

GUNSHIP



**INSTRUCTION
MANUAL**



Gunship

Table des matières

Commencer	
Renseignements techniques	
Menu d'introduction	
Menu Options	
Simulateur d'entraînement Gunship	
Missions	
Briefing de mission	
Détails de mission	
Carte globale	
Piloter l'Apache AH-64A	
Percer les Défenses Aériennes Ennemies	
Approcher l'Objectif de la Mission	
Armes	
Bonus/Objets à ramasser	
Conseils	
Garantie limitée	
Manipulation de la cartouche	
Avertissement	

Commencer

1. Installez votre Mega Drive comme indiqué dans le manuel. Branchez le Control Pad 1.
2. Vérifiez que la console est éteinte (OFF). Insérez la cartouche GUNSHIP dans la console, l'étiquette face à vous, et appuyez fermement.
3. Allumez la console (ON). Dans quelques instants, vous verrez apparaître le logo Sega.
4. Si le logo Sega n'apparaît pas, éteignez la console. Vérifiez que la console est correctement installée et que la cartouche est à sa place. Allumez à nouveau la console.
5. Appuyez sur le bouton Start du Control Pad 1. Vous êtes prêt à piloter votre Gunship.



Important: vérifiez toujours que la console est éteinte (OFF) avant de retirer ou d'insérer une cartouche.

Renseignements techniques

L'Apache AH-64A fut conçu et construit par Hughes Helicopter Inc., une filiale de McDonnell Douglas Aircraft. La phase 1 du développement commença en 1972, en compétition avec Bell Helicopter. Après un essai, Hughes obtint le contrat pour la phase II en 1976. Les prototypes obtenus furent approuvés et la construction commença en 1982. Le premier de plus d'un millier AH-64 sortit de l'usine le 30 septembre 1983. Cet hélicoptère est utilisé dans la majorité des unités de l'Armée

américaine, ainsi que dans les unités de réserve et celles de la Garde Nationale. Sa fonction principale consiste à offrir un soutien rapproché aux troupes au sol, en attaquant les véhicules blindés ennemis au front et les sites DCA. Cet hélicoptère est équipé d'un blindage qui peut résister au tir d'un canon de 23 mm. Le coût de chaque machine est basé sur un devis donné à l'Allemagne de l'Ouest, au printemps de 1986.

Longueur totale:	58 pieds et 2 pouces (19,19 m)
Largeur totale:	48 pieds (15,84 m)
Hauteur totale:	15 pieds et 3 pouces (5,08 m)
Poids à vide:	10 268 livres (5134 kg)
Moteurs:	deux turboréacteurs T700-GE-701
Puissance de chaque moteur SHP:	1649 ch
Puissance maximum SHP:	1896,4 ch (pour un seul moteur)
Vitesse du rotor:	280 RPM
Capacité du réservoir de carburant:	376 gallons
Vitesse relative maximale horizontale:	162 nœuds (184 miles/h)
Vitesse relative maximale jamais excédée:	197 nœuds (224 miles/h)
Vitesse ascensionnelle maximum:	2880 pieds/mn
Plafond:	20 500 pieds
Avionique:	VHF, UHF, IFF, PNVS, TADS, DASE, Navigation Doppler.
Nombre max d'AGM-114A Hellfires:	16 missiles
Nombre max de roquettes FFAR 2,75 pouces:	quatre nacelles de 19 roquettes (76 au total)
Nombre max de cartouches de 30 mm:	1200
Nombre max d'AIM-9L Sidewinders:	6 missiles
Nombre max de FIM-92A Stingers:	6 missiles

Coût de production en 1986:

7,3 millions de dollars chacun

Coût amorti pour la recherche et le développement en 1986:

1,1 million de dollars chacun

Menu d'introduction



Après avoir appuyé sur START, vous verrez apparaître trois icônes. L'icône de gauche vous permet d'accéder au menu Options, celle du milieu aux Missions, et celle de droite au simulateur d'entraînement (Training Simulator) Gunship. Appuyez sur START pour activer l'une de ces options.

Menu Options



Ce menu vous permet de configurer les contrôles du jeu et les options à votre convenance.

