



**INSTRUCTION  
MANUAL**

# HELLFARE

**SEGA**

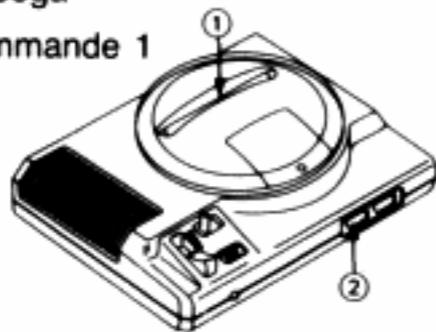
## Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



## L'histoire

La paix a régné sur notre galaxie pendant plus de 1 000 ans. Aujourd'hui, en 2998, nous sommes de nouveau en guerre contre une force dangereuse!

Des étoiles en bordure de la galaxie ont commencé à disparaître, remplacées par un énorme nuage noir. Sans technologie militaire pour se défendre, notre fédération galactique voit la nébuleuse noire attaquer le système Sister Star et capturer ses six planètes!

La nébuleuse noire envahit par des attaques foudroyantes à l'artillerie et capture notre seule unité de combat, laissant le système stellaire entier proche de la destruction! Le Super Mech, une force diabolique venant du plus profond de l'espace, contrôle cette nébuleuse noire grandissante.

Proche de la destruction permanente, notre fédération a perdu tout espoir... quand un homme vient à notre secours! Lancer, le capitaine du porte-avion Sylphide, réalise qu'une attaque frontale pour récupérer l'unité de combat est vouée à l'échec; il faut effectuer une attaque surprise... mais comment?

Lancer doit pénétrer les forces destructives ennemies. Notre seul espoir est le "HELLFIRE", une super arme à laquelle Super Mech ne s'attend pas. Lancer est à bord du puissant vaisseau de combat CNCS1, chargé de l'arme ultime, le "HELLFIRE" et il se dirige vers l'obscurité...

Est-ce que Lancer pourra reprendre notre unité de combat et vaincre l'ennemi? Nous sommes tous entre les mains de "HELLFIRE"!

Vous devez aider Lancer à commander le HELLFIRE à travers 6 niveaux d'action rapide et plein d'ennemis meurtriers! Ne croyez pas que la puissance de l'arme absolue est suffisante, vous devez utiliser vos quatre armes avec de la stratégie et beaucoup d'habileté ou Super Mech vous éliminera!

Il est pratiquement impossible d'échapper à la mort, cependant vous devez survivre pour sauver notre galaxie!

## Aux commandes!

Apprenez à utiliser votre bloc de commandes pour vaincre Super Mech!

### ① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers le haut ou le bas pour éclairer vos choix sur l'écran Start et l'écran des options.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour voir les réglages disponibles sur l'écran des options.
- Appuyez dans toutes les directions pour manœuvrer votre CNCS1 pendant le combat.

### ② Touche Start

- Appuyez 3 fois à partir de l'écran de titre pour commencer la partie.



- Appuyez pour entrer vos choix sur l'écran Start et l'écran des options.
- Appuyez pour faire une pause. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

### ③ Touche A

- Appuyez pour effectuer un essai sonore sur l'écran des options.
- Appuyez pour tirer.

### ④ Touche B

- Appuyez pour arrêter l'essai sonore sur l'écran des options.
- Appuyez pour changer la direction de vos tirs: vers l'avant, l'arrière, le haut, le bas ou en diagonal.

### ⑤ Touche C

- Appuyez pour effectuer un essai sonore sur l'écran des options.
- Appuyez pour lancer le Hellfire.

## Préparatifs

Il est temps de vous préparer au combat, Capitaine! Appuyez sur la touche Start sur l'écran de titre. L'écran Start apparaît.

### ① Ecran Start indiquant le départ et les options

①



### ② Ecran des options

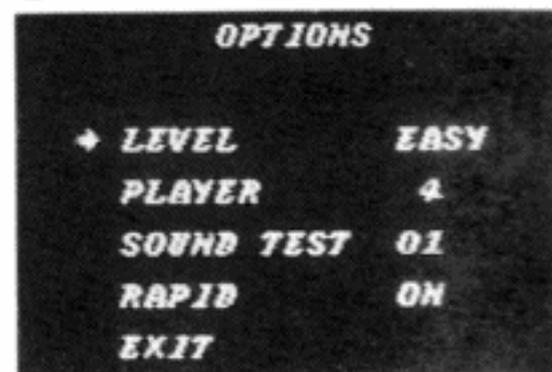
Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour inscrire votre choix, puis appuyez sur la touche Start.

- **Start:** Vous emmène au coeur du combat.
- **Options:** Fait apparaître l'écran des options.

## L'écran des options

Sur l'écran des options, faites vos choix avant de commencer à combattre.

2



Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour éclairer vos choix. Ensuite, appuyez vers la gauche ou la droite pour voir les différents réglages disponibles.

- **Niveau:** Choisissez le niveau "Easy" (facile) ou "Hard" (difficile).
- **Joueur:** Choisissez le nombre d'hommes (1 à 4) que vous avez pour commencer.

- **Essai sonore:** Ecoutez la musique et les effets de son HELLFIRE. Sélectionnez un numéro (00 à 28) et appuyez sur la touche A ou C pour écouter votre choix. Appuyez sur la touche B pour arrêter l'essai sonore.

- **Rapidité:** Régler la rapidité de tir de vos armes sur marche (On) ou arrêt (Off).

- **Sortie:** Eclairez l'indication "Exit" et appuyez sur la touche Start pour revenir à l'écran de titre. Ensuite, appuyez deux fois sur la touche Start pour commencer le combat!

## Commande des armes!

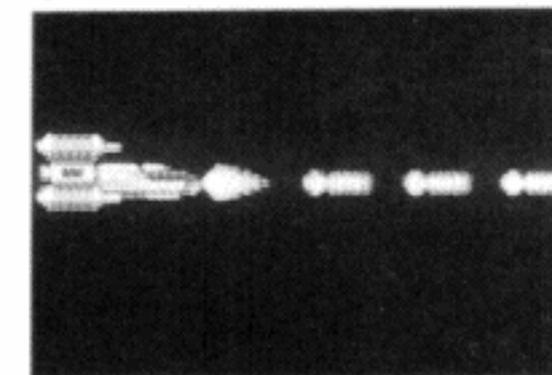
Prenez bien vos commandes en mains! Le CNCS1 sort de l'abri du vaisseau Sylphide et vous vous retrouvez seul dans l'espace, mais pas pour longtemps! En quelques secondes, les premiers attaquants sortent de l'obscurité!

Appuyez sur la touche A pour tirer. Appuyez sur la touche B pour diriger votre arme dans 4 directions. Apprenez à reconnaître immédiatement la direction du tir par la couleur de votre CNCS1.

Vous pouvez tirer et changer de direction de tir en même temps. Il vous faudra de l'entraînement: plus vous apprendrez vite et plus vous vivrez longtemps! Ne croyez pas que vous serez plus fort en tirant dans les 4 directions en même temps. Utilisez toutes les variations de tir et apprenez à en changer rapidement.

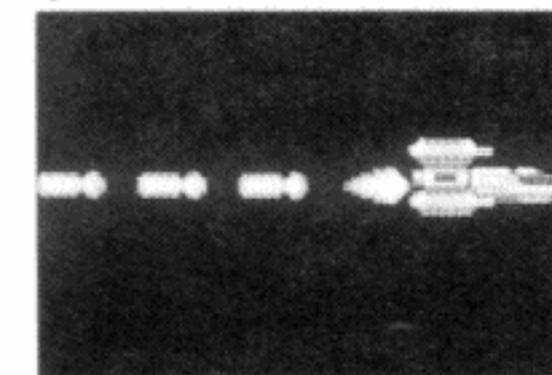
- ① **Rouge** Tirs en avant.

①



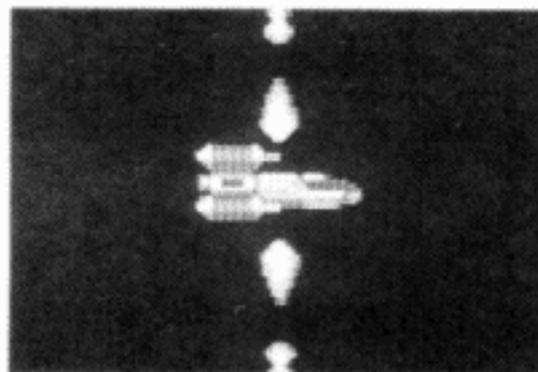
- ② **Jaune** Tirs en arrière.

②



- ③ **Vert** 2 tirs directionnels, vers le haut et le bas.

③



## Jauges de combat

Les jauges en haut de l'écran vous informent sur le combat. Apprenez à les lire en un quart de seconde. Vous ne pouvez pas fermer les yeux longtemps sur le combat et vivre!

- ① Score actuel et niveau d'habileté
- ② Hommes restants
- ③ HELLFIRE restant
- ④ Round et scène actuels
- ⑤ Score le plus élevé

## RESTEZ EN VIE!

Gardez les yeux ouverts, Capitaine. Il ne suffit pas d'incinérer le Super Mech, attrapez un tas d'objets qui vous aideront à survivre!

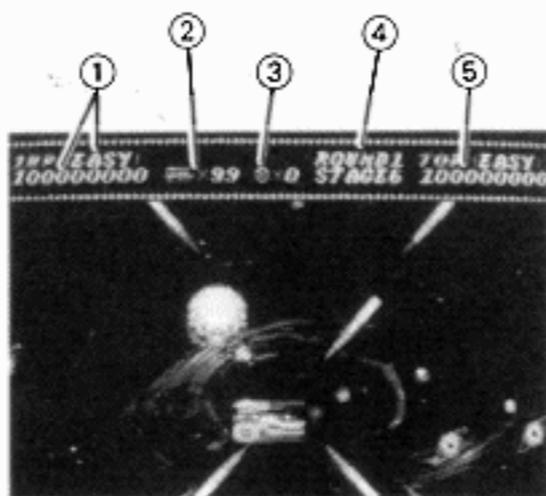
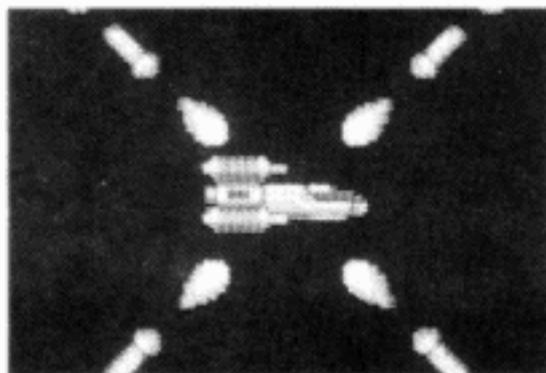
## Augmentation de puissance

Attrapez des unités d'augmentation de puissance pour augmenter votre puissance de tir.

- ① Unité d'augmentation de puissance

- ④ **Bleu** 4 tirs directionnels, en diagonal.

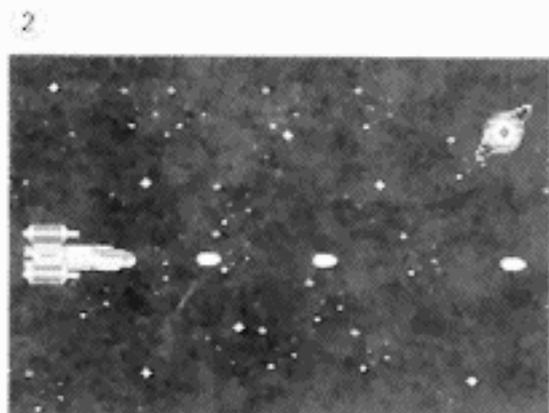
④



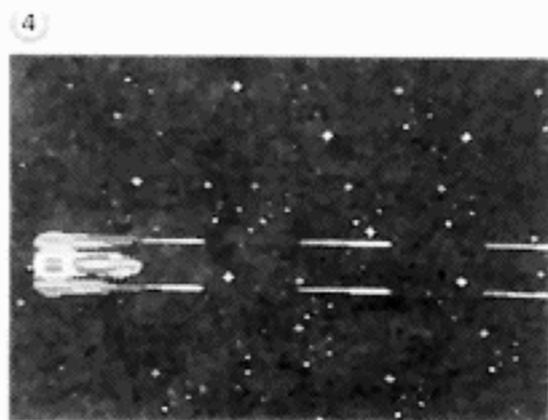
①



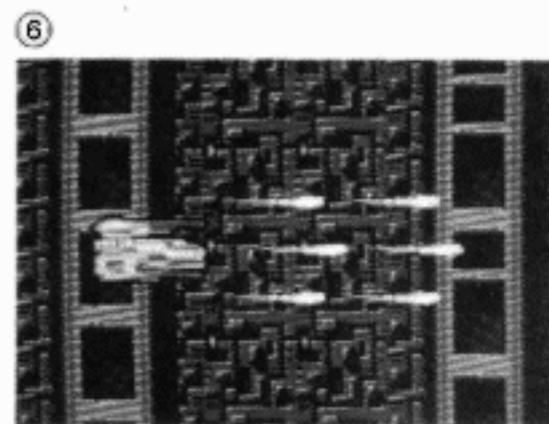
② Tirs uniques



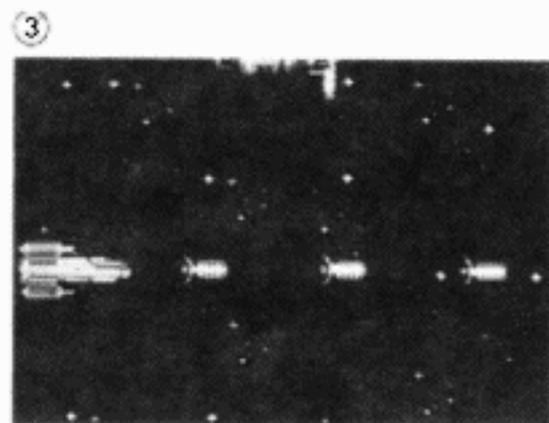
④ Double laser



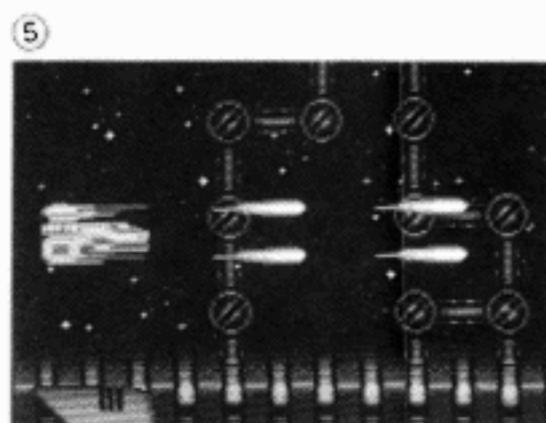
⑥ Triple laser



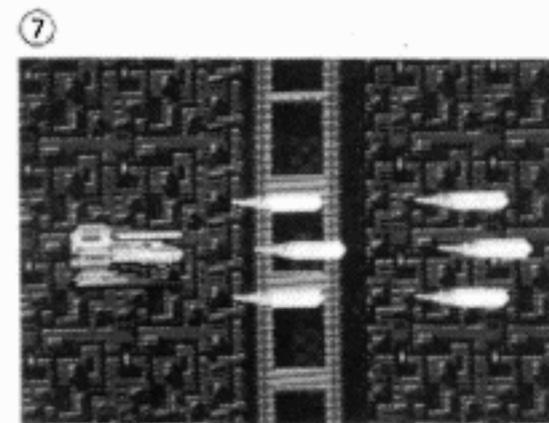
③ Missiles



⑤ Super double laser



⑦ Super triple laser



## Auxiliaires

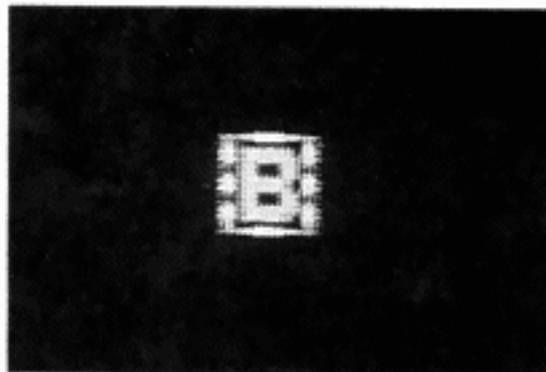
- ① **Augmentation de vitesse**  
Accroît votre vitesse.

