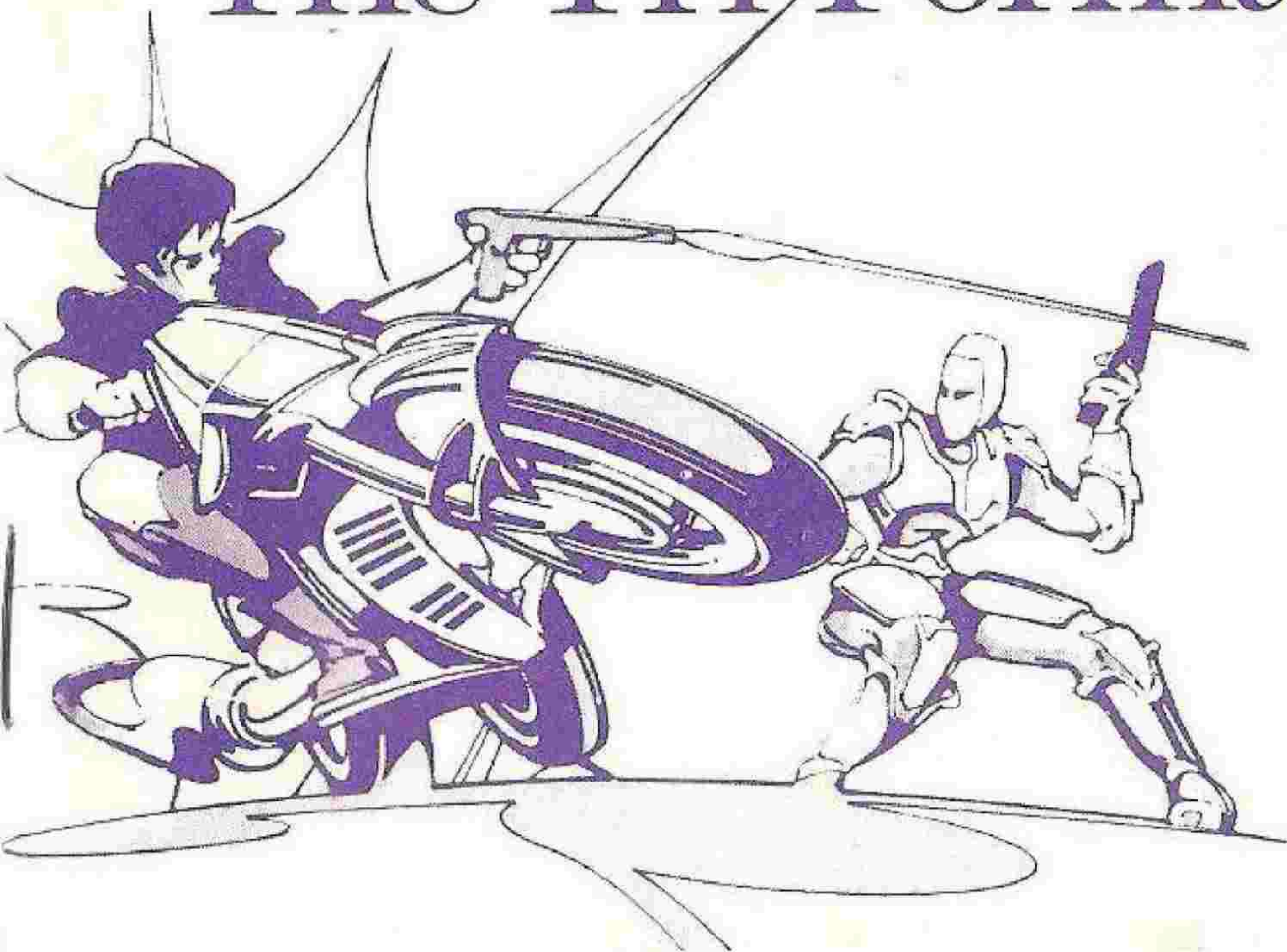


ZillionTM II

The Tri FormationTM



SEGA[®]

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the ZILLION™ II: THE TRI FORMATION™ cartridge in the Power Base (shown below) as described in your SEGA SYSTEM™ manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch off, remove the cartridge and retry insertion.

IMPORTANT: Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Card/Cartridge.™

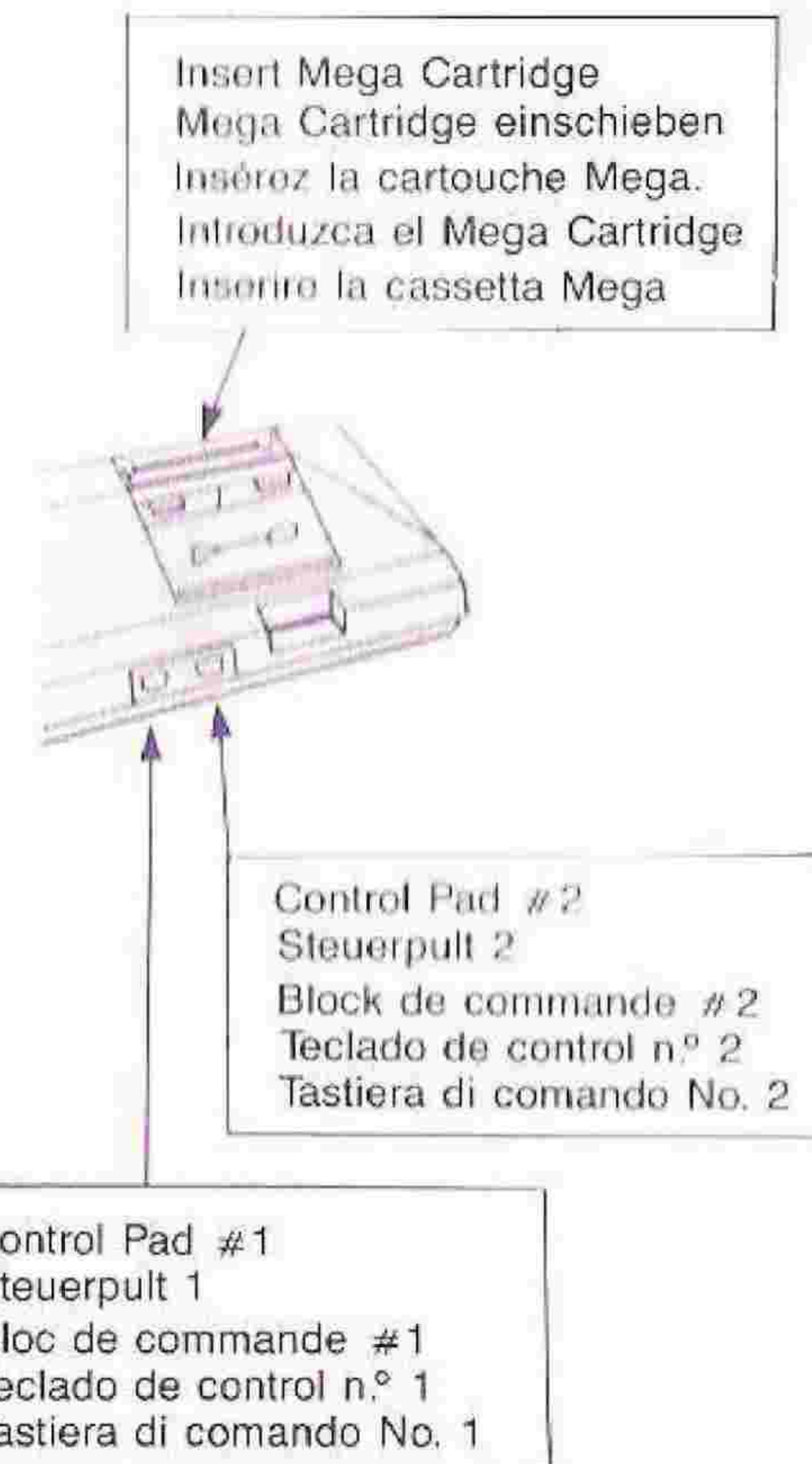
For one player only: Push the START Button on Control Pad #1.

Laden des Systems:

Startprozedur

1. Sicherstellen, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist (OFF).
2. Die ZILLION™ II: THE TRI FORMATION™ Cartridge wie unten gezeigt einsetzen. (Siehe Bedienungsanleitung zum SEGA SYSTEM™.
3. Netzschalter einschalten (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, den Netzschalter ausschalten, die Cartridge herausnehmen und noch einmal einsetzen.

WICHTIG: Unbedingt sicherstellen, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist, bevor die Sega Card/Cartridge™ eingeschoben oder entfernt wird.
Wenn ein Spieler allein spielt:
START-Taste von Steuerpult 1 drücken.



Instructions de chargement:

Mise en marche

1. Confirmez que l'interrupteur d'alimentation est coupé (OFF).
2. Installez la cartouche ZILLION™II: THE TRI FORMATION™ dans la base d'alimentation (voir ci-après) comme expliqué dans votre manuel SEGA SYSTEM™.
3. Allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez (OF) l'interrupteur, retirez la cartouche et insérez-la à nouveau.

IMPORTANT: Confirmez toujours que la base d'alimentation est hors tension avant d'installer ou de retirer la Carte/Cartouche SEGA.™

Por jouer seul: Poussez sur la touche START sur le bloc de commande #1.

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Asegúrese de que el interruptor de la alimentación esté desconectado.
2. Inserte el cartucho ZILLION™ II: THE TRI FORMATION™ en la base de alimentación (mostrada abajo) como se describe en su manual SEGA SYSTEM™.
3. Conecte el interruptor de la alimentación. Si no aparece nada en la pantalla, desconecte el interruptor POWER, retire el cartucho y vuelva a meterlo.

IMPORTANTE: Asegúrese de que la base de alimentación esté apagada cuando introduzca o saque su Sega Card/Cartridge™.

Para un jugador solamente: Presione el botón START del teclado de control n.º 1.

Istruzioni per l'attivazione del gioco.

Inizio

1. Verificare che l'apparecchio sia spento.
2. Inserire la cartuccia "ZILLION™II: LA FORMAZIONE A TRE" nella Base (vedi sotto), come spiegato nel manuale di istruzioni del SEGA SYSTEM.
3. Accendere l'apparecchio. Se sullo schermo non compare alcuna indicazione, spegnere l'apparecchio, estrarre la cassetta e provare ad inserirla di nuovo. Riaccendere l'apparecchio.

IMPORTANTE: Verificare sempre che la Base sia spenta (Interruttore in posizione OFF) quando si procede all'inserimento o all'estrazione della Sega Card o della cassetta.

Per un solo giocatore: Premere il tasto di avvio (START) sulla tastiera di controllo No. 1

The Zillion Story Continues

When we last left the White Knights, J.J. had rescued his friends Apple and Champ who were being held captive deep inside the Norsa Empire's labyrinth on Planet X.

Together the three bravely searched the catacombs on the mothership and found the five floppy disks which contained the key to the labyrinth's destruction. The White Knights located the master computer and used the floppy disks to trigger an explosion which would destroy the base.

The trio made their way back through the maze of tunnels to the surface and escaped just as the base exploded in a great ball of flames. The Norsa Empire's labyrinth was destroyed and the Planetary System was saved! Or so the White Knights thought. Little did the peacekeepers know that Baron Ricks' evil plans had only just begun. The worst was yet to come!

Die Zillion-Geschichte geht weiter

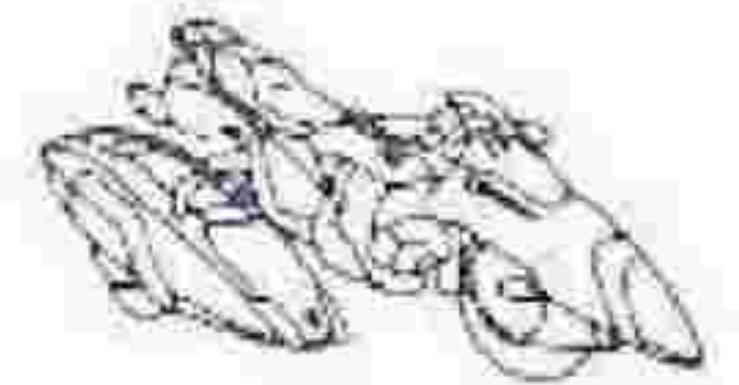
Das letzte Mal, als wir uns von den Weißen Rittern verabschiedeten, hatte J.J. seine Freunde Apple und Champ gerade aus dem Labyrinth des Planeten X aus den Händen des Norsa Empires befreit.

Gemeinsam hatten die drei tapferen Helden die Katakomben des Mutterschiffes durchsucht und fünf Floppy Disks gefunden, die den Schlüssel zur Zerstörung des Labyrinths enthielten. Die Weißen Ritter fanden den Hauptrechner und lösten mit Hilfe der Floppies eine Explosion aus, die die Basis vernichten würde.

Dem Trio gelang die Flucht durch die unterirdischen Gänge und unsere Freunde gelangten gerade rechtzeitig in Sicherheit, als die Basis in einem riesigen Feuerball unterging. Das Labyrinth des Norsa Empires war zerstört und das Planetensystem gerettet!

Wenigstens glaubten das die Weißen Ritter.

Nur wenig wußten die Friedensstifter von Baron Ricks bösen Plänen. Das Schlimmste sollte erst noch kommen!



L'histoire de Zillion continue

Lorsque nous avons quitté les Chevaliers Blancs, J-J. avait délivré ses amis Apple et Champ, qui étaient détenus dans les profondeurs du labyrinthe de l'Empire Norsa sur la Planète X.

Les trois combattants avaient courageusement effectué des recherches dans les catacombes du navire et avaient découverts les disquettes, contenant la clé de la destruction du labyrinthe. Ayant localisé l'ordinateur central, les Chevaliers Blancs s'étaient servi des disquettes pour déclencher l'explosion qui avait anéanti la base.

Le trio avait cheminé dans le dédale de tunnels et était parvenu à échapper juste avant la formidable explosion de la base. Le labyrinthe de l'Empire Norsa avait été détruit et notre Système planétaire était sauvé! Du moins, c'était ce qu'avaient pensé les Chevaliers Blancs.

Ceux-ci ignoraient pourtant la vraie malice de Baron Ricks. Ce dernier n'avait pas dit son dernier mot!

Continúa la historia de Zillion

Cuando dejamos a los Caballeros Blancos, J.J. había rescatado a sus amigos Manzanita y Campeón que estaban prisioneros en lo más profundo del laberinto del Imperio Norsa en el planeta Z.

Los tres juntos buscaron con tesón en las catacumbas de la nave nodriza y encontraron los cinco discos flexibles que contenían la clave para destruir el laberinto. Los Caballeros Blancos localizaron la computadora maestra y utilizaron los discos flexibles para activar una explosión que destruiría la base.

Nuestros tres amigos lograron salir del laberinto de túneles justo en el momento que la base explotaba formando una gran llamarada. El laberinto del Imperio Norsa quedaba destruido y nuestro sistema solar salvado.

O eso es lo que pensaron los Caballeros Blancos.