En appuyant sur le Bouton-D vers la gauche ou la droite, vous pouvez passer en revue les différentes options. Si vous appuyez sur le Bouton-D vers le haut ou le bas, vous permuterez les fonctions des boutons A et B. (Le réglage par défaut correspond à l'utilisation du bouton A pour activer le canon, du bouton B pour lancer les missiles, et du bouton C pour contrôler l'hélicoptère/changer d'arme).

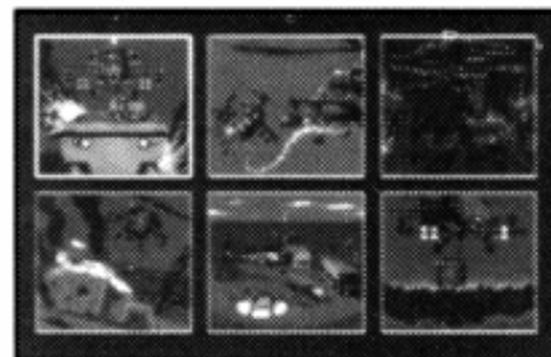
Appuyez sur le bouton C pour augmenter le nombre de crédits disponibles dans le jeu, de 3 à 5.

Appuyez sur le bouton A pour modifier le niveau de difficulté de Facile (Easy) à Difficile (Hard).

Appuyez sur le bouton B pour modifier le type de canon que vous voulez utiliser dans la section en 2-D. Votre hélicoptère Gunship est équipé d'un canon fixe ou pivotant. Le canon 1 est un canon fixe qui tire toujours vers l'avant, dans la direction où vous allez. Le canon 2 est un canon pivotant, que vous pouvez déplacer et verrouiller dans la position voulue. Pour cela, vous devez déplacer votre hélicoptère tout en maintenant le bouton feu enfoncé. Le canon se verrouille alors dans la direction à laquelle vous faites face, et ne bougera pas jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton feu. Cette fonction est très utile si vous voulez détruire des cibles au sol mais que vous ne voulez pas faire du rase-mottes par peur de vous faire abattre.

Pour quitter le menu Options, appuyez sur le bouton START.

Simulateur d'entraînement Gunship



Tous les pilotes savent que l'entraînement est essentiel avant de se lancer dans un vrai combat. Si vous n'arrivez pas à battre le simulateur, vous ne ferez pas long feu lors d'une bataille. L'Armée a dépensé beaucoup de temps et d'argent pour vous entraîner, et veut être sûre que vous allez ramener votre Gunship entier à la base.

Afin de vous aider à vous entraîner, le simulateur a été programmé avec 6 missions pour tester toutes vos capacités, et vous préparer à ce qui vous attend. Ces missions sont les suivantes:

1. Détruire les cibles au sol:

Plusieurs de vos missions prendront pour cible les installations stratégiques de l'ennemi. Ne croyez pas que ces cibles sont faciles à atteindre car elles sont fixes. L'ennemi connaît leur valeur, et les défendra jusqu'à la mort.

2. Détruire les cibles aériennes:

"Si vous arrivez à obtenir la suprématie aérienne, vous gagnerez la guerre." Ceci a toujours été vrai, et l'ennemi le sait! Dans ce cas, son hélicoptère principal est votre cible, mais attention, vous ne le verrez pas très longtemps, et bien qu'il soit lent, ses armes sont assez puissantes.

3. Sauver des soldats:

Quelquefois, nos hommes se retrouvent derrière les lignes ennemies. Vous devez leur porter secours. Ce n'est peut-être pas ce que vous vouliez faire lorsque vous vous êtes engagé, mais c'est un travail essentiel. Vous devez atterrir aussi près que possible de l'endroit où ils se cachent, et vous assurer que vous les ramenez sains et saufs au point de largage.

4. Détruire les chars:

Détruisez les chars et vous affaiblirez le bastion de l'ennemi, qui compte sur son artillerie lourde pour nous écraser. Vous avez un temps limite pour effectuer cette mission.