①



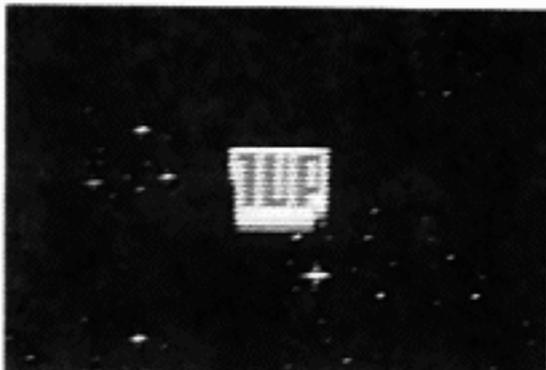
- ② **Points de bonus**  
Vous donne des points supplémentaires. Le premier nombre de points de bonus perçu est 40, puis vous recevez à chaque fois le double du nombre précédent.

②



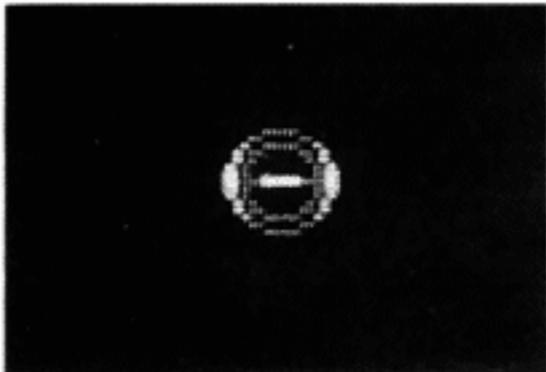
- ③ **1 Up**  
Vous apporte un homme supplémentaire.

③



- ④ **Bouclier**  
Armure brillante qui protège le CNCS1 contre 1 tir.

④



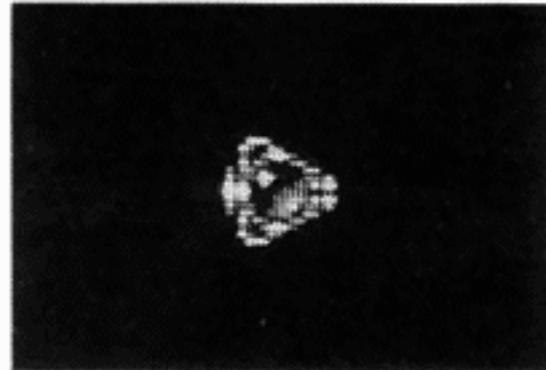
- ⑤ **Chercheur**  
Ce robot est votre meilleur ami. il démolit toutes les créatures étrangères sur son passage.

⑤



- ⑥ **HELLFIRE**  
Attrapez cet objet pour augmenter votre réserve de HELLFIRE.

⑥



## Hellfire

Cette flamme incinère toutes les créatures étrangères sur son passage. Chaque capsule vaut 1 tir. Vous commencez la partie avec 2 capsules (vérifiez votre jauge de combat) et vous pouvez en obtenir plus si vous arrivez à les trouver.

## Conservez votre avantage

Chaque partie est composée de 3 rounds de 6 scènes chacun. Tant que vous êtes en vie, vous continuez à combattre. Lorsque vous êtes touché par le feu ennemi ou que vous vous écrasez sur une créature étrangère, le CNCS1 explose. Vous retournez au combat tant qu'il vous reste des hommes (vérifiez votre jauge de combat). Chaque fois que vous partez avec un nouveau CNCS1, vos armes sont réinitialisées au tir unique.

Vous obtenez un homme supplémentaire quand vous attrapez un 1 Up, que votre score atteint 70 000 points et ensuite selon votre nombre de points.

## Poursuite de la partie

Quand vous avez perdu tous vos hommes, le combat se termine et l'écran "Continue" (poursuite) apparaît. Les crédits vous indiquent combien de fois vous pouvez continuer, selon votre niveau d'habileté. A chaque fois que vous poursuivez une partie, le nombre diminue d'une unité.

① Ecran Continue

②



- **Easy:** Vous avez 20 chances pour continuer.
- **Hard:** Vous avez 10 chances pour continuer.