Poco podían imaginarse nuestros amigos que los planes del malvado Barón Ricks acababan de comenzar. Quedaba por venir lo peor.

La storia di Zillion continua

Quando la volta scorsa abbiamo lasciato i Cavalieri Bianchi, J.J. aveva salvato i suoi amici Apple e Champ, che erano tenuti prigionieri nei profondi del labirinto dell'Impero Norsa, sul pianeta X.

Insieme, i tre bravi avevano esplorato le catacombe della nave di appoggio ed avevano trovato cinque "floppy disk" contenenti la chiave per la distruzione del labirinto. I Cavalieri Bianchi avevano individuato il computer principale, ed avevano usato i floppy disk per innescare un'esplosione che avrebbe distrutto la base.

Il trio è riuscito a trovare la propria strada nell'intrico dei tunnel, ritornando alla superficie, e scappando giusto in tempo mentre la Base esplodeva in una enorme palla di fuoco. Il Labirinto dell'Impero Norsa era stato distrutto ed il nostro sistema planetario era stato salvato!

O almeno così pensavano i Cavalieri Bianchi.

Essi non potevano certo immaginare che i diabolici piani del Barone Ricks erano appena all'inizio. Il peggio aveva ancora da venire!

The New Mission

A faint distress transmission, barely understandable, was received at the headquarters of the White Knights. Sent from a distant outpost at the extreme edge of the Planetary System, the garbled message told of a new, gigantic Norsa Battle Fortress at the edge of the Norsa Galaxy.

Apple and Champ, two members of the elite White Knight special peacekeeping force, immediately set out on a reconnaissance mission to investigate the Norsa Fortress.

The last words which anybody heard from Apple and Champ were: "Help us J.J.! Baron Ricks has"

Die neue Mission

Ein kaum wahrnehmbarer Hilferuf wurde im Hauptquartier der Weißen Ritter empfangen. Die Botschaft kam vom äußersten Rande des Planetensystems. Die schwer zu entschlüsselnde Meldung sprach von einem gigantischen Norsa-Schlachtschiff an der Grenze der Norsa-Galaxis.

Apple und Champ aus der Elitetruppe der Weißen Ritter machten sich unverzüglich zur Erkundung dieses Norsa-Schlachtschiffes auf den Weg.

Die letzten Worte von Apple und Champ waren: "Hilf uns J.J.! Baron Ricks hat"

Votre nouvelle mission

Un faible message de détresse, à peine audible, avait été capté au quartier général des Chevaliers Blancs. Envoyé depuis un poste lointain, situé à l'extrémité du Système planétaire, ce message parlait d'une nouvelle et gigantesque Forteresse Norsa, se déplaçant dans les parages de la Galaxie Norsa.

Apple et Champ, les deux membres d'élite du contingent spécial de maintien de la paix "Chevaliers Blancs", partent immédiatement en mission de reconnaissance pour examiner cette Forteresse Norsa. Les derniers mots, entendus d'Apple et Champ, étaient: "Au secours, J-J! Baron Ricks a"

La nueva misión

Una débil y angustiosa transmisión, que apenas podía escucharse, fue recibida en el cuartel general de los Caballeros Blancos. Enviada desde un lejano punto del extremo del sistema solar, el confuso mensaje hablaba de una nueva y gigantesca fortaleza, Norsa, que se encontraba en los confines de la galaxia Norsa.

Manzanita y Campeón, dos miembros de las fuerzas pacificadoras especiales de los Caballeros Blancos salieron inmediatamente en misión de reconocimiento para investigar la fortaleza Norsa.

Las últimas palabras de Manzanita y Campeón fueron: "¡Ayúdanos J.J.! El Barón Ricks nos ha"

La nuova missione

Un debolissimo S.O.S., appena percepibile, è stato ricevuto al quartier generale dei Cavalieri Bianchi. Inviato da un avamposto lontano, all'estremità del sistema planetario, l'ingarbugliato messaggio parla di una nuova, gigantesca Fortezza di Battaglia Norsa, ai limiti della Galassia Norsa.

Apple e Champ, due membri dell'élite della speciale forza di pace dei Cavalieri Bianchi, partono immediatamente in missione di ricognizione, per investigare la realtà della Fortezza Norsa.

Ma l'ultimo messaggio inviato da Apple e Champ dice solo "Aiutaci J.J.! Il Barone Ricks ha"

Game Object

What happened to Champ and Apple?
Can you get through the gauntlet of eight levels of Norsa defenses to save your friends?

Are you good enough to defeat the Olivion Platoon Captain, the Radajian Defense Leader, the Alleevian Supreme Commander, and then still have enough energy left to finally take on the ultimate evil warrior-Baron Ricks himself?

You have to try because the White Knights have never backed away from a challenge.

You have your weapons. There is Zillion... the most powerful laser in the universe.

And then there is the Tri Formation. The ultimate vehicle. Use it as a three wheeled cycle and you can drive anywhere. Kick in the special nuclear turbo and the cycle leaps in the air. But it isn't called the Tri Formation for nothing. Gather the right power-up parts and the cycle changes into a flying suit of armor called the Armorater. Use this to fly over the Norsa defenders.

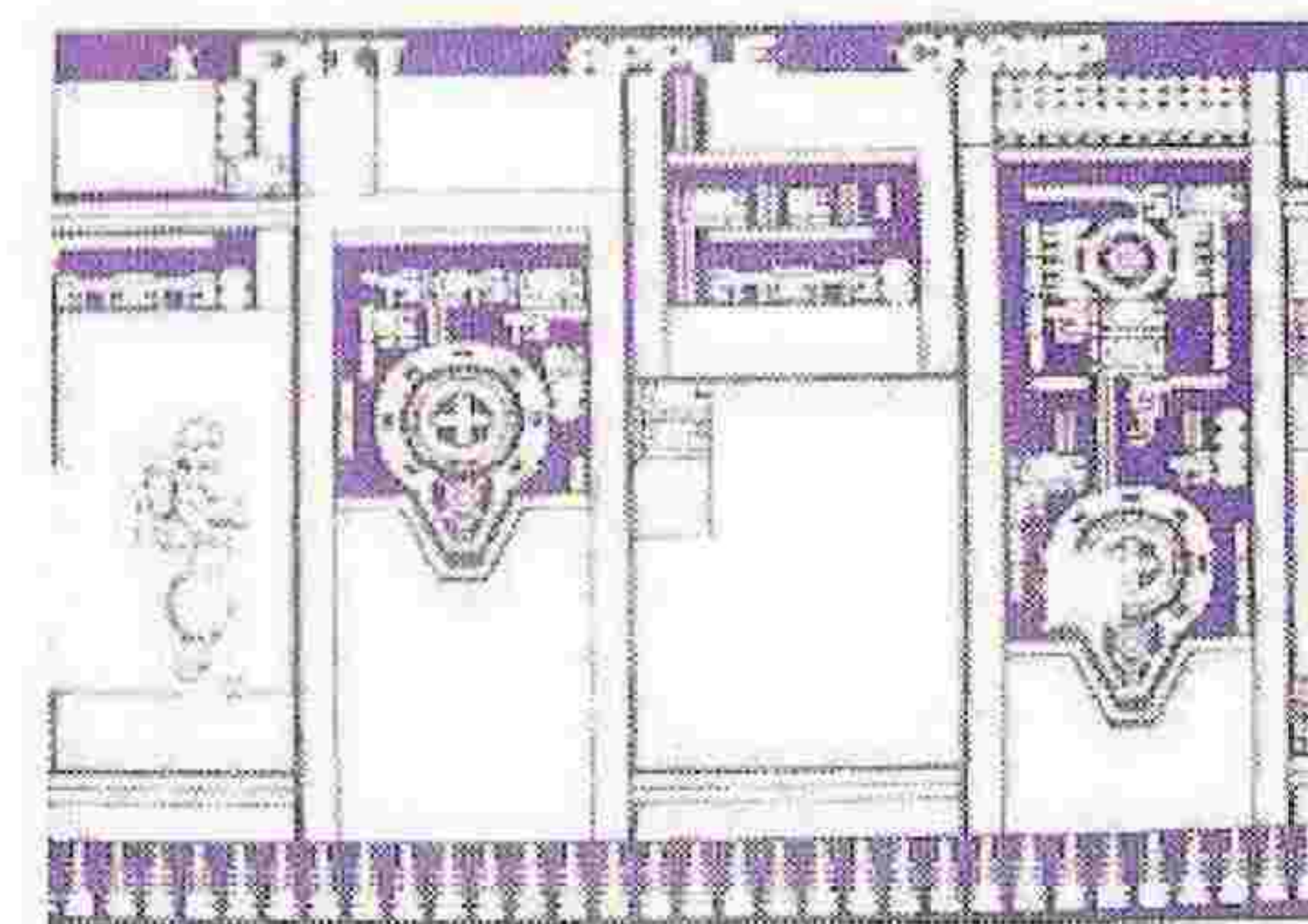
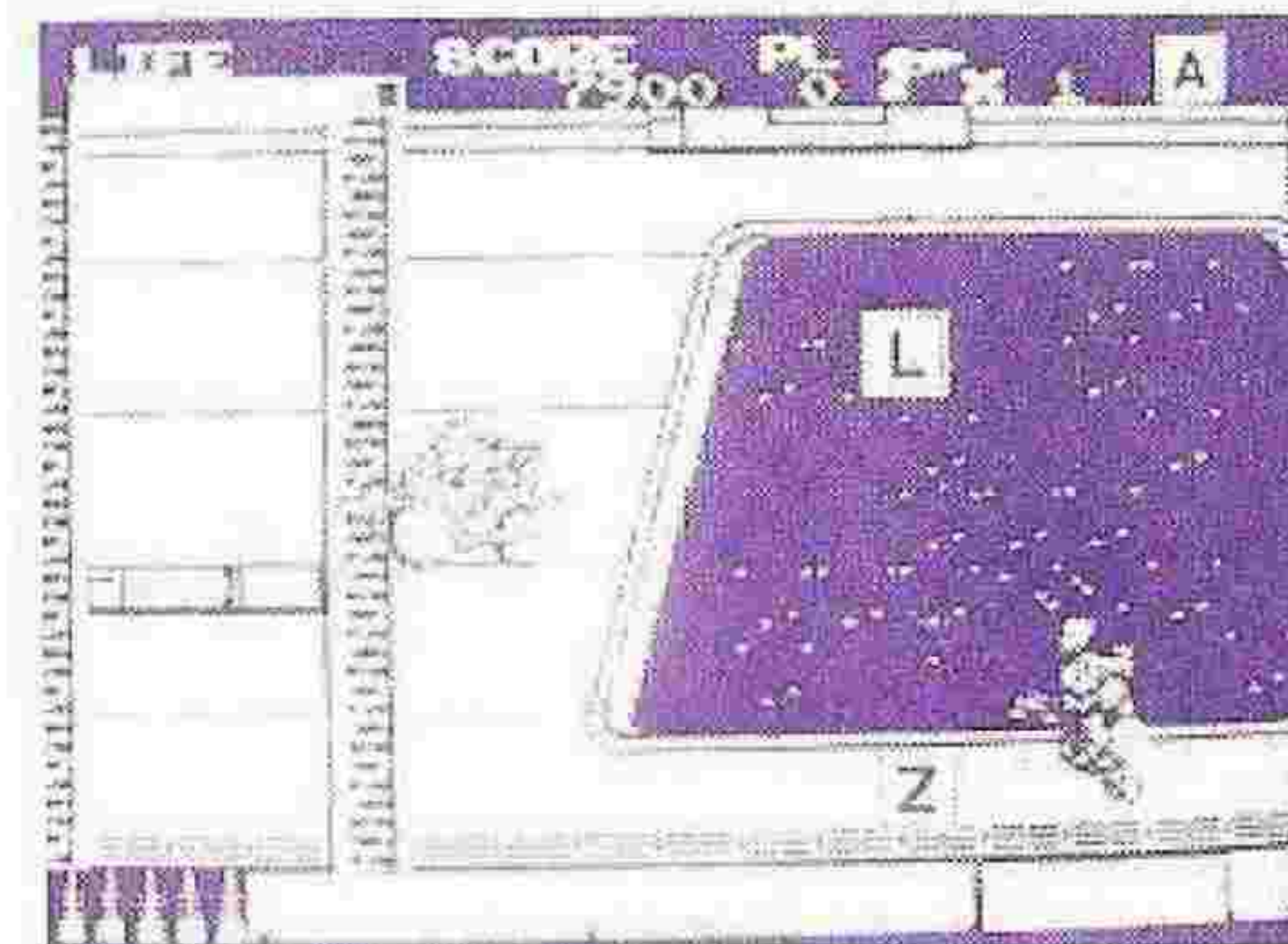
Ziel des Spiels

Was ist Apple und Champ zugestoßen? Gelingt es Dir, die acht erbarmungslosen Norsa-Verteidigungsebenen zu überleben und Deine Freunde zu befreien? Bist Du gut genug, den Olivion Platoon Captain, den Radajian Defense Leader und den Alleevian Supreme Commander zu besiegen? Wirst Du dann genügend Kraft übrig haben, um anschließend gegen den bösen Baron Ricks einen Zweikampf zu führen?

Du mußt es versuchen, denn kein Weißer Ritter hat jemals vor einer Aufgabe zurückgeschreckt. Du hast Deine Waffen, z.B. Zillion... die gewaltigste Laserkanone des Universums.

Und natürlich Tri Formation, Dein verlässliches Fahrzeug. Als dreirädriges Turbo Cycle bringt es Dich überall hin. Bei Zuschaltung des Atomkraft-Turbo kannst Du mit ihm fliegen.

Bei Neukonfiguration der Power-Teile verwandelt sich Deine Supermaschine in den gepanzerten Armorator-Raumanzug mit dem sich die Norsa-Soldaten überfliegen lassen.



Objet du jeu

Qu'est-il arrivé à Apple et Champ? Parviendrez-vous à franchir le réseau des huit niveaux des défenses Norsa pour sauver vos amis?

Serez-vous assez valeureux pour battre le Capitaine Olivion, le chef de défense Radajian et le Commandant suprême Alleevian? Aurez-vous encore assez d'énergie pour affronter le guerrier de malheur en personne: Baron Ricks?

Vous devez relever le défi, car les Chevaliers Blancs n'ont jamais reculé devant le danger.

Fourbissez vos armes. Votre Zillion, le plus puissant laser de l'univers.

Ensuite, vous disposez de la Tri Formation, le vaisseau spatial par excellence, que vous utiliserez comme un "tricycle" lorsque vous conduirez normalement, mais dont vous pourrez actionner le Turbo nucléaire pour vous élever dans l'espace.

Ce n'est pas pour rien que cet engin porte le nom de "Tri Formation". Si vous réunissez les pièces adéquates, votre cycle se transformera en une armure volante, appelée "Armorater". Vous vous en servirez pour survoler les défenseurs Norsa.

Finalidad del juego

¿Qué les ha pasado a Campeón y Manzanita? ¿Puede usted ayudarles a salvar los peligros de los ocho niveles de las defensas Norsa?

¿Tiene usted agallas suficientes para derrotar al capitán Olivion Platoon, al jefe de la defensa Radajian y al comandante supremo Alleevian, y proseguir luego para enfrentarse finalmente al más malvado de los guerreros... el mismísimo Baron Ricks?

Tiene que probar, los Caballeros Blancos nunca han retrocedido ante un reto. Ahora tiene usted sus armas. Zillion... el rayo láser más potente del universo.

Dispone también del Tri Formation, un vehículo extraordinario. Utilícelo como vehículo de tres ruedas que puede llevarle por cualquier terreno. Pise el acelerador turbonuclear y el vehículo saltará en el aire.

Y no se le llama Tri Formation por nada. El vehículo puede convertirse en un traje armado volador llamado Armorater una vez recogidas las piezas de aumento de potencia necesarias. Utilícelo para volar sobre los defensores Norsa.

Scopo del gioco

Che cosa è accaduto ad Apple e Champ? Riuscirai ad attraversare gli otto terribili livelli delle difese Norsa per salvare i tuoi amici?

Ce la farai a sconfiggere il Capitano di plotone Olivion, il capo della difesa Radajian, il Commandante Supremo Alleevian, serbando ancora energia sufficiente per vincere il più diabolico dei guerrieri, il Barone Ricks in persona?

Dovrai provare per forza, perché i Cavalieri Bianchi non si sono mai ritirati di fronte a qualsiasi prova. Hai a disposizione le tue armi. E c'è Zillion, il più potente laser dell'Universo.

E poi c'è la formazione a tre: l'ultima novità in fatto di veicoli. Potrai usarlo come un triciclo per andare dovunque. Sarà sufficiente inserire lo speciale turbo nucleare, ed il "triciclo" vola nell'aria.

Ma non per nulla questa è chiamata la Formazione a tre! Raduna le giuste parti di aumento della potenza ed il triciclo si trasforma in una armatura volante, chiamata appunto "Armorater". Potrai usarla per volare sui difensori di Norsa.

Finally, when it calls for good old fashioned hand-to-hand combat, the entire Tri Formation compresses easily out of the way into your backpack.

With firepower like this you can't lose! Or can you? Read on.

End of the Game:

You start ZILLION™ II: THE TRI FORMATION™ with three lives. The key to your existence is your life meter. You lose energy:

- Each time you are hit by an enemy bullet or bomb.
- If you get zapped by the in-ground high voltage trap.
- Each time you touch an opponent.

When the life meter reaches zero, you lose a life. If you fall into a bottomless pit you will also lose a life.

You will get additional lives when your score reaches 30,000, 70,000 or 120,000 points.

The game ends when you lose all your lives.

Wenn es Mann gegen Mann geht, läßt sich die Tri Formation leicht im Rucksack unterbringen.

Mit derartiger Feuerkraft ist keine Niederlage denkbar. Oder doch? Lies weiter.

Ende des Spiels:

Du beginnst ZILLION™ II: THE TRI FORMATION™ mit drei Leben. Der Schlüssel zu Deinem Dasein ist der Lebensmesser. Du verlierst einen Teil Deiner Lebensenergie:

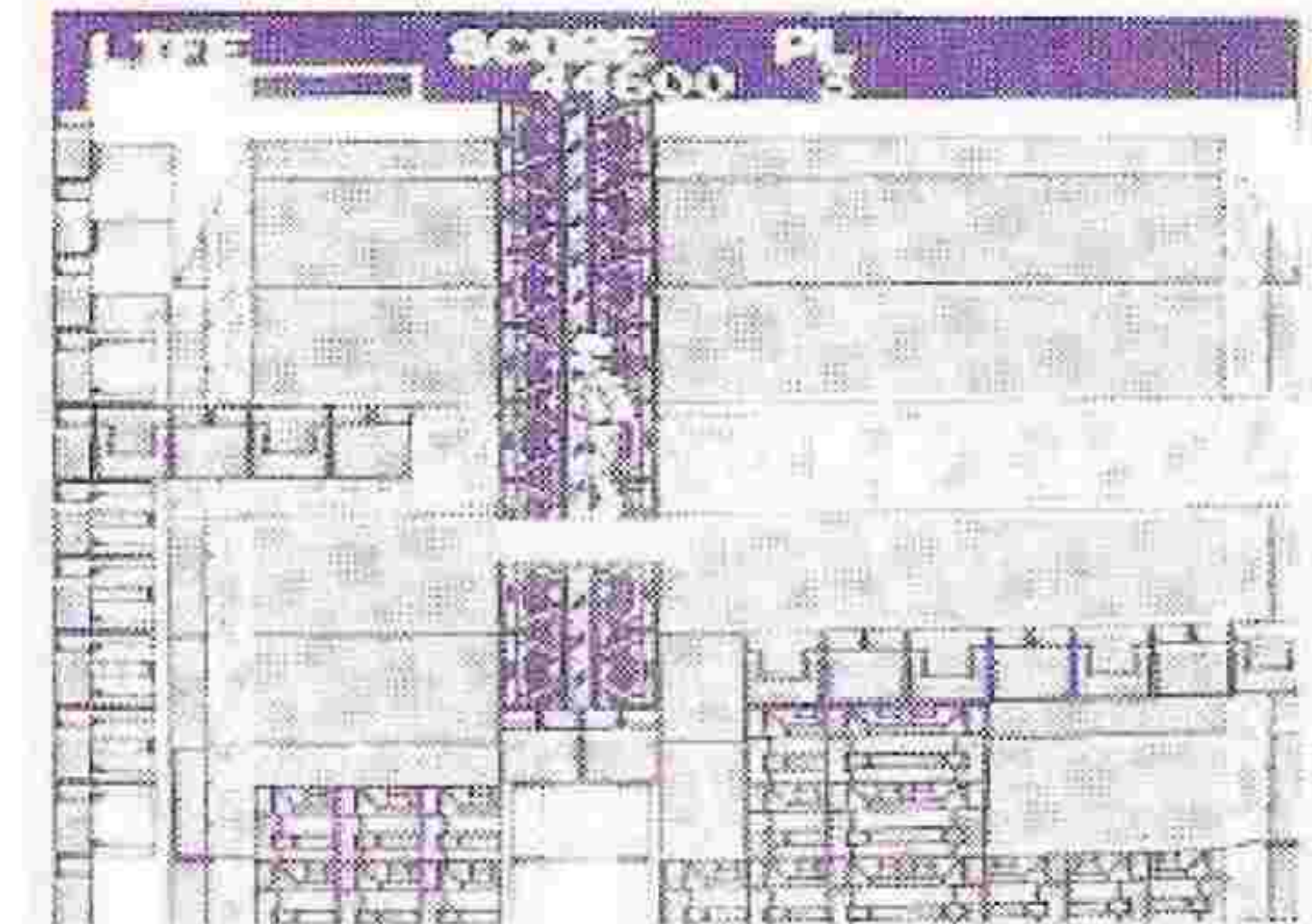
- Wenn du von einer feindlichen Kugel oder Bombe getroffen wirst.
- Wenn Du von einer im Boden verborgenen Hochspannungsfalle erwischt wirst.
- Wenn Du Körperkontakt mit einem Feind hast.

Wenn Dein Lebensmesser Null erreicht, hast Du kein Leben mehr.

Wenn Du in eine bodenlose Grube fällst, ist es ebenfalls aus mit Dir.

Du kannst Dir neue Leben erkämpfen, wenn Du 30.000, 70.000 oder 120.000 Punkte erreichst.

Wenn Du kein Leben mehr hast, ist das Spiel zu Ende.



Et finalement, quand vous devrez avoir recours au bon vieux corps-à-corps, la Tri Formation toute entière se comprimera aisément pour prendre place dans votre sac dorsal.

Avec une telle puissance de feu, vous êtes bien préparé pour l'attaque. Mais attention. Votre ennemi est redoutable.

Fin du jeu:

Au début du jeu ZILLION™ II: THE TRI FORMATION™ vous disposez de trois vies. Votre existence dépend de votre indicateur de vie, car vous perdez de l'énergie:

- Chaque fois que vous êtes touché par une balle ou une bombe ennemie.
- Si vous êtes terrassé par un piège terrestre à haute tension.
- Chaque fois que vous touchez un adversaire.

Lorsque votre indicateur de vie indique zéro, vous perdez une vie. Il en est de même si vous tombez dans un précipice.

En revanche, vous obtiendrez des vies supplémentaires quand votre score atteindra 30.000, 70.000 ou 120.000 points.

Le jeu s'achève quand vous avez perdu toutes vos vies.

Finalmente, cuando sea necesario luchar cuerpo a cuerpo, el Tri Formation podrá recogerse y ponerse fácilmente en su mochila.

Con esta potencia de fuego no puede perder. ¡Quién sabe!

Fin del juego:

Usted empieza a jugar con ZILLION™ II: THE TRI FORMATION™ con tres vidas. La fuente de su existencia es un medidor de vida.

Usted perderá energía:

- Cada vez que le golpea una bala o bomba enemiga.
- Si queda atrapado en las trampas de alta tensión situadas en el suelo.
- Cada vez que toca a un enemigo.

Cuando el medidor de vida señale cero, usted perderá una vida. Si cae en el interior de un foso sin fondo también perderá una vida.

Cuando su puntuación alcance 30.000, 70.000 o 120.000 puntos obtendrá nuevas vidas.

El juego termina cuando pierde todas sus vidas.

Infine, quando si deve giungere finalmente al vecchio e tradizionale combattimento corpo a corpo, l'intera Formazione a tre si comprime facilmente in modo da poter essere messa in borsa.

Con armi come queste non potrai perdere! Vero? Leggi il seguito.

Fine del Gioco:

Si inizia il "ZILLION™ II: LA FORMAZIONE A TRE" con tre vite. La chiave della propria esistenza è il contrattore della propria vita. Nei casi seguenti si perde energia:

- Ogni volta che si è colpiti da una pallottola o da una bomba nemica.
- Quando si rimane impigliati nella trappola ad alta tensione.
- Ogni volta che si tocca un avversario.

Quando il contatore della vita giunge a zero si perde una vita. Inoltre si perde una vita anche ogni volta che si cade in un pozzo senza fondo.

Al contrario si ottengono delle vite aggiuntive quando il punteggio raggiunge rispettivamente i 30.000, 70.000 e 120.000 punti.

Il gioco termina quando tutte le vite disponibili sono state perdute.

Taking Control

- ① DIRECTIONAL
BUTTON
(D-Button)
- ② BUTTON 1
- ③ BUTTON 2

Control Pad 1:

The Directional Button (D-Button):

- When Pushed Up:
Armorator flies UP.
Moves elevator up to the next level.
- When Pushed Down:
Player crouches down in Turbo Cycle.
Armorator flies downward.
Moves elevator down to the next level.
J.J., Champ or Apple lies down on the ground.
- When Pushed Left:
Armorator or player moves to the left.
Turbo Cycle slows down.
- When Pushed Right:
Turbo Cycle speeds up.
Armorator or player moves to the right.

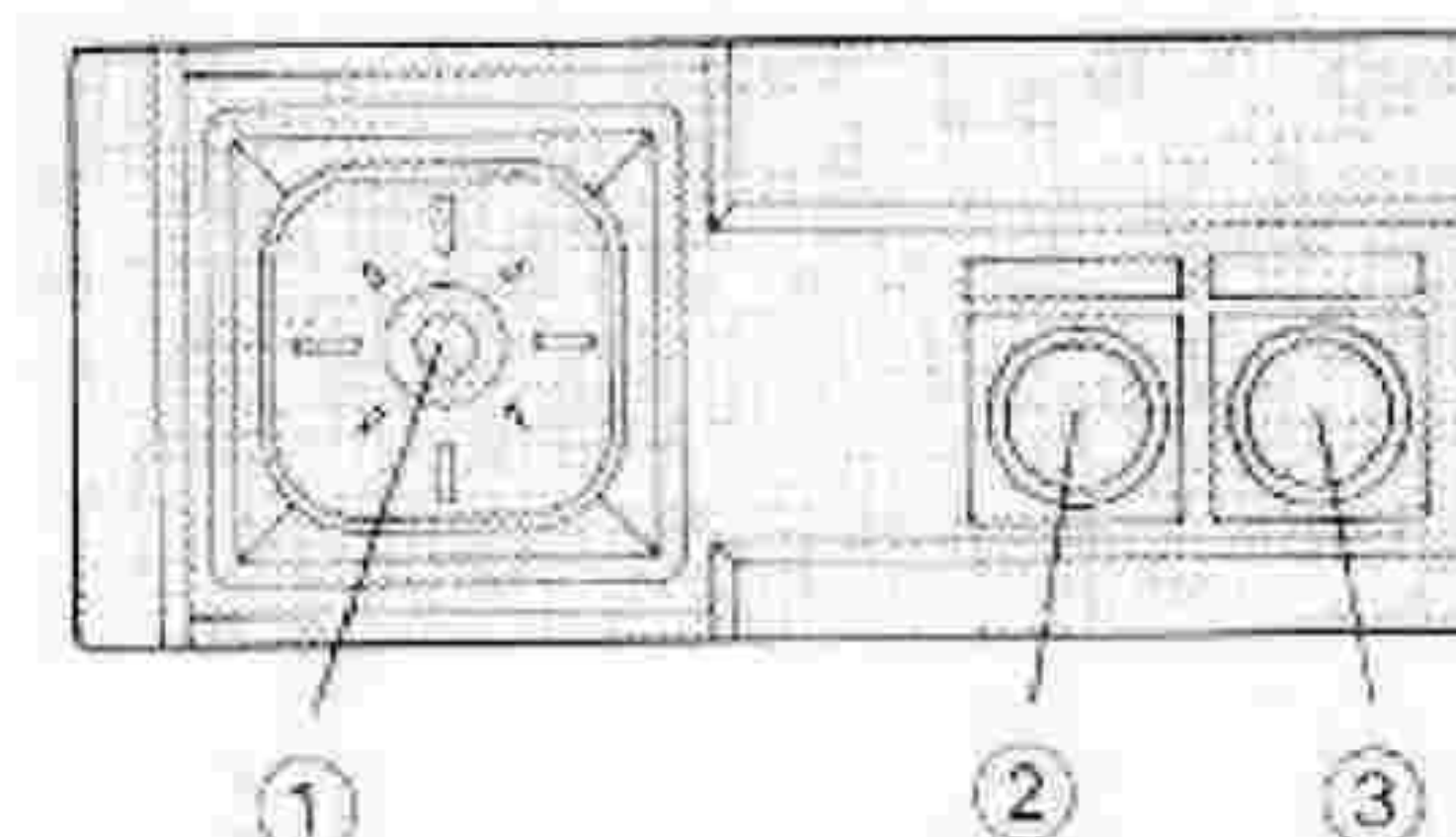
Die Steuerung

- ① RICHTUNGSKONTROLLE
- ② TASTE 1
- ③ TASTE 2

Steuerpult 1:

Richtungskontrolle:

- Nach oben drücken:
Armorator fliegt AUFWÄRTS.
Fahrstuhl fährt hoch.
- Nach unten drücken:
Spieler taucht im Turbo Cycle nach Deckung.
Fahrstuhl fährt runter.
J.J., Champ oder Apple werfen sich zu Boden.
- Nach links drücken:
Armorator oder Spieler gehen nach links.
Turbo Cycle wird langsamer.
- Nach rechts drücken:
Turbo Cycle wird schneller.
Armorator oder Spieler gehen nach rechts.



Mettez-vous aux commandes

- ① Touche de direction (Touche D)
- ② Touche (1)
- ③ Touche (2)

Bloc de commande 1:

Touche de direction (Touche D):

- Poussée vers le haut:
L'Armorater vole vers le haut.
Fait monter l'ascenseur au niveau suivant.
- Poussée vers le bas:
Le joueur se glisse dans le Turbo Cycle.
L'Armorater vole vers le bas.
Fait descendre l'ascenseur au niveau suivant.
J.J., Champ ou Apple se plaque sur le sol.
- Poussée vers la gauche:
L'Armorater ou le joueur se déplace vers la gauche.
Le Turbo Cycle ralentit.
- Poussée vers la droite:
Le Turbo Cycle accélère.
L'Armorater ou le joueur se déplace vers la droite.

Toma de control

- ① BOTÓN DIRECCIONAL (Botón D)
- ② BOTÓN (1)
- ③ BUTÓN (2)

Teclado de control 1:

El botón direccional (Botón D):

- Cuando lo empuje hacia arriba:
El Armorater vuela hacia arriba.
Mueve el elevador hacia el siguiente nivel.
- Cuando lo empuje hacia abajo:
El jugador se agacha en el vehículo.
El Armorater vuela hacia abajo.
Mueve el elevador hacia abajo, hasta el próximo nivel.
J.J., Campeón o Manzanita se tumban en el suelo.
- Cuando lo empuja hacia la izquierda:
El Armorater o el jugador se mueven hacia la izquierda.
El vehículo reduce su velocidad.
- Cuando lo empuja hacia la derecha:
El vehículo acelera.
El Armorater o el jugador se mueven hacia la derecha.

Disposizione dei comandi

- ① Pulsante di direzione
- ② Tasto (1)
- ③ Tasto (2)

Tastiera di comando 1:

Azioni del pulsante di direzione (Pulsante D):

- Verso l'alto:
L'Armorater si solleva in volo.
L'ascensore sale al livello successivo
- Verso il basso:
Il giocatore si rannicchia nel turbo ciclo.
L'Armorater vola in direzione discendente.
L'ascensore scende al livello inferiore.
J.J., Champ o Apple si stendono sul terreno.
- Verso sinistra:
L'Armorater o il giocatore si spostano verso sinistra.
Il turbo triciclo rallenta
- Verso destra:
Il turbo triciclo accelera.
L'Armorater o il giocatore si spostano verso destra.

Button 1:

- To start the game.
- To make the Turbo Cycle or player jump.

Button 2:

- To shoot the Zillion Laser.

To change the Turbo Cycle into the Armorator, or back again, press Button 1 while holding the D-Button UP.

Control Pad 2:

When you want to switch places with Champ or Apply (only possible on odd numbered screens), press Button 1 or Button 2 on Control Pad #2.

Getting Started

Press Button 1 on Control Pad 1 to start the game begins, you will see this screen:

- ① Life Meter
- ② Score
- ③ Number of Lives Left
- ④ Shot Power-Up Indicator
- ⑤ A-Code.
Change to Armorator is possible.

Taste 1:

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um mit dem Turbo Cycle oder dem Spieler zu springen.

Taste 2:

- Drücken, um mit dem Zillion-Laser zu schießen.

Um das Turbo Cycle in den Armorator zu verwandeln oder umgekehrt, Taste 1 drücken und gleichzeitig die Richtungskontrolle nach oben drücken und gedrückt halten.

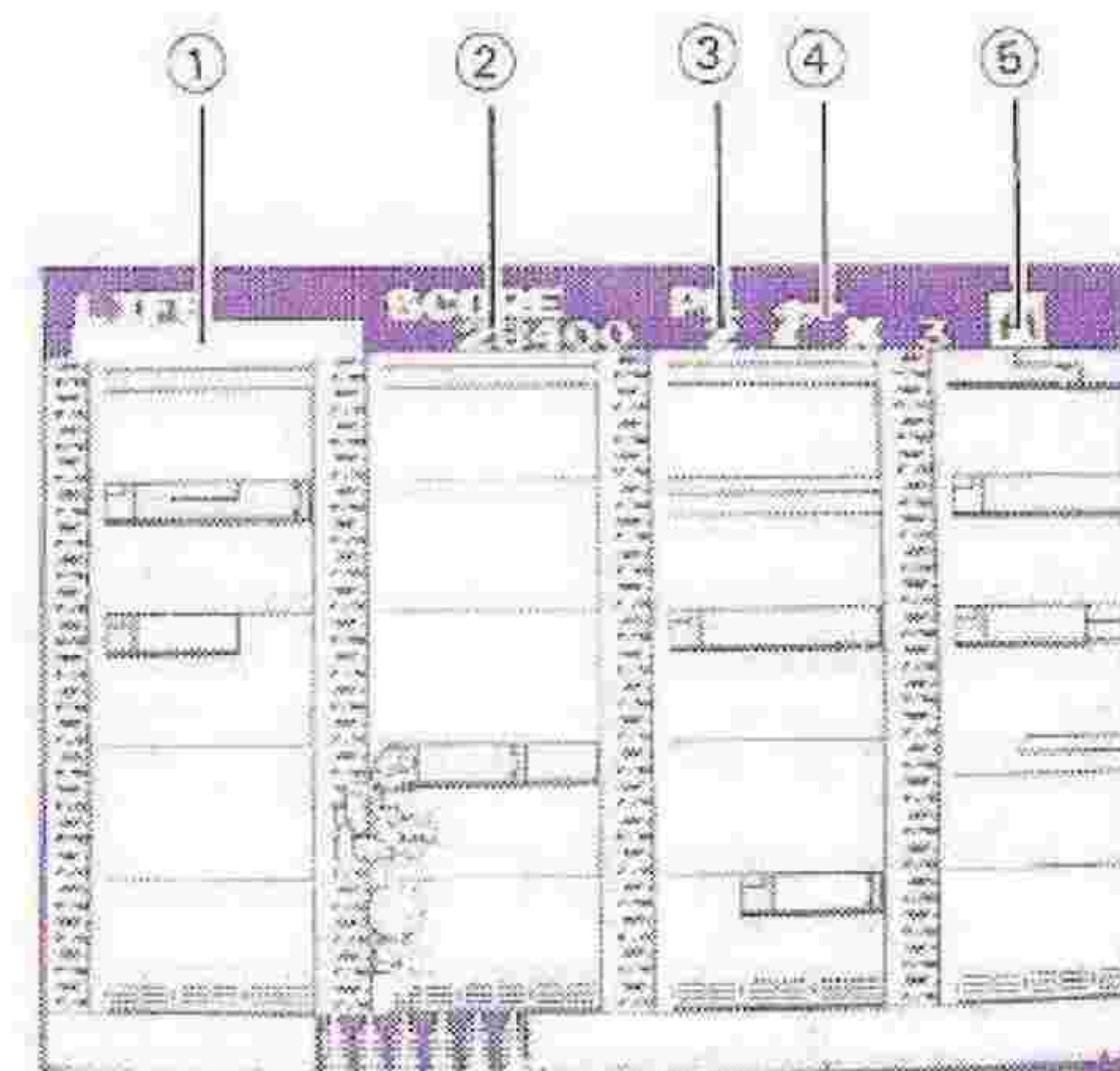
Steuerpult 2:

Wenn Du mit Champ und Apple tauschen willst (nur bei ungeradzahligen Runden möglich), Taste 1 oder Taste 2 am Steuerpult 2 drücken.

Anfangen

Taste 1 im Steuerpult 1 drücken, um das Spiel zu starten. Der Bildschirm sieht dann wie folgt aus:

- ① Lebensmesser
- ② Punktezahl
- ③ Anzahl Deiner Leben
- ④ Power-Up-Anzeige
- ⑤ A-Code
Wechsel auf Armorator möglich.



Bouton 1:

- Pour la mise en marche du jeu.
- Pour faire sauter le Turbo Cycle ou le joueur.

Bouton 2:

- Pour déclencher le Laser Zillion.
- Pour changer le Turbo Cycle en Armorater ou vice versa, appuyer sur le Bouton 1 en poussant le bouton D vers le haut.

Bloc de commande 2:

Quand on désire changer Apple et Champ de place (seulement possible sur des écrans de nombre impair), appuyez sur le bouton 1 ou sur le bouton 2 du bloc de commande =2.

Mise en marche

Appuyez sur le bouton 1 du bloc de commande 1 pour commencer le jeu. Quand le jeu commence, vous verrez cet écran:

- ① Indicateur de vie
- ② Score
- ③ Nombre de vies disponibles
- ④ Indicateur de puissance de tir
- ⑤ Code A
Changement possible à Armorater

Botón 1:

- Para comenzar el juego.
- Para que el vehículo o el jugador salten.

Botón 2:

- Para disparar el rayo láser de Zillion.

Para convertir el vehículo en Armorater, o viceversa, presione el botón 1 mientras presiona continuamente el botón D hacia arriba.

Teclado de control 2:

Cuando desee cambiar el puesto con Campeón o Manzanita (sólo es posible con pantallas de números impares), presione el botón 1 o el botón 2 del teclado de control n.º 2.

Puesta en acción

Presione el botón 1 del teclado de control 1 para comenzar el juego. Cuando comience el juego verá lo siguiente en la pantalla:

- ① Medidor de vías
- ② Puntuación
- ③ Número de vidas que le quedan
- ④ Indicador de potencia de disparo
- ⑤ Código A
Es posible cambiar a Armorater

Tasto 1:

- Per iniziare il gioco.
- Per far saltare il turbo ciclo o il giocatore.

Tasto 2:

- Per far fuoco con il Laser Zillion.
- Per trasformare il turbo triciclo nell'Armorater, o viceversa, premere il tasto 1 mentre si spinge il pulsante D verso l'alto.

Tastiera di comando 2:

Se si vuole scambiare la propria posizione con Champ o Apple (possibile solamente sugli schermi dei livelli dispari del gioco), premere il tasto 1 o il tasto 2 sulla tastiera di comando 2.

Inizio del gioco

Premere il tasto 1 sulla tastiera di comando 1 per dare inizio al gioco. All'inizio del gioco, sullo schermo appare la seguente immagine:

- ① Contatore della vita (LIFE)
- ② Punteggio (SCORE)
- ③ Numero di vite rimaste
- ④ ndicatore di aumento della potenza di fuoco
- ⑤ Codice A
La trasformazione in Armorater è possibile.

Upgrading Your Weapons

When you first break into the Norsa Fortress you will be riding your three-wheeled Turbo Cycle. Soon the action will become so intense on the ground that you will have to switch to your Armorater. Unfortunately you don't have all the necessary parts as Champ and Apple were carrying them. Before they were captured thought, they were able to hide these parts in the corridors of the Fortress. You must find these remaining power-up pieces in order to complete the Tri Formation.

A-Code: The special Alpha Power needed to complete the transformation from Turbo Cycle to Armorater. Apple hide one somewhere in level 1 and Champ hide one in level 3 before they were captured.

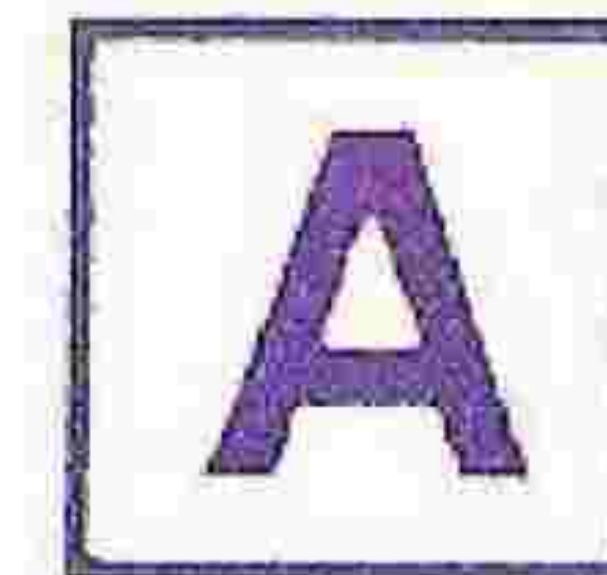
(screen shot of Yellow "L" box in corridor)

Aufrüstung

Wenn Du das erste Mal in das Norsa-Schlachtschiff eindringst, fährst Du auf dem dreirädrigen Turbo Cycle. Schon bald wird das Gefecht auf dem Boden zu hart, so daß Du auf den Armorator wechseln mußt. Unglücklicherweise hat Du nicht alle notwendigen Teile, weil die nämlich Champ und Apple getragen haben. Vor ihrer Gefangennahme gelang es Deinen Freunden jedoch, die wichtigen Teile in den Gängen der Festung zu verbergen. Du mußt diese Power-Up-Teile finden, damit die Umwandlung in den Armorator gelingt.

A-Code: Die spezielle Alpha-Kraft, die zur Umwandlung von Turbo Cycle in Armorator erforderlich ist. Apple hatte einen Anteil in Ebene 1 und Chap hatte einen Anteil in Ebene 3 verstecken können.

(BILDSCHIRM ZEIGT GELBEN "L"-KASTEN IM KORRIDOR)



Renforcement de l'armement

Quand vous pénétrerez dans la Forteresse Norsa, vous roulez sur le Turbo Cycle à trois roues. Bientôt, l'action sera si intense sur le terrain que vous devrez passer à l'Armorater. Malheureusement, vous ne disposez pas de toutes les pièces nécessaires, emportées par Apple et Champ. Toutefois, avant d'être capturés, ils ont pu cacher ces pièces dans les couloirs de la Forteresse. Vous devez donc trouver les pièces restantes pour compléter votre Tri Formation.

Code A: Puissance Alpha spéciale, nécessaire pour compléter la transformation du Turbo Cycle en Armorater. Apple a caché un élément au niveau 1 et Champ au niveau 3 avant d'avoir été capturés.

Mejora de sus armas

Cuando entre por primera vez en la fortaleza Norsa lo hará conduciendo su vehículo de tres ruedas. Pero en poco tiempo, la acción será tan intensa que tendrá que utilizar su Armorater. Pero desgraciadamente, usted no dispone de todas las piezas necesarias porque Campeón y Manzanita eran los que las llevaban. Antes de ser capturados sin embargo, pudieron esconder esas piezas en los pasillos de la fortaleza. Usted debe encontrar esas piezas de aumento de potencia para completar el Tri Formation.

Código A: Es la potencia Alfa Especial necesaria para completar la transformación de vehículo en Armorater. Manzanita escondió uno de estos códigos en el nivel 1, y Campeón escondió otro en el nivel 3 antes de ser capturados.

(Pantalla de la caja "L" amarilla en el pasillo)

Potenziamento delle proprie armi

Quando si entra nella Fortezza Norsa per la prima volta vi si arriva sul turbo triciclo. Ma ben presto l'azione sul terreno diventa così intensa che sarà necessario passare all'Armorater. Ma sfortunatamente non si dispone di tutte le parti necessarie, perché Apple e Champ le avevano portate con loro. Prima di essere catturati, tuttavia, erano comunque riusciti a nasconderle nei corridoi della Fortezza. E compito del giocatore cercare queste rimanenti parti, che consentono di potenziare e completare la Formazione a tre.

Codice A: Lo speciale potere A, necessario per completare la trasformazione del turbo triciclo in Armorater. Prima di essere catturato, Apple è riuscito a nascondere uno da qualche parte sul livello 1, e Champ ha potuto nascondere un altro sul livello 3.

(Immagine della scatola gialla "L" nei corridoi)

L-Code: The Norsa soldiers need a lot of energy in order to exist. Spaced throughout the corridors of the Fortress are their Life Rejuvenators. Get to them before the Norsa do and use them to recharge your life meter.

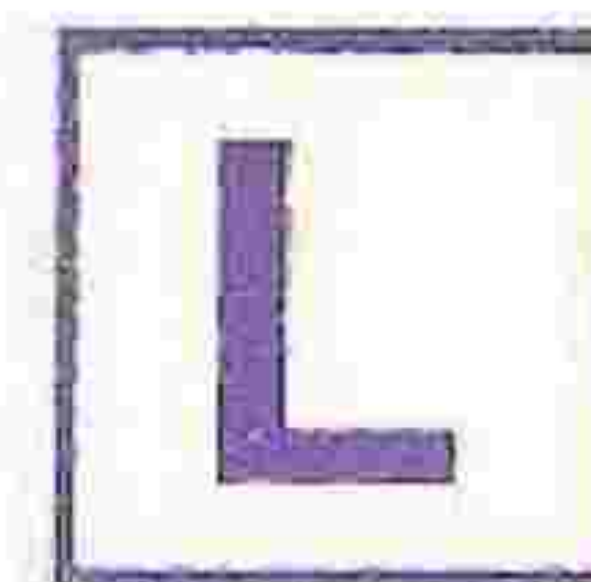
(SCREEN SHOT OR RED "Z" BOX IN CORRIDOR)

Z-Code: Apple and Champ knew you would be coming in on your Turo Cycle. To help you, they hid special Zillion Power upgrade parts for your three wheeler. Each will make Zillion more powerful. Get three Zillion Power-Ups and your Zillion Laser will cut through the enemy forces with ease.

L-Code: Die Norsa-Soldaten brauchen sehr viel Energie für ihre Lebensexistenz. Strategisch verteilt in den Korridoren der Festung befinden sich ihre Lebens-Brunnen. Erreiche sie vor den Norsa-Soldaten, und tanke Dein Lebensmeter auf.

(BILDSCHIRM ZEIGT ROTEN "Z"-KASTEN IM KORRIDOR)

Z-Code: Apple und Champ wußten, daß Du mit dem Turbo Cycle kommen würdest. Um Dir zu helfen, haben sie spezielle Zillion-Power-Aufrüstungsteile für Dein Fahrzeug für Dich versteckt. Je mehr Du findest, desto stärker wird Deine Zillion-Laserkanone. Mit drei Zillion-Aufrüstungsteilen kann der Laser alle Panzerungen mit Leichtigkeit durchschneiden.



Code L: Les soldats Norsa ont besoin d'une énergie abondante afin d'exister. Leurs sources de vie sont dispersées dans les couloirs de la Forteresse. Essayez de les trouver avant Norsa et servez-vous en pour recharger votre indicateur de vie.

Code Z: Apple et Champ savaient que vous viendriez dans votre Turbo cycle. Pour vous aider, ils ont caché des pièces spéciales de renforcement de votre Zillion pour votre véhicule. Chacune d'elles rendra le Zillion plus puissant. Si vous obtenez trois pièces de renforcement Zillion, votre Laser Zillion traversera aisément les lignes ennemies.

Código L: Los soldados Norsa necesitan mucha energía para existir. Separados por los pasillos de la fortaleza se encuentran sus "rejuvenecedores de vida". Llegue a ellos antes que los soldados Norsa puedan utilizarlos para recargar sus medidores de vida.

(PANTALLA DE LA CAJA "Z" ROJA EN EL PASILLO)

Código Z: Manzanita y Campeón ya sabían que usted vendría en su vehículo. Para ayudarlo, escondieron piezas especiales para mejorar la potencia de Zillion para su vehículo. Cada una de estas piezas aumenta la potencia de Zillion. Obtenga tres piezas de aumento de potencia Zillion y su láser Zillion atravesará las fortalezas enemigas con facilidad.

Codice L: Isoldati Norsa hanno bisogno di moltissima energia per sopravvivere. Posizionati qua e là nella Fortezza si trovano questi "Ringiovanitori di vita ("Life"). Se si riesce a raggiungere uno di questi punti prima di un soldato Norsa lo si potrà usare per ricaricare sul contatore la durata della propria vita.

(Immagine della scatola rossa "Z" nei corridoi)

Codice Z: Apple e Champ sapevano che qualcuno sarebbe arrivato a salvarli, sul turbo triciclo. Per aiutare il giocatore essi hanno nascosto delle speciali parti Zillion in grado di potenziare le capacità del triciclo. Ognuna di queste parti rende lo Zillion assai più potente. Se si ottengono tre Parti Potenzianti Zillion, il Laser Zillion sarà in grado di trapassare le forze nemiche con facilità.

Know the Enemy

Baron Ricks knew you were coming and he set up every possible Norsa defense in your path. If you can find your enemy weaknesses, you can plan out your offensive attack.

There are eight rounds of action in the Norsa Attack Ship.

Rounds 1, 3, 5, and 7 are narrow corridors. Here you will find in-ground high voltage life force draining traps, bottomless pits, the first round of Norsa soldiers and gun batteries.

(SCREEN SHOT OF ROUND 3 SHOWING HIGH VOLTAGE TRAP)

- ① In-ground High Voltage Trap
- ② Split-Level Floor
- ③ Bottomless Hole
- ④ Norsa Defender

Die Feinde

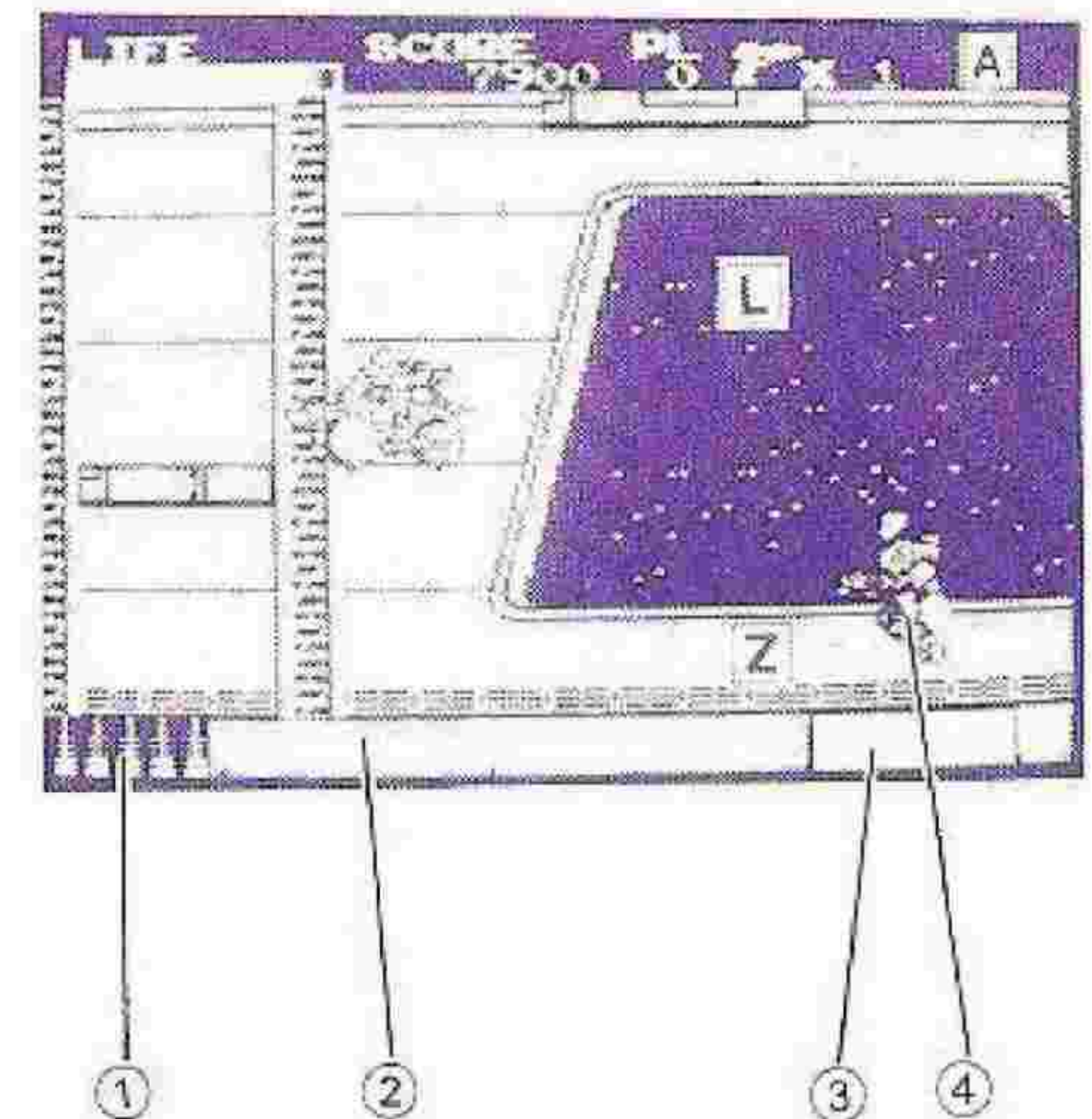
Baron Ricks hat mit Deiner Ankunft gerechnet und legt Dir alle erdenklichen Norsa-Verteidigungen in den Weg. Wenn Du die gegnerischen Schwächen kennst, kannst Du Deine Offensivangriffe besser planen.

Es gibt acht Action-Runden im Norsa-Kampfschiff.

Die Runden 1, 3, 5 und 7 spielen sich in engen Korridoren ab. Sieh Dich vor! Vermeide die im Boden verborgenen Hochspannungsfallen, die Deine Lebensenergie absaugen, falle nicht in bodenlose Gruben, sei tapfer im Kampf gegen Norsa-Soldaten und automatische Schießanlagen.

(BILDSCHIRM IN RUNDE 3 ZEIGT EINE HOCHSPANNUNGSFALLE)

- ① Im Boden verborgene Hochspannungsfalle
- ② Geteilter Boden
- ③ Bodenlose Grube
- ④ Norsa-Soldat



Connaissez votre ennemi

Baron Ricks savait que vous alliez attaquer et il a érigé toutes sortes d'obstacles sur votre passage. Si vous parvenez à déceler les faiblesses de votre ennemi, vous pourrez mieux planifier votre offensive.

Il existe huit phases d'action dans le Vaisseau d'attaque Norsa.

Les phases 1, 3, 5, et 7 sont des couloirs étroits. Vous y rencontrerez des pièges terrestres à haute tension, épuisant votre force vitale, des précipices sans fond, un premier groupe de soldats Norsa et des batteries de canons.

(Image de la Phase 3 indiquant un piège à haute tension)

- ① Piège terrestre à haute tension
- ② Plancher divisé
- ③ Précipice sans fon
- ④ Défenseur Norsa

Conozca al enemigo

Barón Ricks Ya sabía que usted venía y preparó todo tipo de defensa Norsa posible en su camino. Usted podrá encontrar sus puntos débiles y planear su ataque.

Existen ocho rondas de acción en la nave de ataque Norsa.

Las rondas 1, 3, 5, y 7 son pasillos estrechos. En estos pasillos usted encontrará trampas de alta tensión en el suelo, fosos sin fondo, el primer grupo de soldados Norsa y las baterías de cañones.

(PANTALLA DEL TIPO 3
MOSTRANDO UNA TRAMPA DE ALTA
TENSIÓN)

- ① Trampa de alta tensión en el suelo
- ② Piso de niveles divididos
- ③ Foso sin fondo
- ④ Defensor Norsa

Conoscere il nemico

Anche il Barone Ricks sapeva che qualcuno sarebbe venuto a salvare i suoi amici ed ha posto sul suo cammino ogni possibile arma per difendere Norsa. Se si riesce ad individuare il punto debole del nemico sarà più facile pianificare il proprio attacco offensivo.

Ci sono otto tempi (fasi) di azione nel gioco.

I tempi 1, 3, 5 e 7 sono costituiti da stretti corridoi, dove si trovano nascoste nel terreno delle trappole ad alta tensione che diminuiscono in modo considerevole la durata della propria vita, dei pozzi senza fondo, il primo battaglione di soldati Norsa ed una batteria di artiglierie.

(Immagine di una parte del terzo tempo, che indica una trappola ad alta tensione)

- ① Trappola ad alta tensione nascosta nel terreno
- ② Pavimento a livello spezzato
- ③ Buco senza fondo
- ④ Difensore Norsa

Fight your way through the corridor using your Turbo Cycle or Armorator. At the end of each corridor there is an open black doorway. Pass through the doorway and into the next round. Rounds 2, 4, 6, and 8 start in a multi-story room which is full of bottomless hole and protected by dozens of Norsa Defenders. Here you will have to proceed on foot and you'll only have your skill and ability as a White Knight to guide you safely through the different levels of this room. To get from level to level you must take the elevator. One inside, push the D-Button up to go to the next higher level or push down to descend to a lower level. Somewhere inside this room is the exit. You must find it before the Norsa Defenders turn you into cosmic dust!

(SCREEN SHOT OF ROUND 4 SHOWING J.J. IN ELEVATOR)

① Elevator

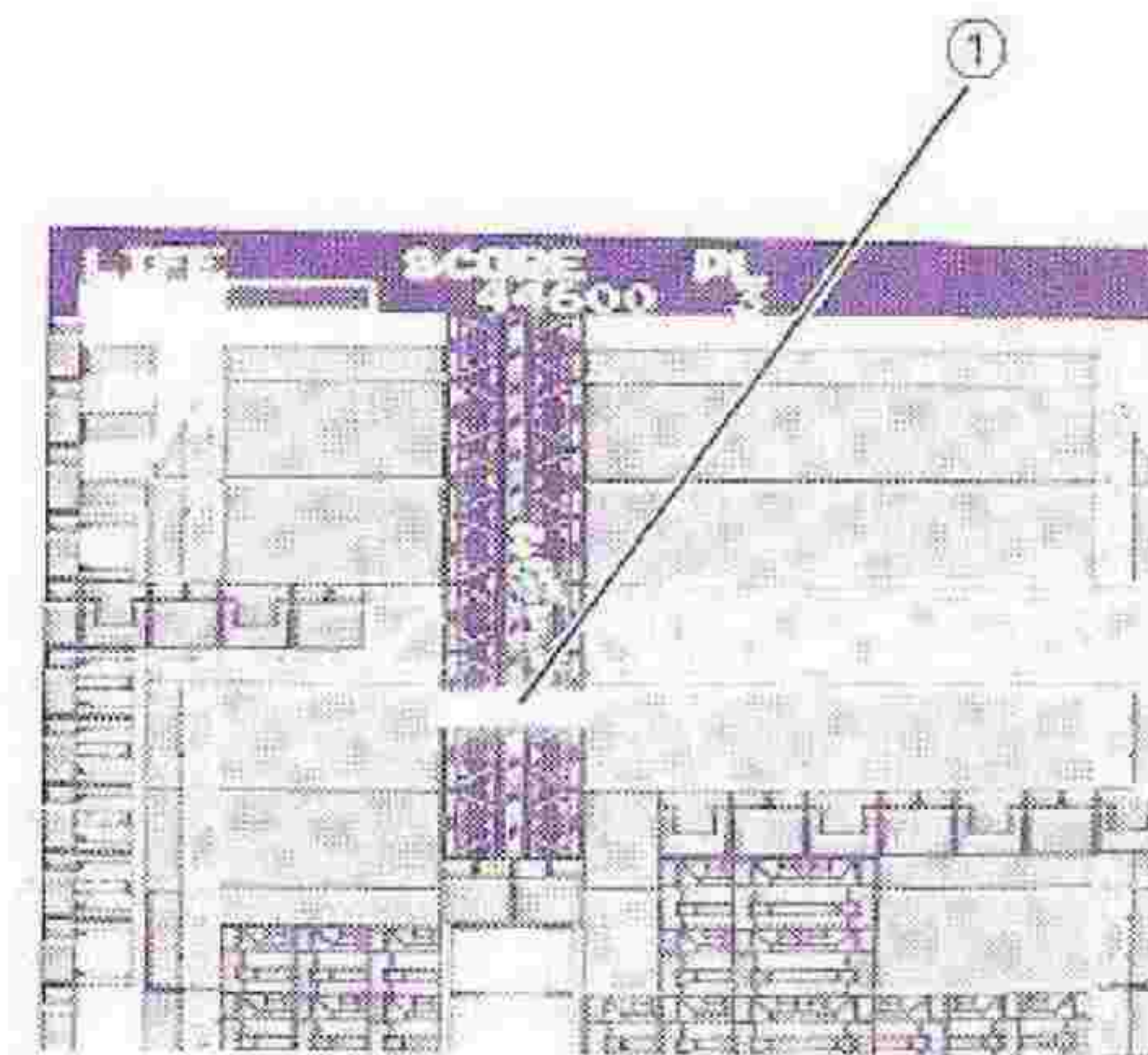
Kämpfe Dich mit Deinem Turbo Cycle oder dem Armorator durch die Korridore. Am Ende jedes Korridors befindet sich ein offener schwarzer Durchgang der in die nächste Runde führt.

Die Runden 2, 4, 6 und 8 beginnen in mehrstöckigen Hallen mit unzähligen bodenlosen Gruben und Dutzenden von Norsa-Soldaten. Hier mußt Du zu Fuß weiter und Dich auf Dein Können als Weißer Ritter verlassen, um es durch die verschiedenen Etagen zu schaffen.

Um von einer Etage in die andere zu gelangen, mußt Du den Fahrstuhl benutzen. Wenn Du im Fahrstuhl bist, drücke die Richtungskontrolle nach oben, um aufwärts zu fahren, nach unten, um abwärts zu fahren. Irgendwo in dieser Halle ist der Ausgang. Du mußt ihn finden, bevor Dich die Norsa-Soldaten zerstören!

(BILDSCHIRM IN RUNDE 4 ZEIGT J.J. IM FAHRSTUHL)

① Fahrstuhl



Frayez-vous un passage à travers le couloir en vous servant de votre Turbo Cycle ou de l'Armorater. A la fin de chaque couloir, vous trouverez une porte noire ouverte. Franchissez ce seuil et passez à la phase suivante. Les phases 2, 4, 6 et 8 commencent dans une salle à multi-étages, remplie de précipices et protégée par des douzaines de Défenseurs Norsa. Ici, vous devrez avancer à pied et, pour vous diriger à travers les divers niveaux de la salle, vous n'aurez que votre adresse et votre courage de Chevalier Blanc.

Pour passer d'un niveau à un autre, vous devez prendre l'ascenseur. Quand vous êtes à l'intérieur, poussez le bouton D vers le haut pour passer au niveau supérieur suivant, ou poussez vers le bas pour descendre à un niveau inférieur.

Une sortie se trouve quelque part dans cette salle. Vous devrez la trouver avant que les Défenseurs Norsa ne vous transforme en poussière cosmique.

(Image de la Phase 4 indiquant J.J. dans l'ascenseur)

① Ascenseur

Atraviese los pasillos con su vehículo o Armorater. Al final de cada corredor se encuentra una puerta negra abierta. Pase a través de ella y entre en la siguiente ronda.

Las rondas 2, 4, 6 y 8 comienzan en una sala de múltiples pisos repleta de fosos sin fondo y protegida por docenas de defensores Norsa. Aquí tendrá que moverse a pie y dependerá de su pericia y habilidad como Caballero Blanco para pasar con éxito a través de los diferentes niveles de esta sala.

Para pasar de nivel a nivel tendrá que tomar un elevador. Una vez en el interior del elevador, presione el botón D para subir o bajar al siguiente piso. En algún lugar de la sala se encuentra la salida. Tendrá que encontrarla antes de que los defensores Norsa le pulvericen.

(PANTALLA DE LA RONDA 4
MOSTRANDO A J.J. EN EL
ELEVADOR)

① Elevador

Bisogna farsi strada nel corridoio facendo uso del Turbo triciclo o dell'Armorater. Al termine di ogni corridoio c'è una porta nera aperta che dà sulla strada. Attraversare la porta e passare alla fase successiva. I tempi 2, 4, 6 e 8 hanno inizio in una stanza a molti piani piena di buchi senza fondo e protetta da decine di difensori Norsa. Qui sarà necessario procedere a piedi, e sarà solamente la capacità e l'abilità di Cavaliere Bianco che potrà guidare il salvatore attraverso i differenti livelli di questa stanza. Per passare da un livello all'altro si deve usare l'ascensore. Una volta dentro, spingere il pulsante di direzione verso l'alto per salire al piano superiore, o verso il basso per scendere ad un piano inferiore. Da qualche parte in questa stanza vi è un'uscita. Sarà necessario scoprirla prima di essere trasformati in polvere cosmica dai difensori Norsa!

(Immagine del quarto tempo, che presenta J.J. in ascensore)

① Ascensors

Enemy Defense Commander

Baron Ricks remembers what you and your fellow White Knights did to his Labyrinth in ZILLION I. This time he is taking no chances. He has recruited the deadliest mercenaries from throughout the galaxy and you must battle one at the end of each of the even numbered rounds.

In Round 2 you'll fight the Olivion Platoon Captain.

In Round 4 you'll battle with the Radajian Defense Leader.

In Round 6 you'll shoot it out with the Alleevian Supreme Commander.

In round 8 you'll have to defeat Baron Ricks himself!

Befehlshaber der feindlichen Streitmacht

Baron Ricks hat nicht vergessen, was Du mit den Weißen Rittern in ZILLION I damals aus seinem Labyrinth gemacht hast. Diesmal wird er sich keine Blöße geben. Er hat die tödlichsten Söldner der ganzen Galaxis um sich versammelt, und Du mußt am Ende jeder geradzahligen Runde gegen einen dieser Kriegsknechte auf Leben und Tod kämpfen.

In Runde 2 kämpfst Du gegen den Olivion Platoon Captain.

In Runde 4 ist Dein Gegner der Radajian Defense Leader.

In Runde 6 ziehst Du gegen den Alleevian Supreme Commander ins Gefecht.

In Runde 8 mußt Du Baron Ricks höchstpersönlich bezwingen!

Commandant de défense ennemie

Baron Ricks se souvient de ce que vous et les autres Chevaliers Blancs avez fait de son Labyrinthe dans ZILLION I. Cette fois-ci, il ne se laissera plus surprendre. Il a recruté les plus terribles mercenaires de la Galaxie et vous devrez en affronter un à la fin de chaque phase de nombre pair.

A la Phase 2, vous combattrez le Capitaine Livion.

A la Phase 4, vous affronterez le Leader de défense Radajian.

A la Phase 6, vous serez aux prises avec le Commandant suprême Alleevian.

Enfin, à la Phase 8, vous devrez livrer bataille à Baron Ricks en personne!

Comandante de la defensa enemiga

Barón Ricks recuerda lo que usted y sus Caballeros Blancos le hicieron en el laberinto ZILLION I. Esta vez no quiere contrariedades. Ha reclutado a los mercenarios más mortíferos de toda la galaxia, y usted tendrá que luchar con uno de ellos al final de cada ronda numerada con número par. En la ronda 2 luchará contra el capitán Olivion Platoon.

En la ronda 4 luchará contra el líder de la defensa Radajian.

En la ronda 6 se enfrentará con el comandante supremo Alleevian.

En la ronda 8 tendrá que derrotar al mismísimo Barón Ricks.

Comandante delle difese nemiche

Il Barone Ricks si ricorda bene di ciò che fecero i Cavalieri Bianchi al suo Labirinto dello Zillion I. E questa volta non vuole correre rischi. Ha reclutato i più terribili mercenari in tutta la Galassia, ed è ora necessario affrontarli uno alla volta direttamente, alla fine di ciascuno dei tempi pari. Nel secondo tempo si deve combattere contro il Capitano di plotone Olivion. Nel quarto tempo l'avversario è il Capo della difesa Radajian.

Nel sesto tempo la battaglia è contro il Comandante Supremo Alleevian. E nell'ottavo tempo sarà necessario affrontare direttamente il Barone Ricks stesso!

Know Your Firends

Apple and Champ are being held captive somewhere. After checking the plans for the ship, the best possibility seems to be the rooms hidden in Round 2 and 4. You have to check it out. The lives of your friends are at stake.

If you find your fellow White Knights, they can help you! You can switch places with Apple or Champ during the odd numbered rounds.

- To do this press either Button 1 or Button 2 on Control Pad #2. The action on the screen will stop.
- The names of the rescued teammates will appear at the top of the screen.
- Move the "*" to the name of the player you wish to switch places with by using the D-Button on Control Pad #1. Press Button 1 or Button 2 and the new player will continue the action on the screen with a full life meter.

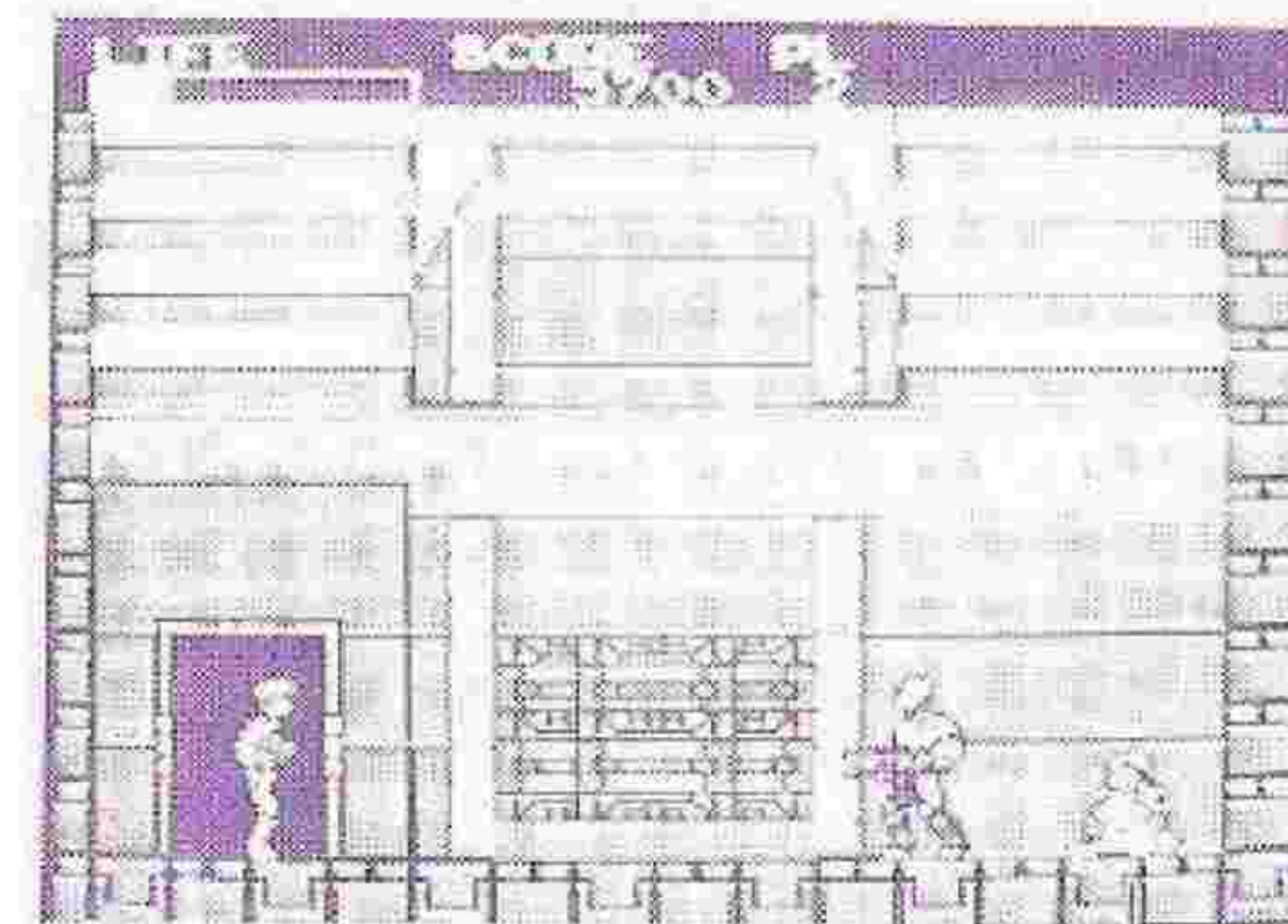
NOTE: You can not use a rescued fighter more than once nor can you use a teammate which hasn't been rescued yet.

Deine Freunde

Apple und Champ werden irgendwo gefangengehalten. Nach Prüfung der Baupläne vermutest Du als Gefängnisort die versteckten Räume in Runde 2 und 4. Du mußt den Ort unbedingt finden, denn das Leben Deiner Freunde steht auf dem Spiel. Wenn Du Deine Freunde findest, können Sie Dir helfen! In den ungeradzahligen Runden kannst Du die Rollen mit Apple und Champ vertauschen.

- Hierzu Taste 1 oder 2 am Steuerpult 2 drücken. Die Action auf dem Bildschirm stoppt.
- Die Namen der befreiten Freunde erscheinen oben auf dem Bildschirm.
- Bringe das Sternchen (*) mit der Richtungskontrolle von Steuerpult 1 auf den Namen des Freundes, mit dem Du tauschen möchtest. Drücke Taste 1 oder Taste 2 und der neue Kämpfer kann mit vollem Lebensmesser weitermachen.

ZUR BEACHTUNG: Du kannst einen befreiten Kämpfer nur einmal verwenden. Du kannst erst mit dem Kämpfer tauschen, nachdem Du ihn befreit hast.



Your Friend

Connaissiez vos amis

Apple et Champ restent captifs quelque part. Après avoir examiné les plans du vaisseau, il y a de fortes chances qu'ils se trouvent cachés dans les Phases 2 et 4. Mettez-vous à leur recherche. La vie de vos amis est en jeu.

Si vous trouvez vos amis chevaliers Blancs, ils vous viendront en aide.

Vous pourrez changer de place avec Apple ou Champ pendant les phases de nombre impair.

- A cet effet, appuyez sur le Bouton 1 ou le Bouton du bloc de commande #2 et l'action s'arrêtera sur l'écran.
- Les noms de vos amis sauvés apparaîtront dans le haut de l'écran. Déplacez le "*" en regard du nom du joueur avec lequel vous souhaitez changer de place en vous servant du Bouton D du bloc de commande #1. Appuyez sur le bouton 1 ou le bouton 2 et le nouveau joueur continuera l'action sur l'écran avec un indicateur de vie à pleine charge.

REMARQUE: Vous ne pouvez pas utiliser plus d'une fois un combattant sauvé, ni un équipier qui n'a pas encore été sauvé.

Conozca a sus amigos

Manzanita y Campeón se encuentran cantivos en algún lugar. Después de comprobar los planos de la nave, la mejor posibilidad parece encontrarse en las salas escondidas de la ronda 2 y 4. Tendrá que comprobar que hay en ellas. Las vidas de sus amigos están en juego.

Los Caballeros Blancos le ayudarán después de que los haya encontrado. Durante las rondas de número impar podrá cambiar de sitio con Manzanita o Campeón.

- Para hacer este cambio, presione el Botón 1 o el Botón 2 del teclado de control n.º 2. La acción de la pantalla cesará.
- Los nombres de los compañeros rescatados aparecerán en la parte superior de la pantalla.
- Mueva "*" hasta el nombre del jugador con quien desea cambiarse utilizando el botón B del teclado de control n.º 1. Presione el botón 1 o el botón 2 y el nuevo jugador continuará la acción en la pantalla con un medidor de vidas repleto.

NOTA: Usted no puede utilizar un luchador rescatado más de una vez, ni tampoco puede utilizar a un compañero que no haya sido rescatado aún.

Conoscere i propri amici

Apple e Champ sono tenuti prigionieri da qualche parte. Dopo aver verificato le mappe dell'astronave, la miglior possibilità sembra essere quella delle stanze nascoste nei Tempi 2 e 4. Bisognerà controllare. Sono in gioco le vite dei propri amici.

Se si riesce a trovare i propri amici Cavalieri Bianchi essi potranno essere di grade aiuto. Il giocatore può scambiare la propria posizione con Apple o Champ nei tempi di numero dispari.

- Per scambiare la posizione, premere il tasto 1 o 2 sulla tastiera di comando 2. L'azione sullo schermo si ferma.
- I nomi degli amici salvati appaiono sulla parte superiore dello schermo.
- Utilizzando il pulsante di direzione sulla tastiera di comando 1 spostare l'asterisco "*" sul nome del giocatore con il quale si desidera scambiare la propria parte. Premere poi il tasto 1 o 2 ed il nuovo giocatore potrà continuare l'azione sullo schermo disponendo di un contatore di vita che riparte dal massimo possibile.

NOTA: Non si può utilizzare un combattente salvato per più di una volta, e non si può utilizzare un compagno che non sia stato ancora salvato.

One More Chance

In the remote chance that you fail and the "Game Over" message appears, the SEGA MASTERS have given you a way to continue your quest to overthrow the evil Baron Ricks.

- When the game ends, press and hold the D-Button in the Up direction.
- Press Button 1 on Control Pad #1.
- When the Continue Option appears, press Button 1 again.
- The game will continue at the beginning of the round you were in.
- You can use this continue feature three times.

Eine neue Chance

Falls Dir Deine Mission nicht gelingt und die Meldung "Game Over" auftaucht, gibt SEGA MASTERS Dir eine neue Chance, den bösen Baron Ricks zu stürzen:

- Nach Spielende die Richtungskontrolle nach oben drücken und gedrückt halten.
- Taste 1 in Steuerpult 1 drücken.
- Erneut Taste 1 drücken, wenn die Meldung zum Weitermachen auftaucht.
- Das Spiel wird am Anfang der Runde fortgesetzt, in der Du zuvor Dein Leben gelassen hast.
- Du kannst dreimal diese neue Chance nutzen, bevor Du endgültig ganz von vorne anfangen mußt.

Une chance supplémentaire

Si vous échouez et que le message "Game Over" apparaît, les SEGA MASTERS vous ont donné le moyen de poursuivre votre quête et de renverser le méchant Baron Ricks.

- Quand le jeu est terminé, maintenez le bouton D enfoncé vers le haut.
- Appuyez sur le bouton 1 du bloc de commande #1.
- Quand "Continue Option" apparaît, appuyez à nouveau sur le Bouton 1.
- Le jeu se poursuivra au début de la phase où vous vous trouviez.
- Vous pourrez utiliser trois fois cette fonction salvatrice.

Una oportunidad más

Si fallase en su misión y aparecen las palabras "Game Over", los creadores de SEGA le abren un camino para poder continuar el juego y vencer al malvado Barón Ricks.

- Al finalizar el juego, presione continuamente el botón D hacia arriba.
- Presione el botón 1 del teclado de control n.º 1.
- Presione de nuevo el botón 1 cuando aparezca "Continue Option".
- El juego continuará al comienzo de la ronda donde estaba.
- Usted podrá utilizar esta característica de continuidad tres veces.

Un'ultima possibilità

Nell'improbabile eventualità di non riuscire nell'impresa, sullo schermo compare la dicitura "GAME OVER" ("Fine del gioco"). Ma i Maestri della SEGA hanno voluto dare al giocatore un'ultima possibilità per continuare nel tentativo di rovesciare il diabolico Barone Ricks.

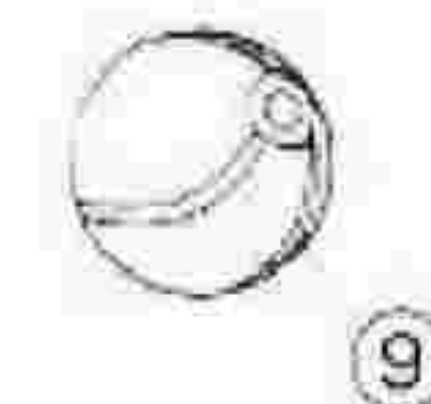
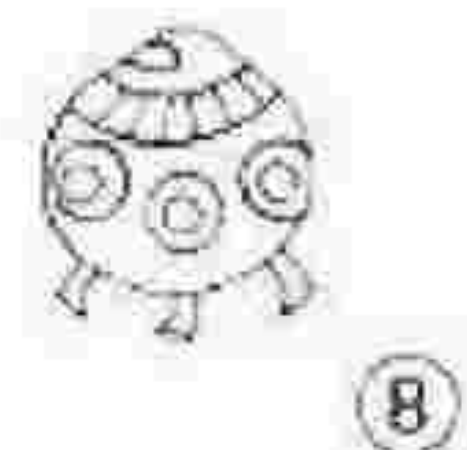
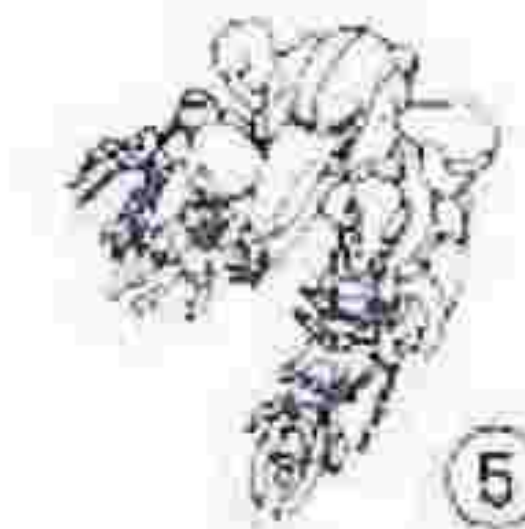
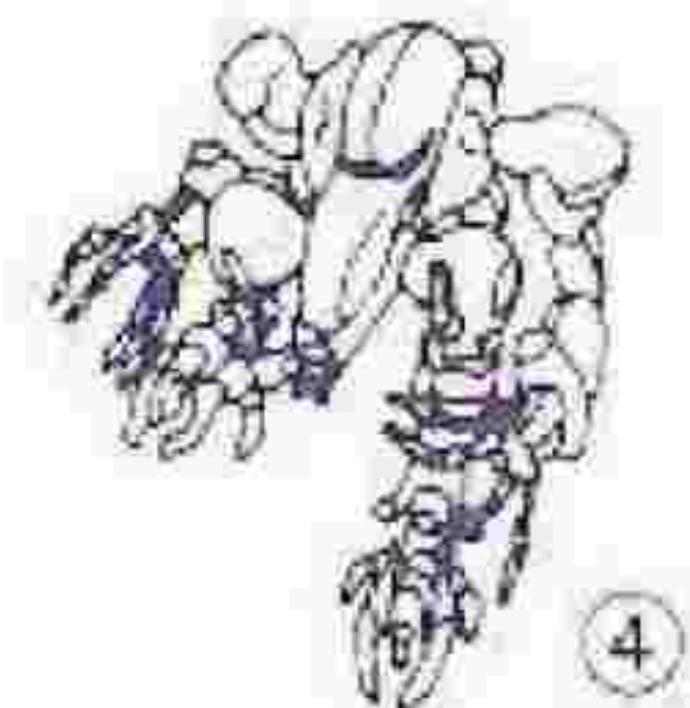
- Al termine del gioco, premere e tenere premuto il pulsante di direzione verso l'alto.
- Premere il tasto 1 sulla tastiera di comando 1.
- Quando sullo schermo compare l'indicazione di scelta per la continuazione ("Continue Option"), premere di nuovo il tasto 1.
- Il gioco continua riprendendo dall'inizio del tempo nel quale ci si trovava al momento dell'interruzione.
- Questa possibilità di continuazione dopo la fine del gioco può essere utilizzata per un massimo di tre volte.

Know The Score

- ① Norsa Warrior
300 points
- ② Norsa Jet Soldier
500 points
- ③ Norsa Soldier on Aeroboat
500 points
- ④ Norsa Raker
1,000 points
- ⑤ Norsa Mini Raker
400 points
800 points in Round 6
- ⑥ Noza Noza
300 points
- ⑦ Balck Noza Noza
500 points
- ⑧ Flying Harri-site
200 points
- ⑨ Flying Skofu-site
200 points

Die Trefferpunkte

- ① Norsa Warrior
300 Punkte
- ② Norsa Jet Soldier
500 Punkte
- ③ Norsa Soldier auf Aeroboat
500 Punkte
- ④ Norsa Raker
1.000 Punkte
- ⑤ Norsa Mini Raker
400 Punkte
800 Punkte in Runde 6
- ⑥ Noza Noza
300 Punkte
- ⑦ Schwarzer Noza Noza
500 Punkte
- ⑧ Fliegende Harri-site
200 Punkte
- ⑨ Fliegende Skofu-site
200 Punkte



Pour connaître le score

- ① Guerrier Norsa
300 points
- ② Soldat Norsa Jet
500 points
- ③ Soldat Norsa sur Aéro-vaisseau
500 points
- ④ Norsa Raker
1.000 points
- ⑤ Norsa Mini Raker
400 points
800 points à la Phase 6
- ⑥ Noza Noza
300 points
- ⑦ Noza Noza noir
500 points
- ⑧ Harri-site volant
200 points
- ⑨ Skofu-site volant
200 points

Conozca su puntuación

- ① Guerrero Norsa
300 puntos
- ② Soldado Norsa
500 puntos
- ③ Soldado Norsa y aeronave
500 puntos
- ④ Rastrilladora Norsa
1.000 puntos
- ⑤ Minirrastrilladora Norsa
400 puntos
800 puntos en la ronda 6
- ⑥ Noza Noza
300 puntos
- ⑦ Noza Noza a negro
500 puntos
- ⑧ Harri-site volador
200 puntos
- ⑨ Skofu-site
200 puntos

Punteggio

- ① Guerriero Norsa
300 punti
- ② Soldato Norsa su un jet
500 punti
- ③ Soldato Norsa su astronave
500 punti
- ④ Mitragliere Norsa
1.000 punti
- ⑤ Mini mitragliere Norsa
400 punti
800 punti nel sesto tempo
- ⑥ Noza Noza
300 punti
- ⑦ Noza Noza nero
500 punti
- ⑧ Harri-site volante
200 punti
- ⑨ Skofu-site volante
200 punti

- ⑩ Mega-Harri-site
200 points
- ⑪ Mega-Skofu-site
200 points
- ⑫ On-Ground Gun Battery
300 points
- ⑬ Norsa Defense Gun Battery
300 points
- ⑭ Auto Craft
400 points
- ⑮ Olivion Platoon Captain (Round 2)
200 points
- ⑯ Radajian Defense Leader (Round 4)
5,000 points
- ⑰ Alleevian Supreme Commander (Round 6)
7,000 points
- ⑱ Baron Ricks (Round 8)
10,000 points

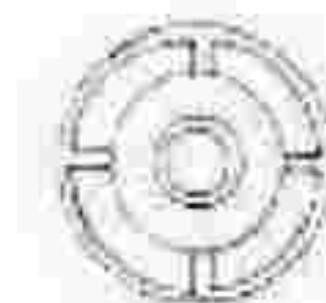
Helpful Hints

- Try to get every Yellow "L" Mark.
They will replenish your life meter.

- ⑩ Mega-Harri-site
200 Punkte
- ⑪ Mega-Skofu-site
200 Punkte
- ⑫ Boden-Schußanlage
300 Punkte
- ⑬ Norsa-Abwehrschußanlage
300 Punkte
- ⑭ Auto Craft
400 Punkte
- ⑮ Olivion Platoon Captain (Runde 2)
200 Punkte
- ⑯ Radajian Defense Leader (Runde 4)
5.000 Punkte
- ⑰ Alleevian Supreme Leader (Runde 6)
7.000 Punkte
- ⑱ Baron Ricks (Runde 8)
10.000 Punkte

Wissenswerte Überlebens tips

- Versuche, alle gelben "L"-Marken zu bekommen. Sie frischen Deinen Lebensmesser auf.



⑩



⑪



⑫



⑬



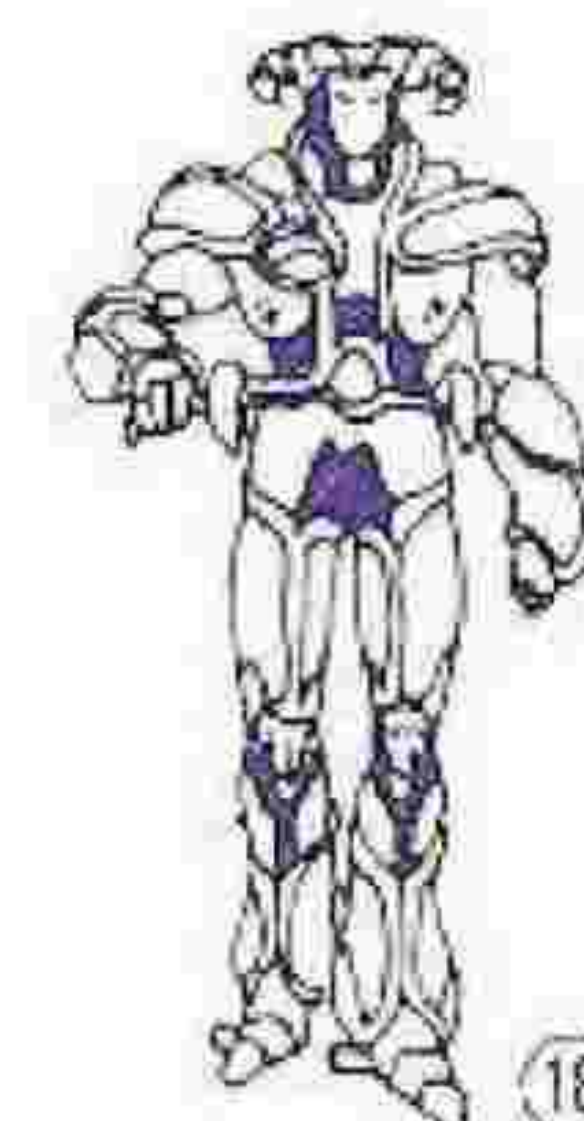
⑭



⑮



⑯



⑰



⑱

- ⑩ Mega Harri-site
200 points
- ⑪ Mega Skofu-site
200 points
- ⑫ Batterie de canons terrestres
300 points
- ⑬ Batterie de canons de défense
Norsa
300 points
- ⑭ Auto Craft
400 points
- ⑮ Capitaine Olivion (Phase 2)
200 points
- ⑯ Leader de défense Radajian
(Phase 4)
5.000 points
- ⑰ Commandant suprême Allevian
(Phase 6)
7.000 points
- ⑱ Baron Ricks (Phase 8)
10.000 points

Conseils pratiques

- Essayez d'obtenir chaque témoin "L" jaune car ils augmenteront votre indicateur de vie.

- ⑩ Mega-Harri-site
200 puntos
- ⑪ Mega-Skofu-site
200 puntos
- ⑫ Batería de cañones terrestres
300 puntos
- ⑬ Batería de cañones para defensa
Norsa
300 puntos
- ⑭ Autonave
400 puntos
- ⑮ Capitán Olivion Platoon (ronda 2)
200 puntos
- ⑯ Líder de la defensa Radajian
(ronda 4)
5.000 puntos
- ⑰ Comandante supremo Allevian
(ronda 6)
7.000 puntos
- ⑱ Barón Ricks (ronda 8)
10.000 puntos

Sugerencias útiles

- Trate de tomar todas las marcas "L" amarillas. Éstas sirven para aumentar su medidor de vida.

- ⑩ Mega Harri-site
200 punti
- ⑪ Mega Skofu-site
200 punti
- ⑫ Batterie di cannoni sul terreno
300 punti
- ⑬ Batteria di cannoni a difesa di
Norsa
300 punti
- ⑭ Aereo
400 punti
- ⑮ Capitano di Plotone Olivion
(2° tempo)
200 punti
- ⑯ Capo delle difese Radajian
(4° tempo)
5.000 punti
- ⑰ Comandante supremo Allevian
(6° tempo)
7.000 punti
- ⑱ Barone Ricks (8° tempo)
10.000 punti

Suggerimenti utili

- Cercare di raggiungere tutti i contrassegni gialli "L". Questi servono a prolungare la durata del contatore della vita.

- To stop the screen from scrolling while you are in the off numbered rounds, get the Armorator and descend partially down inside a bottomless hole. The screen will stop scrolling but the Norsa Warriors will continue to attack. Shoot the soldiers to build up your points and accumulate the extra lives.
- If the action gets too intense in te odd numbered screens, try this slow motion tip. Connect your Sega Rapid Fire Unit in port #1. Plug Control Pad #1 into the Rapid Fire Unit. Push down and hold Button 2 on Control Pad #1. Also push and hold Button 1 on Control Pad #2. To shoot in slow motion briefly let up on Control Pad #2.
- In the corridors with split-level floors, always try to jump to the higher level floor as the action will be less intense.
- Only switch players when your life meter is almost empty. Remember, you can not use a rescued player more than once, so use them wisely!
- Um die Bildschirm-Verschiebung in ungeradzahligen Runden zu stoppen, steige in den Armorator und senke Dich ein wenig in eine bodenlose Grube ab. Der Bildschirm bleibt unbeweglich, aber die Norsa Warriors greifen weiter an.
- Wenn Dir das Gefecht in den ungeradzahligen Runden zu heiß wird, versuche folgendes: Schließe die Schnellfeueranlage Sega Rapid Fire Unit an Anschluß 1 an, und schließe dann das Steuerpult 1 and die Rapid Fire Unit an. Taste 2 auf Steuerpult 1 drücken und gedrückt halten. Ebenfalls Taste 1 auf Steuerpult 2 drücken und gedrückt halten. Um während des Gefechts die Schießerei zu verlangsamen, das Steuerpult 2 kurz loslassen.
- Versuche, in Korridoren mit mehreren Fluren stets auf die oberste Etage zu springen, weil dort das Gefechtsgetümmel nicht so stark ist.
- Vertausche Deine Rolle nur, wenn Dein Lebensmesser fast leer ist. Denke daran, Du kannst einen geretteten Freund nur einmal benutzen. Also nutze ihn weise.

- Pour arrêter le défilement de l'écran quand vous êtes à une des phases de nombre impair, prenez l'Armorater et descendez partiellement dans le précipice. L'écran cessera de défiler, mais les Guerriers Norsa continueront leur attaque. Abattez les soldats pour accroître vos points et accumulez des vies supplémentaires.
- Si l'action devient trop intense dans les phases de nombre impair, essayez de passer en ralenti. Raccordez l'unité de tir rapide Sega sur le port #1. Branchez le bloc de commande #1 sur l'unité de tir rapide. Maintenez le bouton 2 enfoncé vers le bas sur le bloc de commande #1. Poussez aussi et maintenez le bouton 1 sur le bloc de commande #2. Pour tirer brièvement au ralenti, poussez vers le haut sur le bloc de commande #2.
- Dans les couloirs à plancher divisé, essayez toujours de sauter au plancher plus élevé car l'action sera ainsi moins intense.
- Changez de joueur uniquement quand votre indicateur de vie est presque vide. Comme vous ne pouvez utiliser qu'une fois un joueur sauvé, utilisez-le à bon escient.
- Para evitar que la pantalla desfile (se mueva) mientras se encuentra en rondas de números impares, tome el Armorater y descienda parcialmente en un foso sin fondo. La pantalla dejará de desfilarse pero los guerreros Norsa continuarán el ataque. Elimine soldados para acumular puntos y vidas extra.
- Si la acción es excesiva en las pantallas de números impares, pruebe lo siguiente para disminuirla un poco. Conecte su unidad de disparo rápido Sega n.º 1. Enchufe el teclado de control n.º 1 en la unidad de disparo rápido. Presione continuamente el botón 2 del teclado de control n.º 1. Presione continuamente también el botón 1 del teclado de control n.º 2. Para disparar lentamente durante un breve espacio de tiempo, deje de presionar el teclado de control n.º 2.
- En los pasillos con pisos de niveles divididos, trate siempre de saltar al nivel superior porque la acción allí es menos intensa.
- Cambie solamente los jugadores cuando su medidor de vida esté casi vacío. Recuerde, no puede utilizar un jugador rescatado más de una vez utilícelo prudentemente.
- Per evitare che lo schermo scorra, nei tempi di numero dispari, prendere l'Armorater e scendere parzialmente in uno dei buchi senza fondo. Lo schermo smetterà di scorrere, ma i guerrieri Norsa continueranno ad attaccare. Tirare sui soldati per aumentare il punteggio ed accumulare extra vite.
- Se l'azione diventa troppo intensa nei tempi dispari, provare a passare al rallentatore. Collegare l'unità per fuoco rapido SEGA (Rapid Fire Unit) all'attacco No. 1. Inserire poi la tastiera di comando 1 nell'unità di fuoco rapido. Premere e tenere premuto il tasto 2 della tastiera di comando 1. Premere anche, e tenere premuto, il tasto 1 sulla tastiera di comando 2. Per sparare al rallentatore, lasciar sollevare brevemente il tasto della tastiera di comando 2.
- Nei corridoi con pavimenti spezzati, tentare sempre di saltare sulla parte di pavimento a livello più alto dove l'azione è meno intensa.
- Scambiare i giocatori solamente quando ci si trova vicini alla fine del conteggio della propria vita. Ricordarsi che un giocatore salvato non può essere utilizzato più di una volta. Usarli quindi con accortezza!

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

- | | |
|--|--|
| Do not bend! | Do not subject to any violent impact! |
| Do not expose to direct sunlight! | Do not damage or disfigure! |
| Do not place near any high temperature source! | Do not expose to thinner, benzine, etc.! |

- * Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

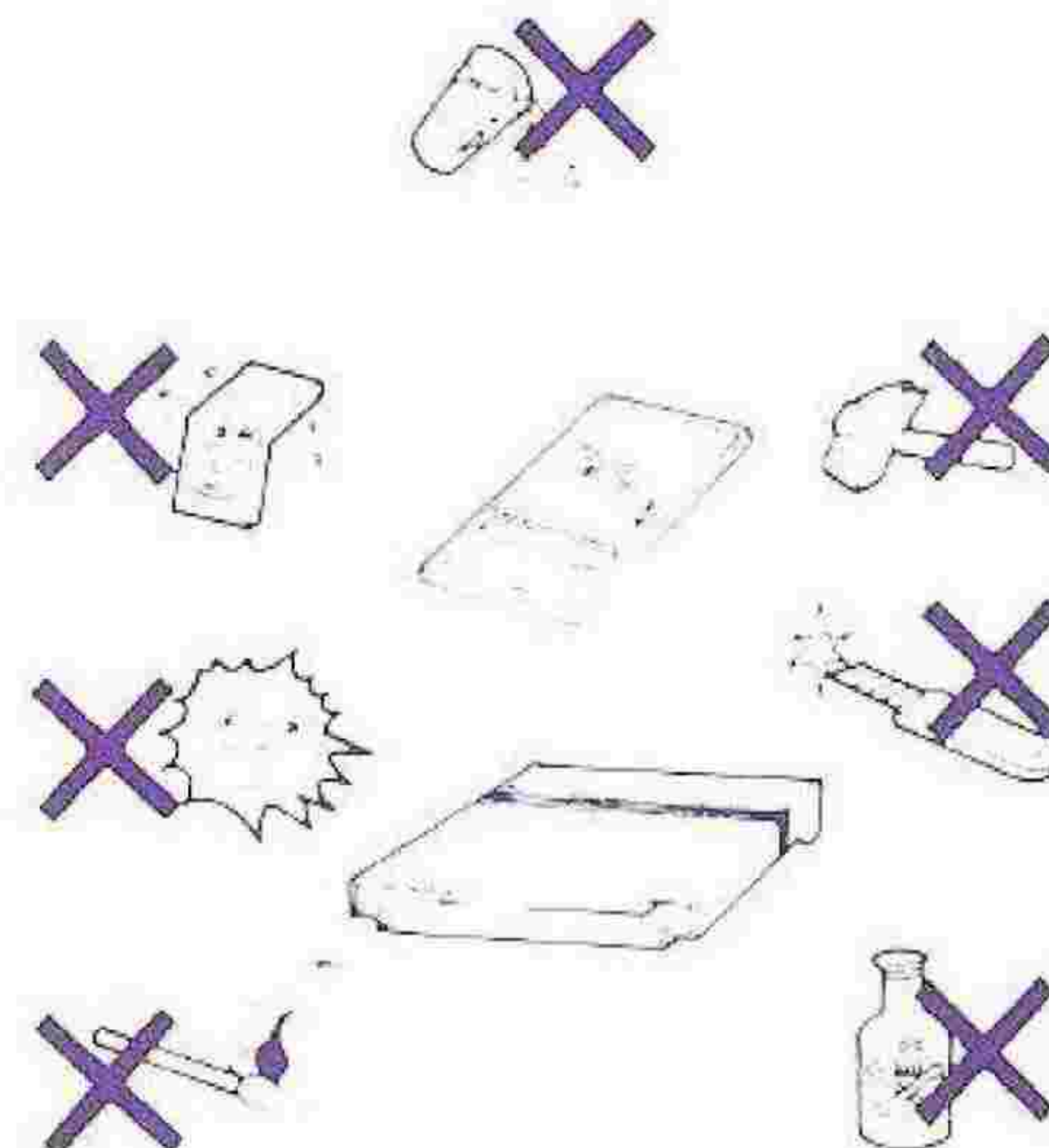
Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

- | | |
|-----------------------------------|---|
| Nicht knicken! | Vor Gewalt-einwirkungen schützen! |
| Nicht direkt der Sonne aussetzen! | Nicht beschädigen oder verunstalten! |
| Vor Hitze schützen! | Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen! |

- * Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben.
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

Ne pas mouiller

- | | |
|--|--|
| Ne pas plier | Ne pas soumettre à des chocs violents |
| Ne pas mettre 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. |

* Ne rien coller sur la carte SEGA!

- 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.

MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mejor uso:

No mojarlo

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| No doblarlo | No darle golpes violentos |
| No exponerlo a la luz directa del sol | No dañarlo o rayarlo |
| No exponerlo a altas temperaturas | No exponerlo a líquidos corrosivos |

* Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA.

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

AL POSSESSORI DI SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE MEGA sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnarla

- | | |
|--|----------------------------------|
| Non piegarla | Evitare i colpi violenti |
| Non esporla alla luce diretta del sole | Non danneggiarla o colpirla |
| Non lasciarla vicino a fonti di calore | Non bagnarla con benzina o altro |

* In particolare non attaccare niente alla Sega Card.

- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

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



JAPANESE SOCIETY FOR RIGHTS OF AUTHORS,
COMPOSERS AND PUBLISHERS/VIDEOGRAM NO. 71772