5. Ravitaillement:

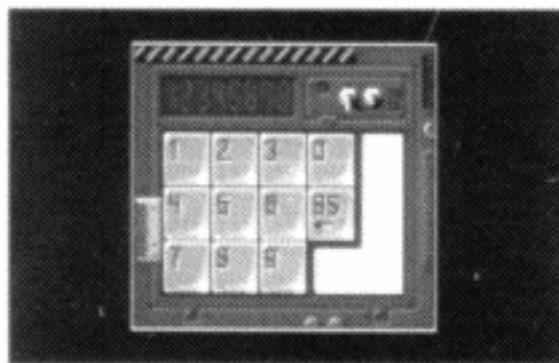
Apprenez à vous ravitailler, car ceci vous permettra de survivre sur le champ de bataille. Tout ce que vous devez faire est de voler jusqu'au dépôt et atterrir. Ceci peut vous paraître simple, mais gardez les yeux ouverts et n'oubliez pas que l'ennemi veut vous abattre.

6. Approvisionner:

On dit que les armées ne peuvent rien faire avec l'estomac vide, et la nôtre ne fait pas exception. Les provisions sont essentielles pour assurer la survie des troupes. Allez jusqu'au point de largage, et livrez la caisse, mais souvenez-vous qu'elle est lourde et que votre hélicoptère réagit différemment.

Missions

Si vous appuyez sur START, vous verrez apparaître un écran Code (Passcode).



En utilisant le Bouton-D, vous pouvez entrer le code à 8 caractères. Après chaque théâtre d'opérations, vous obtenez un code, afin que vous puissiez recommencer le jeu à partir de ce scénario à une date ultérieure. Si vous n'avez pas de code à entrer (au début du jeu par exemple) mettez O.K. en surbrillance et appuyez sur START.

Briefing de mission



Une fois que vous avez passé l'écran Code, vous verrez apparaître l'écran Briefing de mission. Vous y recevrez vos ordres de mission et tous les

renseignements concernant les ennemis que vous risquez de rencontrer. Le Général vous donnera un choix de missions. Ces missions sont classées par niveau de difficulté, la plus facile étant la première sur la liste.

Si vous jouez au niveau Facile (Easy) vous n'aurez qu'un choix de 3 missions. Lorsque vous jouez en mode Difficile (Hard), vous avez le choix entre toutes les missions visibles, plus une mission de reconnaissance. (Voir Reconnaissance).

Pour passer au théâtre d'opérations suivant, vous devez réussir 3 missions complètes en mode Facile, et 6 missions en mode Difficile.

Pour accepter une mission, mettez-la en surbrillance et appuyez sur START. Les renseignements concernant cette mission commenceront à défiler en haut de l'écran. Si vous appuyez sur le bouton A, ils défileront plus vite. Le bouton C arrête le défilement. Lorsque vous avez pris connaissance de ces renseignements, et que vous êtes prêt à passer en mode Carte globale, appuyez sur le bouton START

Reconnaissance (Niveau Difficile seulement)

Dans tous les théâtres de guerre de la Carte globale, vous verrez des zones déclarées inconnues (Unknown). Ces zones peuvent abriter des dépôts de carburant, de munitions, ou même une importante cible militaire. Vous devez voler au-dessus de ces zones, et découvrir ce qu'elles recèlent. Nous vous avons équipé d'un radar spécial qui vous aidera à découvrir plus de territoires; malheureusement nous n'avons pas pu charger de missiles sur votre Gunship, et il vous faudra compter sur vos canons et vos capacités de pilote.

Détails de mission

Détruire les cibles aériennes (Destroy air target)

Dans cette mission, vous devez détruire un hélicoptère puissamment blindé, avant qu'il ait la chance de s'enfuir. Le pourcentage au coin supérieur droit de l'écran, indique les dommages que vous infligez à votre ennemi. Si vous atteignez 100%, il est détruit. Si vous n'êtes pas

assez rapide, il réussira à s'enfuir. Mais attention, il n'aime pas être dérangé, et il vous tirera dessus.

Conseil: essayez de ne pas utiliser vos missiles à tête chercheuse air-air jusqu'à ce vous l'avez trouvé.

Détruire les cibles mobiles au sol (Destroy moving ground target)

Votre cible est petite et se déplace. Que ce soit un char ou un véhicule transport de troupes, il essaiera de vous éviter. Détruisez-le avant qu'il ne s'échappe. Vous devez atteindre 100% pour le détruire.