Pour continuer, appuyez sur la touche Start avant que le compte à rebours n'atteigne 0. Le combat reprend au début de la scène que vous avez quitté, votre score est remis à 0 et toutes les jauges reviennent à leur réglage du début de la partie.

## A l'intérieur du super Mech

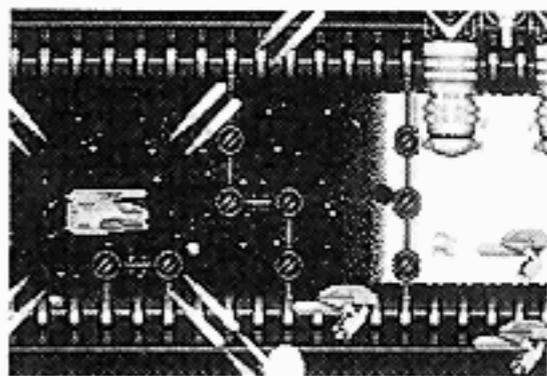
Le Super Mech occupe 6 planètes et s'en sert comme bases d'attaque. Vous devez aller sur chaque planète, détruire la base et anéantir le chef ennemi. Si vous survivez, vous pourrez participer au combat final!

## Base 1: Hoggr, l'étoile gelée

Traversez les premières lignes sur l'orbite! Cherchez la base surmontée d'une étoile fixe.

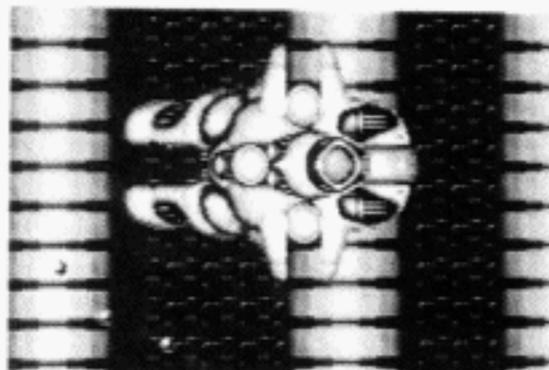
① A l'intérieur de la base 1

1 - ①



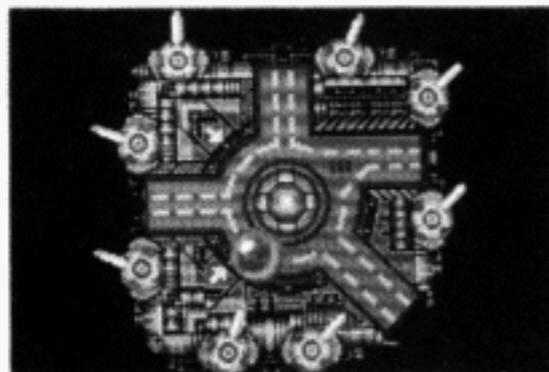
② Ennemi intermédiaire

1 - ②



③ Chef

1 - ③



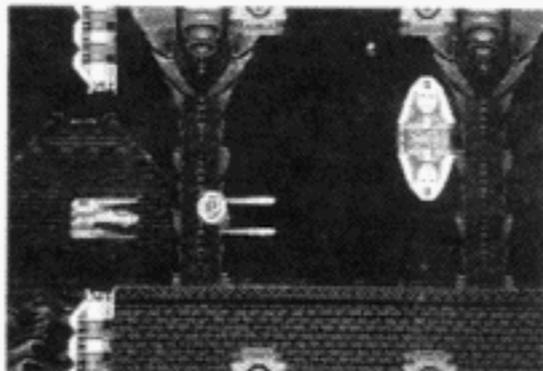
## Base 2: Qat, le désert

Avancez parmi des hiéroglyphes surprenants et restez sur vos gardes. Ils paraissent immobiles mais qui sait!

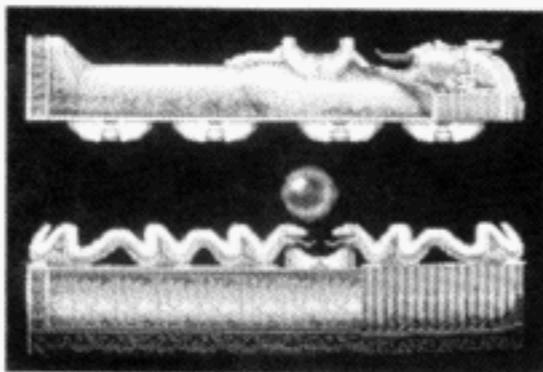
① A l'intérieur de la base 2

② Chef

2 - ①



2 - ②



## Base 3: Syrinx, les tropiques

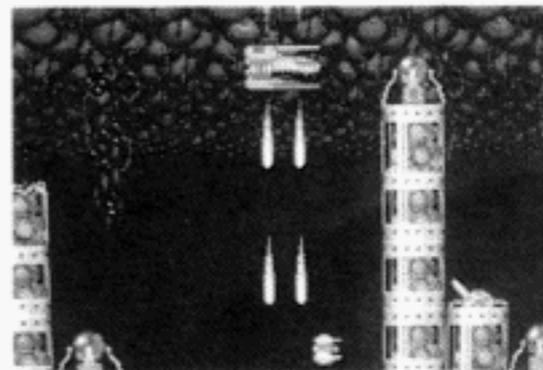
Cette base paraît luxuriante. Des plantes pendent du ciel, cependant le danger est partout!

① A l'intérieur de la base 3

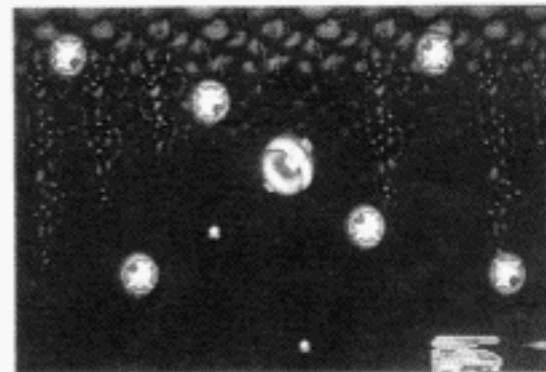
② Ennemi intermédiaire

③ Chef

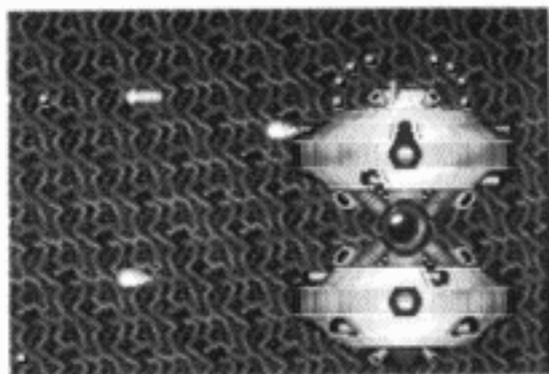
3 - ①



3 - ②



3 - ③

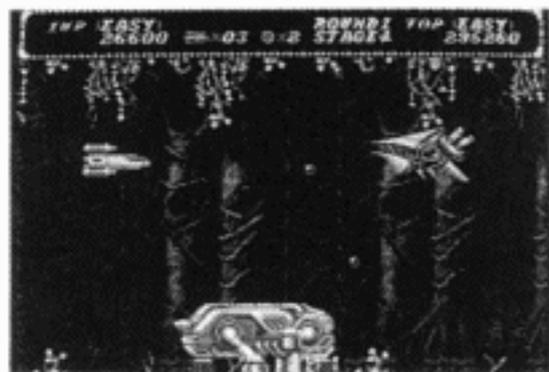


### Base 4: Lodur, la forêt

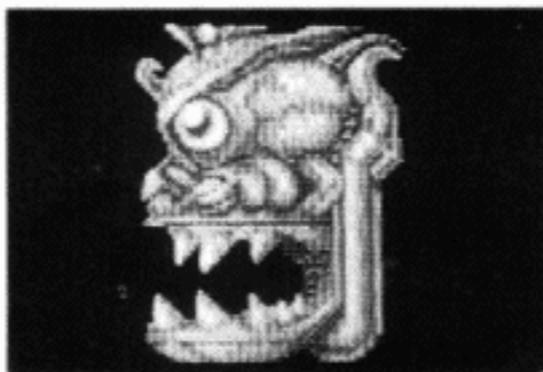
Incinérer la forêt pour atteindre la rivière et la base.

- ① A l'intérieur de la base 4
- ② Le chef

4 - ①



4 - ②

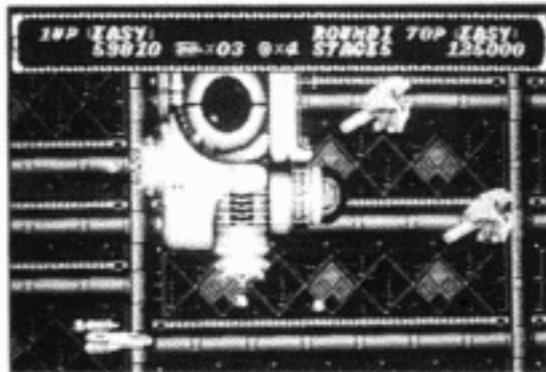


### Base 5: Urd, l'usine

Démolissez l'usine pour couper le ravitaillement d'armes des ennemis.

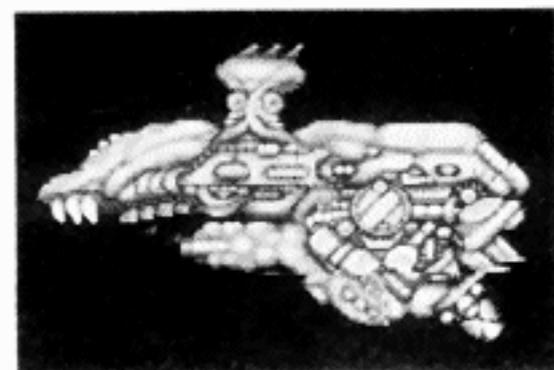
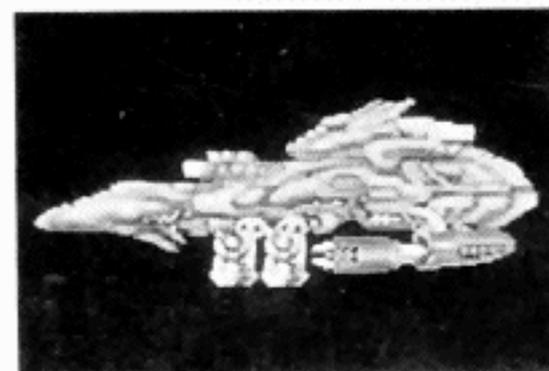
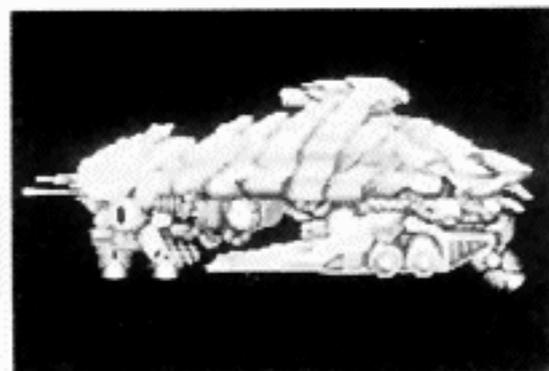
- ① A l'intérieur de la base 5

5 - ①



### Base 6: Pholus, le géant

Leur dernière ligne de défense où un ennemi colossal vous attend!



## Conseils

- N'abandonnez pas! Vos chances de gagner seul contre le Super Mech sont ridicules. Mais avec un peu d'entraînement, tout peut arriver!
- Apprenez à utiliser vos armes au bon moment. Changez de tir selon l'ennemi qui est en face de vous. Certaines armes sont plus efficaces sur certains ennemis.
- Hellfire est inutile contre les chefs. Economisez vos capsules pour les situations très critiques.
- Découvrez les points faibles des chefs. Et attaquez-les quand ils sont vulnérables.
- Hellfire est un jeu de stratégie. Vos muscles ne sont pas suffisants pour gagner, utilisez aussi votre cerveau. Apprenez aussi à vous échapper et pas seulement à attaquer si vous voulez vivre longtemps.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada  
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan  
No. 82-205605 (Pending)

672-0713-50

© NCS 1990

ORIGINAL GAME

© TOAPLAN Co., Ltd. 1989

© 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan