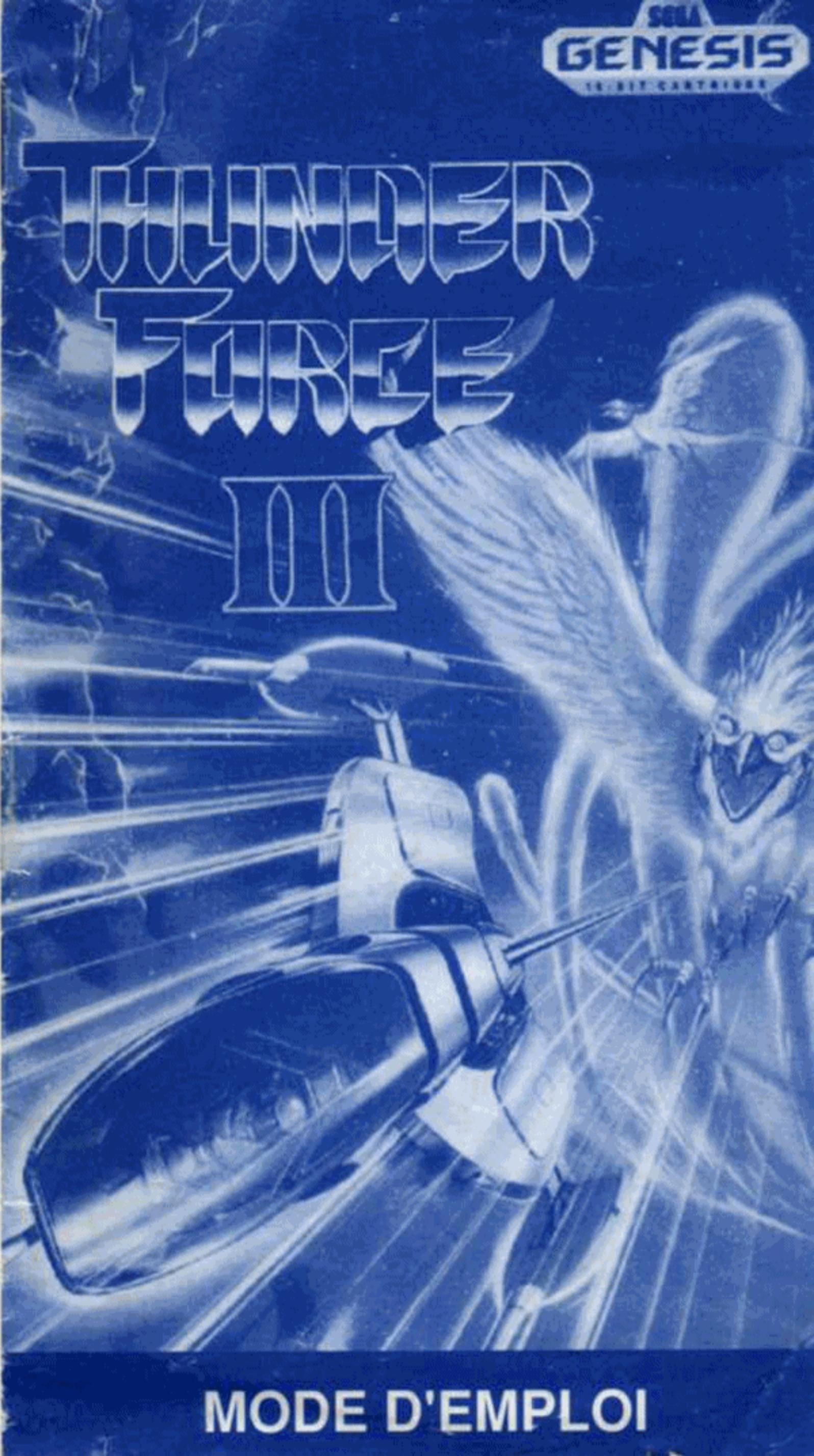


SEGA
GENESIS
16-BIT CARTRIDGE

THUNDER FORCE III

The cover art for the Sega Genesis game Thunder Force III is a monochromatic blue-toned illustration. It depicts a futuristic fighter jet in the lower-left foreground, angled towards the right. In the upper-right, a large, white, bird-like creature with a human-like face and wings is shown in flight. The background is filled with numerous horizontal streaks, suggesting high-speed movement or a digital environment. The overall aesthetic is classic 16-bit sci-fi action.