Conseil: gardez vos missiles air-sol pour cette mission et volez à basse altitude.

Protéger le convoi (Protect convoy)

C'est une mission qui nécessite beaucoup d'adresse et un pilotage de qualité. Votre tâche consiste à localiser et protéger l'un de vos convois. Détruisez tous les obstacles au sol qui se trouvent sur la route du convoi, pour lui éviter de s'arrêter. Vous devez rester avec le convoi et l'accompagner en zone sûre. Vous avez un temps limite pour cette mission.

Conseil: faites des allées et venues au-dessus du convoi, et mitraillez le sol pour dégager le passage.

Sauver les hommes (Rescue men)

Vous aurez besoin de faire preuve de courage et d'adresse pour tirer vos hommes d'une situation difficile, et les ramener sains et saufs. Vous devez d'abord localiser la baraque dans laquelle ils se cachent, et atterrir. Vous ne pouvez transporter que 5 hommes à la fois, et vous serez peut-être obligé d'effectuer plusieurs voyages. Une fois qu'ils sont à bord, ramenez-les en sécurité derrière vos propres lignes, atterrissez et débarquez-les. Le compteur en haut, à droite, indique le nombre d'hommes qu'il reste à secourir. Souvenez-vous de les ramener tous, car les soldats sont nécessaires au bon déroulement du combat.

Conseil: apprenez à atterrir rapidement, et gardez votre doigt sur la gâchette.

Approvisionner (Deliver supplies)

Vous aurez besoin d'adresse et de précision lors de cette mission. Les provisions se balancent au-dessous de votre hélicoptère, et ne facilitent pas les manœuvres. Trouvez le point de largage, et placez la caisse de provisions sur la zone d'atterrissage.

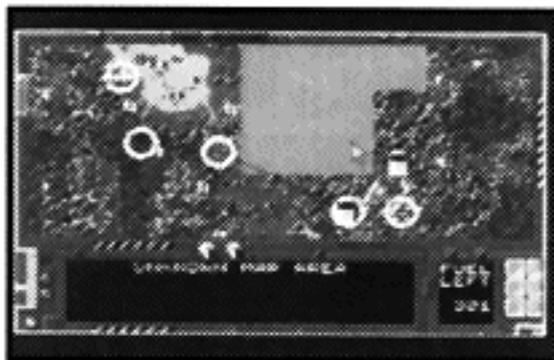
Conseil: apprenez à larguer des provisions dans le simulateur et vous gagnerez beaucoup de temps dans cette mission.

Détruire les installations au sol (Destroy ground installation)

Une fois que vous avez trouvé votre objectif, utilisez vos missiles air-sol pour le détruire. Le pourcentage affiché en haut à droite indique les dommages que vous infligez à l'ennemi. Lorsque vous atteignez 100%, l'installation est détruite. Soyez prudent, car l'ennemi protège ces structures, et aura assez d'armes défensives pour vous abattre.

Conseil: volez à basse altitude et n'arrêtez pas de tirer.

Carte globale



L'écran Carte globale est celui où vous établissez l'itinéraire qui vous mènera à votre objectif. Le panneau d'informations est au bas de l'écran. Lorsque vous déplacez le pointeur sur la carte, des renseignements apparaissent, vous donnant la distance de l'objectif et ses coordonnées. Sur la droite du panneau d'informations, vous trouverez la jauge de carburant. Lorsque vous établissez un point de repère, le niveau de carburant baisse, vous permettant d'évaluer si vous pouvez atteindre votre objectif. Lors d'une mission de reconnaissance, vous avez plus de carburant pour vous permettre de couvrir une plus grande distance.

Comment Établir un Point de Repère.

A l'aide du Bouton-D, placez le curseur à l'endroit désiré, et appuyez sur le bouton B. Un cercle apparaîtra sur ce point, et une ligne sera tracée entre ce point et votre position de départ. Vous pouvez maintenant établir un autre point de repère, et une nouvelle ligne sera tracée entre les deux points de repère. Vous pouvez établir jusqu'à 8 points de repère, mais le dernier doit toujours correspondre à l'objectif de votre mission.

Remarque: si vous effectuez une mission de reconnaissance, votre objectif de mission correspond toujours à votre base de départ.

Icon A: Base de départ: c'est là que vous commencez.

Icon B: Objectif de mission: c'est là que vous allez.

Icon C: Dépôt de carburant: établissez ceci comme point de repère, pour obtenir du carburant supplémentaire, et faire réparer les dégâts que vous avez subis.

Icon D: Dépôt de munitions: établissez ceci comme point de repère, pour vous ravitailler en missiles, et faire réparer les dégâts que vous avez subis.

Icon E: Importante activité ennemie: survolez ces zones à vos risques et périls.

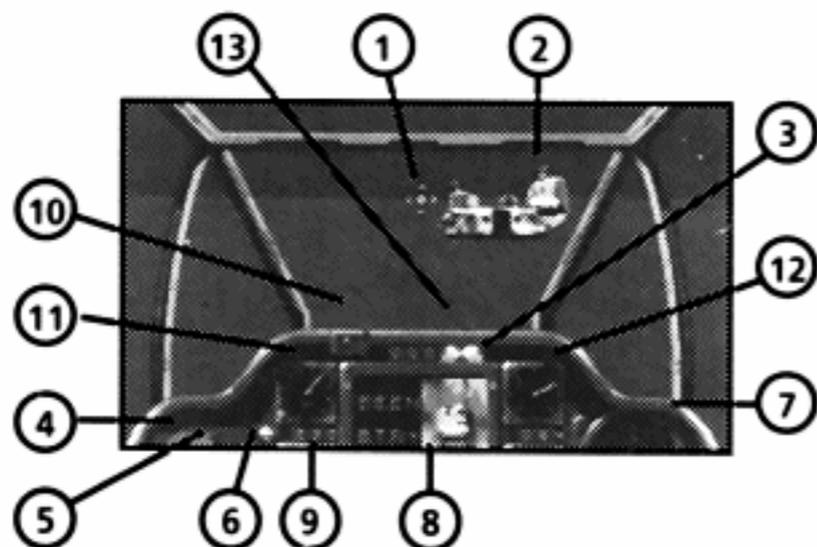
Icon F: Activité ennemie normale: vous vous en tirerez, mais non sans dommages.

Icon G: Faible activité ennemie: ne vous détendez pas trop, ils sont peut-être peu nombreux mais ils peuvent faire des dégâts.

Aller dans l'inconnu.... Lorsque vous établissez vos points de repère, vous risquez de traverser une zone considérée comme inconnue (Unknown). Lorsque vous la survolerez, la zone sera découverte, et tout renseignement utile indiqué. Si vous êtes en mission de reconnaissance, la zone découverte sera plus grande que pour une mission normale.

Une fois que vous avez établi tous vos points de repère, et que vous êtes certain d'avoir élaboré la meilleure route possible, appuyez sur le bouton START pour monter dans votre hélicoptère.

Piloter l'Apache AH-64A



- 1. Curseur cible:** c'est le réticule de votre canon. A l'aide du Bouton-D vous pouvez abattre les cibles aériennes ennemies.
- 2. Verrouillage sur la cible:** lorsqu'une cible est à votre portée, une case apparaît autour d'elle. Les cibles au sol sont repérées en premier. Lorsque vous vous verrouillez sur une cible, la case entourant cette dernière change et le copilote vous confirme le verrouillage ("Lock on"). Si vous lancez un missile à ce moment-là, la cible sera détruite.

- 3. Panneau d'informations:** il indique votre score, la distance qui vous sépare du prochain point de repère, et les représentations des cibles au sol qui ont été repérées.
- 4. Barre de carburant:** elle diminue en fonction du carburant utilisé. Atterrissez sur un dépôt de carburant pour vous ravitailler.
- 5. Barre de dommages:** elle diminue lorsque vous êtes touché. Atterrissez sur un dépôt de munitions ou de carburant afin de faire le plein d'énergie.
- 6. Compas:** il indique le cap magnétique.
- 7. Radar:** gardez toujours un œil dessus car il vous indique la nature des cibles dans votre zone, et les missiles qui ont été lancés contre vous. Les cibles apparaissent sous la forme de points rouges, les missiles blancs, et les points de repère bleus.
- 8. Statut de missiles:** votre Gunship est équipé de missiles air-air, et air-sol. L'ordinateur de bord reconnaît automatiquement la nature de la cible sur laquelle vous vous êtes verrouillé, et vous lancerez le missile approprié en appuyant sur le bouton B. Si vous voulez épargner vos missiles, vous pouvez les désactiver en appuyant sur le bouton C. Tous les missiles restants vous seront utiles lorsque vous atteindrez votre objectif de mission.
- 9. Horizon artificiel:** cette jauge à billes indique votre inclinaison par rapport à l'axe vertical (nez vers le haut ou le bas), et à l'axe horizontal (vers la gauche ou la droite). La partie bleue représente le ciel, la partie verte, la terre.
- 10. Voyant d'alerte:** il clignote et émet un avertissement sonore lorsque votre niveau de carburant baisse dangereusement, ou que votre appareil est très endommagé.
- 11. Indicateur de vitesse relative:** votre vitesse maximum en mode Difficile = 320 Km/h. En mode Facile, vous volerez automatiquement à 220 Km/h.
- 12. Indicateur d'altitude:** une fois que vous avez décollé, et que vous volez, vous avez une altitude minimale de 5 pieds.
- 13. Détecteur de direction électronique:** lorsque vous établissez vos points de repère, le détecteur de direction se verrouille

automatiquement sur le prochain point de repère. En gardant la flèche réglée sur 000, vous vous dirigerez vers le point de repère. Lorsque vous dépassez un point de repère, le nouveau cap s'affiche, et vous devez faire virer votre hélicoptère pour obtenir 000 et reprendre votre route. Remarque: si vous jouez en mode Facile, ceci est automatiquement effectué par le pilote automatique.



Bouton A: utiliser le canon

Bouton B: lancer des missiles

Bouton C: activer/désactiver les missiles

Bouton C enfoncé + Gauche: faire virer l'hélicoptère vers la gauche (mode Difficile seulement)

Bouton C enfoncé + Droite: faire virer l'hélicoptère vers la droite (mode Difficile seulement)

Bouton C enfoncé + Haut: accélérer (mode Difficile seulement)

Bouton C enfoncé + Bas: ralentir (mode Difficile seulement)

Haut: incline le nez de l'hélicoptère vers le bas

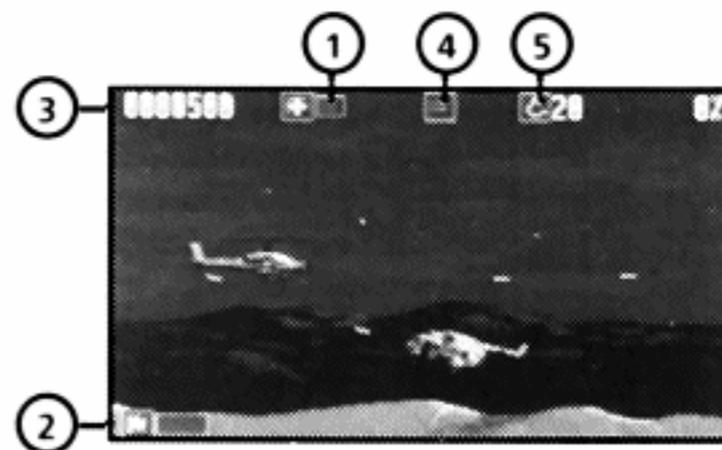
Bas: incline le nez de l'hélicoptère vers le haut

Gauche: l'hélicoptère effectue un virage incliné vers la gauche

Droite: l'hélicoptère effectue un virage incliné vers la droite

Start: met le jeu en pause. Si vous appuyez sur le bouton C, vous pouvez activer/désactiver le dialogue. Lorsque vous atterrissez en mode Difficile, vous pouvez voir la carte en appuyant sur le bouton A. Pour quitter la carte et reprendre le jeu, appuyez sur le bouton **START**.

Percer les Défenses Aériennes Ennemies



Lorsque vous avez atteint le dernier point de repère, vous devez vous frayer un chemin à travers les défenses aériennes ennemies. Ces hélicoptères arrivent vite et en grand nombre, et feront tout ce qui leur est possible pour se débarrasser de vous.

1. Indicateur de dommages

2. Indicateur de carburant

3. Score

4. Statut de canon

5. Missile actuellement sélectionné



Bouton A: utiliser le canon

Bouton B: lancer missiles

Bouton C: changer d'arme (Remarque: si l'arme actuellement sélectionnée est vide, l'arme qui suit sur la liste est automatiquement sélectionnée).

Haut: haut

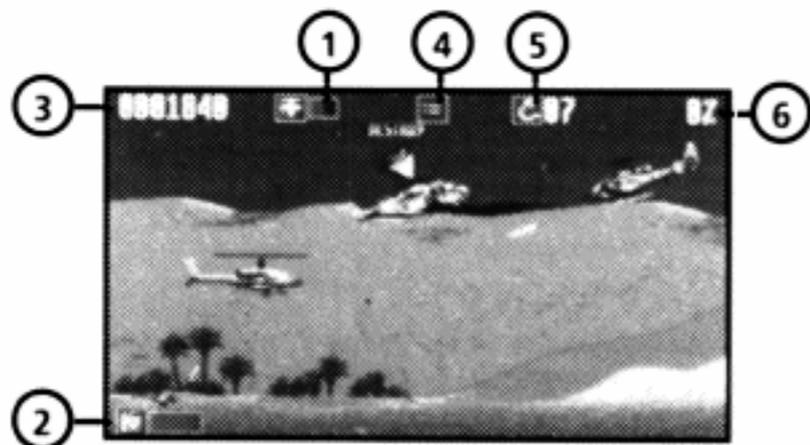
Bas: bas

Gauche: Gauche

Droite: droite

Start: pause

Approcher l'Objectif de la Mission



Lorsque vous avez percé les défenses aériennes ennemies, vous approchez de votre objectif de mission.

Vous vous apercevrez que l'ennemi est prêt à tout pour vous abattre. Il est recommandé de voler à basse altitude, mais attention aux forces terrestres.

1. Indicateur de dommages

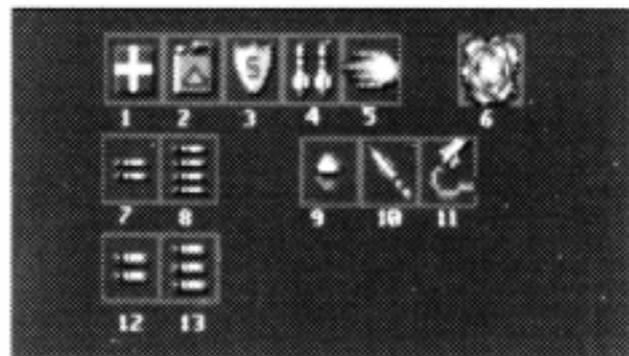
2. Indicateur de carburant

3. Score

4. Statut de canon

5. Missile actuellement sélectionné

6. Info Mission. Ceci vous permet de savoir si vous vous comportez bien dans la mission actuelle. Si vous devez détruire une cible, un pourcentage sera affiché. Lorsque ce dernier atteint 100%, vous avez accompli la mission. Si vous êtes en mission de sauvetage de troupes, le nombre de soldats restant à évacuer est affiché, et lorsque le nombre atteint zéro, la mission est accomplie. Lorsque vous protégez un convoi, un chrono apparaît. Lorsqu'il affiche 000, la mission est terminée.



Armes

Icon 1: Bombe intelligente: détruit tout ce qui est à l'écran.

Icon 2: Missiles air-air à tête chercheuse: se verrouillent sur la cible la plus proche et la détruisent.

Icon 3: Missiles: ils se dirigent droit dans la direction où vous allez.

Icon 4: Missiles air-sol à tête chercheuse: ces missiles se verrouillent sur la cible au sol la plus proche.

Icon 5: Bombes: les bombes sont larguées du dessous de votre hélicoptère, et dévastent tout sur leur passage.

Bonus/Objets à ramasser

Icon 6: Tir rapide

Icon 7: Carburant: fait le plein de votre réservoir

Icon 8: Premiers secours: fait monter votre barre de dommages

Icon 9: Ravitaillement en armes: ceci vous donne le maximum de missiles du type sélectionné.

Icon 10: Bouclier: il protège votre hélicoptère du feu ennemi, mais temporairement.

Icon 11: Amélioration de canon: ceci augmente la force de votre canon, de façon à ce qu'il inflige plus de dégâts.

Icon 12: Nouvelle arme: ceci vous donne de nouveaux types d'armes, telles que les bombes, etc...



Bouton A: utiliser le canon

Bouton B: lancer missiles

Bouton C: changer d'arme (Remarque: si l'arme actuellement sélectionnée est vide, l'arme qui suit sur la liste est automatiquement sélectionnée).

Bouton C + Gauche ou Droite: ralentir/accélérer.

Haut: haut

Bas: bas

Gauche: gauche

Droite: droite

Start: pause

Faire demi-tour

Pour faire demi-tour rapidement, si vous faites face à la droite, appuyez deux fois sur le Bouton-D vers la gauche, sans appuyer sur les boutons A, B, ou C.

Pour faire demi-tour lentement, si vous faites face à la droite, maintenez le Bouton-D enfoncé vers la gauche. Ceci ralentira le Gunship, et il commencera à voler vers l'arrière. Si le Gunship vole à reculons, et prend de la vitesse, il fera demi-tour automatiquement.

Conseils

Section en 3-D

- Gardez un œil sur l'indicateur de cible. Si vous voyez un lance-missiles, détruisez-le, car vous risquez d'être poursuivi par un missile.
- Si vous jouez en mode Difficile, ne volez pas à la vitesse maximum car vous utiliserez votre carburant plus rapidement.
- En mode Difficile, il est possible de se débarrasser d'un missile qui vous poursuit en accélérant, et en changeant souvent de direction.
- Essayez toujours d'établir un point de repère à un dépôt de carburant ou de missiles, afin de faire le plein d'énergie.
- En mission de reconnaissance, essayez toujours de couvrir la plus grande zone inconnue possible. Si vous avez assez de carburant, il est parfois utile de quitter le cap.

Sections en 2-D

- Regardez les formes dans la section rapide, vous pouvez apprendre à les reconnaître.
- Si vous ne voyez que 2 hélicoptères, restez sur vos gardes, car le troisième vous prendra par surprise.
- Le canon 2 est très utile car il permet de mieux contrôler vos tirs.
- Gardez vos missiles pour les cibles principales.

- Ne volez pas trop vite, car vous n'auriez pas le temps de réagir face aux ennemis.
- Essayez toujours de détruire les canons au sol, car ils sont très dangereux lorsque vous êtes à leur portée.
- Ramassez tous les bonus disponibles, et essayez de rester vivant, car vous pourrez les utiliser par la suite.

Garantie limitée

U.S. Gold se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. U.S. Gold ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Si un défaut apparaît pendant la période de garantie limitée de quatre-vingt-dix jours sur le produit lui-même (c'est-à-dire pas sur le programme logiciel, qui est fourni "tel quel"), retournez-le dans son état initial au lieu d'achat.

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour Sega Mega Drive.

Précautions d'Emploi

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas infliger de choc violent.
4. Ne pas exposer directement à la lumière du soleil.
5. Ne pas endommager ou dénaturer.
6. Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée.
7. Ne pas exposer à proximité de diluants, benzine, etc.
 - En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
 - Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
 - Après utilisation, remettre dans la boîte.
 - Faire des pauses régulières lors de sessions de jeu prolongées.

Avertissement: Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

Copyright original © 1986 MicroProse Software Inc. Tous droits réservés.
©1993 U.S. Gold Ltd. Code sous licence de MICROPROSE SOFTWARE INC.
Remerciements particuliers à MICROPROSE SOFTWARE INC. pour son aide, et la permission de reproduire une partie de ce manuel.

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd.
for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

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)

GUNSHIP is licensed to U.S. Gold Limited by MicroProse Limited.

©1988 by MicroProse Software, Inc.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

©1993 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3

Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.

Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

Printed in Japan