy)** est sélectionné, vous disposez de 4 vies ; au niveau **Difficile (Hard)**, par contre, vous ne disposez que de 3 vies et vos ennemis, ainsi que le matériel adverse, sont plus meurtriers. L'option **Niveau (Difficulty)** étant sélectionnée, utilisez le bouton ◀ ou ▶ du pavé de commande pour basculer entre **Facile (Easy)** et **Difficile (Hard)** (le niveau par défaut est **Facile (Easy)**).
- **Volume musique (Music Volume) :** L'option **Volume musique (Music Volume)** vous permet de modifier le volume de la musique ou de couper cette dernière. L'option **Volume musique (Music Volume)** étant sélectionnée, procédez comme suit :
 - 1 Utilisez la touche ◀ ou ▶ du pavé de commande pour augmenter ou diminuer le volume de la musique. Les niveaux de volume vont de 00 (le plus bas) à 20 (le plus élevé). L'option par défaut est le niveau 14.
 - 2 Pour couper la musique, appuyez de façon répétée sur ◀, jusqu'à ce que le mot **coupée (off)** soit affiché.
- **Musique (Music) :** Cette option vous permet d'écouter les divers éléments de la musique de fond pour votre partie. L'option **Musique (Music)** étant sélectionnée, procédez comme suit :

UNIVERSAL SOLDIER

Options (suite)

- 1 Utilisez le bouton ◀ ou ▶ du pavé de commande pour sélectionner une partie de la musique (de 00 à 41).
 - 2 Appuyez sur le bouton **START** du pavé de commande pour écouter la partie sélectionnée de la musique.
- **Bruitage (SFX)** : Cette option vous permet d'écouter les divers effets de bruitage de la partie. L'option **Bruitage (SFX)** étant sélectionnée, procédez comme suit :
 - 1 Utilisez le bouton ◀ ou ▶ du pavé de commande pour sélectionner l'un des effets de bruitage (de 00 à 34).
 - 2 Appuyez sur le bouton **START** du pavé de commande pour écouter le bruitage sélectionné.
 - **Générique (Credits)** : Cette option vous permet d'afficher le générique indiquant les noms des personnes qui ont créé ce jeu. L'option **Générique (Credits)** étant sélectionnée, appuyez sur le bouton **START** du pavé de commande. Le générique est automatiquement affiché.
 - **Sortie (Exit)** : Pour retourner au menu principal (Main Menu), sélectionnez **Sortie (Exit)** et appuyez sur le bouton **START** du pavé de commande.

Palmarès (Highscore)

Sélectionnez **Palmarès (Highscore)** et appuyez sur le bouton **START** du pavé de commande pour passer à l'écran des scores. Deux scores sont affichés :

- **Record (Highscore)** : Il s'agit du meilleur score enregistré au cours d'une session de jeu donnée.



- **Dernier score (Last score)** : Il s'agit du score de la dernière partie.

Remarque : Ces deux scores ne sont pas enregistrés sur la cartouche lors de la mise hors tension de votre système. (Au moment de sa mise sous tension, les scores reviennent à leur valeur par défaut, c'est-à-dire zéro.)

Les quatre arènes de Universal Soldier

Les combats de *Universal Soldier* se déroulent dans quatre arènes différentes. Chacune d'entre elles comprend deux ou trois niveaux, que Luc doit conquérir successivement avant de pouvoir passer à l'arène suivante. Chaque arène comporte une foule d'ennemis et d'objets que Luc doit réduire à l'impuissance, sans parler d'un ou plusieurs « grands caïds » (ennemis redoutables, humains et autres).

Voici la liste du nombre de niveaux et des grands caïds de chaque arène de combat :

ARENE	NOM	NOMBRE DE NIVEAUX	GRAND(S) CAID(S)
1	Viêt-nam	3	Andrew Scott (en treillis)
2	Barrage	3	Caïd « oculaire », hélicoptères militaires, camion UNISOL, vaisseau spatial
3	Désert	3	Tous-terrains UNISOL
4	Ennemi	2	Andrew Scott (en tant que Universal Soldier)

UNIVERSAL SOLDIER

Les grands caïds

Quelques mots d'avertissement sur les grands caïds auxquels vous aurez à faire face au cours de vos aventures :

- **Andrew Scott** : C'est l'ennemi juré et la bête noire de Luc. Scott est un Universal Soldier devenu fou furieux et bien décidé à conquérir et détruire tout ce qu'il peut.
- **Caïd « oculaire »** : Cet adversaire gigantesque tire son nom de l'oculaire haute technologie dont se servent tous les UNISOLS.
- **Hélicoptères militaires** : Ces redoutables machines planent aux alentours, guettant l'occasion d'éliminer Luc.
- **Camions UNISOL** : Ce sont les postes de commande mobiles invincibles des Universal Soldiers.
- **Vaisseau spatial** : Ce monstre de métal ne songe qu'à faire des ennuis à Luc.

Les armes de Luc

Luc dispose d'un certain nombre d'armes pour ses combats. Lisez les descriptions qui suivent, puis relisez la page 17 pour apprendre comment les activer et vous en servir.

- **Le pistolet (gun)** : tire des balles laser. (Certains jetons que vous pouvez vous procurer au cours de la partie vous permettent de tirer des performances supérieures de votre pistolet. Voir la section **Jetons et diamants**, page 28.)



- **Le fouet laser (laser whip)** : émet un rayon laser haute énergie que Luc peut faire tourner autour de lui. Pour pouvoir s'en servir, Luc DOIT être immobile.
- **La décharge d'énergie (Power Line)** : Deux rayons d'énergie se déchargent à gauche et à droite de Luc, pour éliminer tous les ennemis qui se trouvent sur leur passage.
- **La mine** : Elimine tous les ennemis qui se trouvent à proximité, au sol. Les mines ne peuvent être lâchées que lorsque Luc a pris la forme d'une lame shirakin.
- **L'arme suprême (Super Weapon)** : Toutes les armes entrent en action à la fois et vident complètement l'écran. Cette arme ne peut servir qu'une seule fois par vie.
- **Shirakin** : Transforme Luc en redoutable lame shirakin.

Les unités de temps

Luc dispose de délais fixes (unités de temps) pour terminer chacun des 11 niveaux. Les informations d'état affichées au bas de l'écran indiquent le nombre d'unités restantes (voir la section « Affichage des informations d'état », à la page 30). Lorsque le temps imparti est écoulé, Luc perd une vie.

Voici le nombre d'unités de temps dont Luc dispose, selon le niveau de difficulté choisi, pour les diverses arènes :

UNIVERSAL SOLDIER

ARENE		UNITES DE TEMPS	
		FACILE (EASY)	DIFFICILE (HARD)
Viêt-nam	Niveau 1	600	500
	Niveau 2	600	500
	Niveau 3	600	500
Barrage	Niveau 1	700	600
	Niveau 2	900	800
	Niveau 3	700	600
Désert	Niveau 1	700	600
	Niveau 2	900	800
	Niveau 3	900	800
Quartier général de l'ennemi	Niveau 1	900	800
	(conclusion) Niveau 2	200	100



Comment garder votre place

A la fin de chaque niveau, un mot de passe à cinq lettres est affiché. Ce mot de passe vous permet de garder votre place et de reprendre ultérieurement le jeu au niveau suivant. N'oubliez pas de prendre note du mot de passe si vous n'avez pas l'intention de terminer le niveau suivant.

Nombre de vies (Lives) et bons de continuation (Continues)

Vous commencez chaque partie avec quatre vies en mode Facile (Easy) ou trois vies en mode Difficile (Hard). Vous perdez une vie chaque fois que :

- Vous dépassez le temps imparti pour un niveau donné.
- Luc épuise son énergie (son énergie baisse à chaque contact avec un objet ou un ennemi et chaque fois qu'il est touché).
- Luc tombe dans un abîme.

La perte d'une vie diminue légèrement l'efficacité des armes de Luc, mais vous pouvez rectifier la situation avec des jetons.

Bons de continuation (Continues)

Luc dispose d'un bon de continuation au départ et en gagne d'autres à chaque accumulation de 50 diamants. A la perte de la dernière vie, le bon de continuation vous permet de reprendre la partie au début du niveau en cours. Vous pouvez détenir un maximum de cinq bons de continuation à la fois.

UNIVERSAL SOLDIER

Jetons (Tokens) et diamants (Diamonds)

Au cours de la partie, Luc a intérêt à acquérir des jetons. Il les utilise au fur et à mesure de leur acquisition. Ces jetons sont souvent cachés dans des boîtes ou dans d'autres objets.

Un conseil : Servez-vous du fouet laser pour découvrir les boîtes et les jetons cachés.

Jetons (Tokens)



Transforme le pistolet de Luc en arme à répétition. Lorsque cette fonction est déjà active, les jetons supplémentaires augmentent la puissance de tir de l'arme.



Transforme le pistolet en laser. Lorsque cette fonction est déjà active, les jetons supplémentaires augmentent la puissance du laser.



Active la fonction de rebondissement, qui permet aux balles laser de faire ricochet sur les murs, les parois des cavernes, etc. Lorsque cette fonction est déjà active, les jetons supplémentaires augmentent la force de rebondissement.



Etend la portée du fouet laser.



Active un bouclier invisible qui rend Luc temporairement invincible. Quand ce bouclier est actif, ses ennemis sont éliminés lorsqu'ils entrent en contact avec lui.



Rend à Luc son énergie maximale.



Donne à Luc une décharge d'énergie supplémentaire.



Donne à Luc une vie supplémentaire.



Elimine tous les adversaires de l'écran, à l'exception des grands caïds.

Diamants (Diamonds)

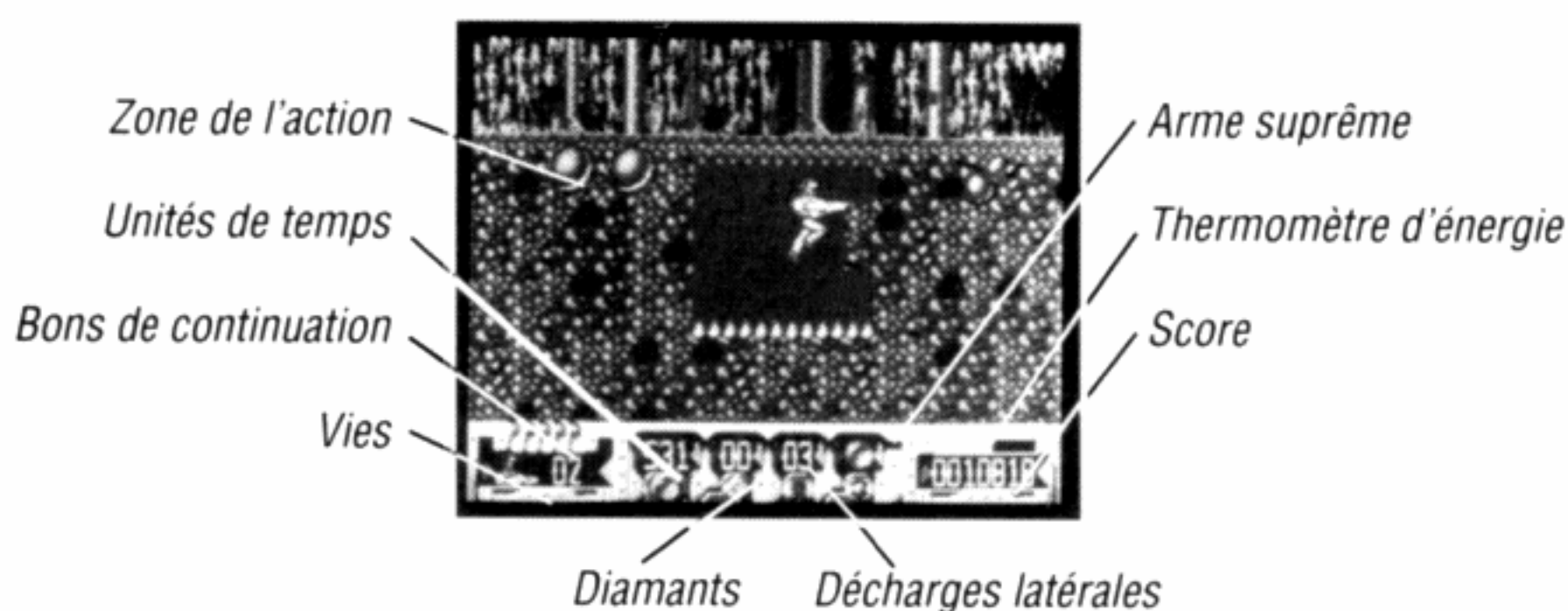


Les diamants sont présents à tous les niveaux du jeu. Chaque fois que Luc passe sur un diamant, il gagne 300 points. Cinquante diamants donnent droit à un bon de continuation. (Luc peut détenir un maximum de cinq bons de continuation à la fois, après quoi les diamants ne peuvent servir qu'à accumuler des points.)

UNIVERSAL SOLDIER

AFFICHAGE DES INFORMATIONS D'ETAT

Les informations d'état affichées au bas de l'écran indiquent la situation actuelle de Luc et vous permettent de suivre ses progrès.



Arme suprême (Super Weapon) : Ce bouton clignote lorsque l'arme suprême est disponible.

Bons de continuation (Continues) : Pour chaque bon que vous gagnez, un bouton passe au gris (cinq bons maximum).

Thermomètre d'énergie (Energy bar) : Indique le niveau de résistance actuel de Luc.

Score : Indique le score actuel.

Vies (Lives) : Indique le nombre de vies restantes.

Unités de temps (Time) : Indique le nombre d'unités de temps restantes pour le niveau en cours.

Diamants (Diamonds) : Indique le nombre de diamants accumulés. Se remet à zéro au-delà de 50.

Décharges d'énergie (Power lines) : Indique le nombre de décharges d'énergie actuellement disponibles.



LIMITES DE LA GARANTIE

Le client ne dispose d'aucun recours autre que ceux qui sont précisés dans la garantie. Accolade, Inc. ne saurait en aucun cas être tenu responsable pour dommages directs, indirects (de quelque nature que ce soit), ou expressément prouvés relatifs à la cartouche ou au mode d'emploi. Sauf stipulation contraire de la garantie, Accolade, Inc. n'accorde aucune garantie, explicite ou implicite, relative à la cartouche ou au mode d'emploi et dénonce explicitement toute garantie implicite y compris, à titre d'exemple non limitatif, les garanties de succès commercial ou d'aptitude à des fins particulières.

Toute reproduction de la cartouche ou du manuel de l'utilisateur, pour quelque raison que ce soit, est rigoureusement interdite. La revente ou le transfert de la cartouche ou du manuel de l'utilisateur par le client est rigoureusement interdite.

Password



VID-4028



#05230
10/19/92