MODE D'EMPLOI

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 MEGADRIVE".
- 3) Mettez la console sous tension (bouton sur ON).

Si rien n'apparaît à l'écran, mettez la console hors tension (bouton sur OFF), 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 Megadrive.

THUNDER FORCE III

Un siècle s'est écoulé depuis que la terrible guerre entre l'Union et l'Empire a éclaté, embrasant plus de la moitié de la galaxie. L'Union Galactique se retrouve dans une situation des plus précaires, ses forces armées décimées par la formidable puissance de feu de la flotte impériale.

L'Empire est parvenu à dissimuler presque entièrement son quartier général, ainsi que ses cinq bases principales (Hydra, Gorgon, Seiren, Haides et Ellis) grâce à son système de brouillage radar (Hexa-Cloaking-System). Il se révèle donc impossible d'approcher et de détruire les bases ennemies par des moyens conventionnels. Ces bases sont également protégées par un nombre impressionnant de vaisseaux RIS (Remote Intercepting System). Toutes les attaques de l'Union ont pour l'instant échoué, entraînant de très lourdes pertes. Nous nous retrouvons devant le plus terrible défi de cette guerre : le projet Thunder Force III est notre dernière chance !

Le chasseur spatial Fire Léo 3, nom de code STYX semble être la seule solution pour remporter enfin la victoire. Le STYX est un vaisseau de petite taille, ce qui le rend indétectable par la flotte de l'Empire. Il peut par ailleurs transporter plusieurs systèmes d'armement terriblement efficaces, à l'instar de vaisseaux beaucoup plus importants.

A présent, le STYX est prêt pour sa mission !

Prise de commandes :

Avant de commencer à jouer, vous devez connaître les fonctions et les déplacements obtenus grâce aux touches de commande, fonctions et déplacements dont vous dépendrez durant le jeu.

Fonctions de base :

Voici la liste des commandes situées sur le bloc de commande Megadrive.

1) Touche de direction (touche D)

- Sélectionne sur une ligne pendant l'écran de configuration (Configuration Mode)
- Change les valeurs pendant l'écran de configuration.
- Sélectionne l'une des cinq planètes proposées pour commencer le jeu.
- Déplace le vaisseau pendant le jeu.

2) Touche START

- Presser en maintenant enfoncés les boutons A, B ou C pendant la page de présentation pour entrer dans l'écran de configuration.
- Presser pour commencer le jeu.
- Presser pour faire une pause pendant le jeu.
- Presser pour reprendre le jeu après une pause.

3) Touche A :

- Pour sélectionner une des 4 vitesses proposées.

4) Touche B :

- Pour tirer avec l'arme choisie.

5) Touche C :

- Pour sélectionner votre arme.

Les fonctions des Touches A, B et C dépendent du choix initial effectué durant l'écran de configuration.

Commencer le jeu :

Presser Start quand l'écran de titre apparaît. Pendant la démonstration, appuyez sur Start pour retourner à l'écran de titre.

Pour débiter le jeu sur la planète de votre choix, sélectionner cette planète avec la touche D, puis appuyer sur A, B, C ou START.

Pour affronter la dernière épreuve, il faut avoir terminé les 5 premières planètes.

Ecran de configuration :

Pendant la page de présentation, appuyer sur A, B ou C et START en même temps : l'écran de configuration apparaît. Sur cet écran, vous pouvez sélectionner la vitesse de votre vaisseau, le niveau de jeu, et les fonctions des différentes touches. Vous pouvez également écouter les musiques et les bruitages sans avoir à jouer.

1) Déplacer la touche D vers le haut ou vers le bas pour sélectionner l'option désirée.

2) Déplacer la touche D vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner votre niveau.

3) Appuyer sur START quand le petit vaisseau

est face à EXIT pour retourner à l'écran de titre.

4) Appuyer sur la touche START lorsque le petit vaisseau est face à Musique (MUSIC), son (SOUND) ou voix (VOICE) pour écouter.

. Pour changer la vitesse de votre vaisseau, sélectionner SHIP SPEED avec la touche D puis choisir l'une des quatre vitesses disponibles en appuyant sur la touche D à gauche ou à droite. Vous avez le choix entre 4 vitesses : lente (LOW), moyenne (MID), difficile (HARD) ou top (TOP).

. Pour changer le niveau de difficulté du jeu, sélectionner GAME LEVEL avec la touche D, puis appuyer sur la gauche ou la droite pour choisir entre normal (NORMAL), difficile (HARD) et très difficile (MANIA).

. Pour écouter une musique, un bruitage ou une voix, sélectionner MUSIC TEST, SOUND TEST ou VOICE TEST avec la touche D, appuyer sur gauche ou droite et valider avec A, B ou C pour écouter la musique, le bruitage ou la voix choisis.

Pour changer les fonctions des touches A, B et C, sélectionner CONTROL PAD avec la touche D, puis choisir l'option désirée en appuyant à gauche ou à droite.

Sélectionner EXIT pour retourner à l'écran de présentation.

Description de l'écran durant le jeu :

Dans le cadre en haut à gauche sont inscrits le score record de la Megadrive (TOP) et votre propre score (SCORE). Le cadre du milieu indique les armes que vous avez à votre disposition. Un petit cadre rouge indique l'arme utilisée.

Si vous avez sélectionné le niveau de jeu normal et que vous perdez votre vaisseau, vous garderez toutes vos armes sauf celle utilisée au moment où vous avez perdu.

Le cadre en haut à droite indique le nombre de vaisseaux dont vous disposez et votre potentiel de vitesse, qui peut être changé en appuyant sur la touche A.

Fin de jeu et Continuation de jeu :

Le jeu est fini quand vous avez perdu tous vos vaisseaux dans n'importe quel niveau.

Appuyer sur START avant que le chronomètre n'arrive à 0 pour continuer le jeu au niveau où vous avez perdu.

Votre mission est remplie avec succès lorsque vous avez survécu aux cinq niveaux.

Les différentes planètes :

1ère Etape : Hydra

Hydra est une planète recouverte par une immense forêt vierge, semée d'arbres gigantesques et de lianes inextricables.

2ème Etape : Gorgon

Gorgon est une planète volcanique recouverte de lave.

3ème Etape : Seiren

Seiren est une planète entièrement sous marine.

4ème Etape : Haides

Haides est une planète parsemée de grottes recélant mille dangers.

5ème Etape : Ellis

Ellis est une planète glacée et couverte de montagnes menaçantes.

6ème Etape : Planète Base de l'Empire

A vous de découvrir et conquérir cette dernière planète !!

Les armes de votre vaisseau :

Le Tir double (TWIN SHOT) et le tir arrière (BACKFIRE) sont toujours disponibles sur votre vaisseau STYX.

Vous pouvez obtenir les armes suivantes durant votre mission :

- Tir double (TWIN SHOT) : double tir vers l'avant
- Tir arrière (BACKFIRE) : tir simple vers l'avant et l'arrière.
- Laser (SEVER) : un laser dévastateur qui tire vers l'avant.
- Lanceur (LANCER) : un "tir arrière" surpuissant qui se caractérise par un double tir vers l'arrière !
- Vague (WAVE) : une vague ultrasonique particulièrement efficace !

- Missiles (FIRE) : des missiles qui se déploient vers le haut et vers le bas de l'écran.
- Missiles chasseurs (HUNTER) : des missiles ultra rapides qui suivent l'ennemi !

Autres armes :

- Bouclier (SHIELD) : protège votre vaisseau des dommages de toutes natures. L'efficacité du bouclier diminue graduellement chaque fois que vous êtes touché par un tir ennemi.
- Satellites (CLAW) : ces satellites tournent autour de votre vaisseau et le protègent contre les tirs ennemis. La puissance de feu des satellites est toujours égale à celle de votre vaisseau.
- Vie supplémentaire (ONE UP) : vous gagnez un vaisseau supplémentaire.

Visez le point faible de chaque Monstre de fin de niveau !

Etape 1 : Gargoyle (STOMACH)	viser l'Estomac
Etape 2 : TWIN VULCAN	viser les Radars (SEARCH RADAR)
Etape 3 : KING FISH	viser l'Oeil (EYE)
Etape 4 : GLOBSTER	viser l'Oeil (EYE)
Etape 5 : MOBILE FORT	viser l'Unité de Contrôle (CONTROL UNIT)

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le système Mega Drive des jeux Sega.

Pour une utilisation appropriée

Ne pas mouiller.

Ne pas plier.

Ne pas soumettre à des chocs violents.

Ne pas exposer au soleil.

Ne pas abîmer.

Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.

Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.

- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

**QUAND C'EST TROP FORT
POUR TOI
APPELLE MAITRE SEGA
(1) 40 27 09 09**

SEGA
**C'EST PLUS FORT
QUE TOI.**

**AGENCE
CREINER**

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG