

INSTRUCTION MANUAL



MEGA DRIVE™

MIDWAY®

AKkaim®

SEGA

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

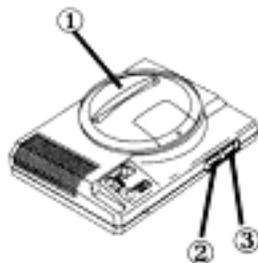
Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2



Manipulation de la Cartouche

La cartouche MegaDrive est conçue exclusivement pour le Sega MegaDrive System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
 2. Ne pas plier.
 3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
 4. Ne pas exposer au soleil.
 5. Ne pas abimer.
 6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Écoute bien,

Quelque chose de vraiment terrible va arriver: le monde est sur le point d'être unifié et de passer sous le contrôle d'un gouvernement totalitaire -La Nation de l'Ordre Nouveau-une alliance corrompue entre l'Etat et de grosses compagnies, prête à écraser la jeunesse moderne et à détruire toute forme de divertissement. C'est une infâme dictature, gouvernée d'une main de fer par Headmistress Helga, une vampe vicieuse dont les attraits évidents sont réellement mortels, et protégée par de diaboliques régiments de soldats vêtus de cuir.

Au cours de l'histoire, tu découvres que le plus grand groupe de rock américain, Aerosmith, a été enlevé dans la boîte la plus chaude de Los Angeles, le Club X, par les forces de la NON et cela ne fait que commencer. Leur message est clair: la fête est finie. Désormais, tout dépend de toi. Tu es le seul à pouvoir arrêter le massacre; et la musique est ton arme secrète.

Tu es entouré par les hélicoptères ennemis et les transports blindés remplis de troupes d'élite psychotiques de l'Ordre Nouveau. Ils triment un sale armement et il va te falloir tirer dans le tas pour te sortir de là.

Vise bien ces fous dangereux avec ton arme d'assaut acoustique -le lance-CD à chargement automatique- fais-leur exploser la @#!* et rends au monde sa vraie vie.

Embarque pour un voyage périlleux à travers des histoires décapantes en découvrant ce qui se passe réellement au sein de la Evergreen Chemical Company au cœur de la Forêt amazonienne; bas-toi pour arrêter le bus qui emmène ses passagers au Brainwash Central afin de les rééduquer pour la société nouvelle et empare-toi de KemmiTech où sont fabriquées les drogues qui contrôlent l'esprit. Tu dois tout détruire pendant que tu recherches Aerosmith; participe à leur évasion, afin qu'ils puissent donner leur concert de célébration au Wembley Stadium de Londres.

Des obstacles cachés surgiront à chaque pas. Des squelettes de chaque armoires. Quel que soit ce que tu entreprends, n'abandonne jamais!



ÇA VA BOUGER!

Chargement:

1. Assure-toi que la console est éteinte (OFF).
2. Insère la cartouche de jeu Revolution X™ comme décrit dans ton manuel Sega™ Mega Drive™. Si tu souhaites faire une partie à deux joueurs, veille à ce que les deux manettes soient bien connectées.
3. Allume la console (ON).



Lorsque l'écran titre Revolution X™ apparaît, tu dois choisir entre Start Game (Commencer le jeu) et Options (Options).

Pour commencer à jouer avant ou après la configuration des options, mets Start Game en surbrillance et appuie sur le bouton Start.

OPTIONS

Grâce à ses super options, tu pourras configurer Revolution X™ exactement comme tu le souhaites. Appuie vers le HAUT ou vers le BAS pour mettre une option en surbrillance, et vers la GAUCHE ou vers la DROITE pour passer en revue les différentes configurations. Lorsque tu es satisfait de ta configuration, appuie sur le BOUTON START pour retourner au Menu principal et commencer à jouer.

Difficulté (Difficulty)

Choisis entre Outrageous (Monstrueux), Super cool et Practically Impossible (Pratiquement impossible).

Test musical (Music test)

Écoute un échantillon des tubes que tu peux entendre dans Revolution X™!

Test sonore (Sound test)

Pendant que tu te prépares pour la bataille, cette option t'offre la possibilité d'avoir un avant-goût des cris de douleur, des bruits d'explosions, de craquements et de claquements du jeu.

Musique (Music)

Si tu y tiens vraiment, nous t'offrons la possibilité de jouer sans musique. Mais, franchement, c'est d'Aerosmith qu'il s'agit, alors ne t'en prive pas!

PARTICULARITES DU JEU

Ton objectif est très simple: tire sur tout ce que tu vois, libère tous les prisonniers et évite de te faire avoir. Tu marques des points supplémentaires pour tout ce que tu détruis, ce serait dommage de t'en priver.

DIRIGER L'ARME/CHOISIR
UNE DIRECTION



EXTRA SPEED

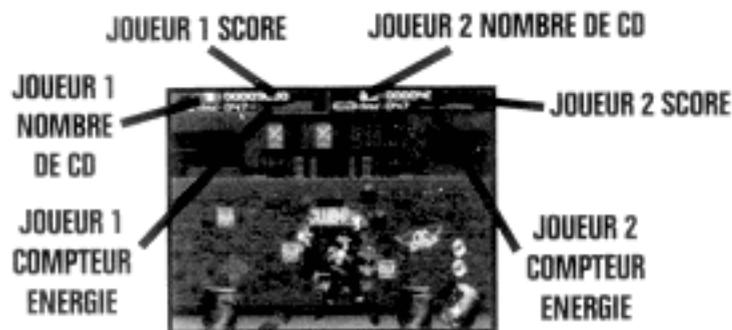
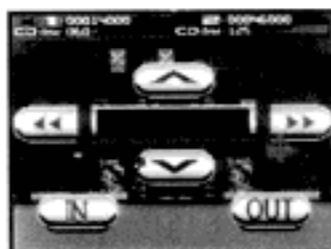
TIRER À LA
MITRAILLEUSE

TIRER DES CD

Au cours de la partie, tire sur les boîtes en vue, ainsi que sur les objets en arrière plan pour les ouvrir et découvrir leur contenu, puis tire à nouveau pour t'en emparer.

Lance des CD sur des fenêtres, des portes et des signes pour découvrir de nombreux endroits secrets.

A différents moments, il te sera donné un choix de directions. Tire dans la direction vers laquelle tu souhaites te rendre.



Compteurs d'énergie

Ton énergie est représentée par une barre en haut à gauche (Joueur un) ou en haut à droite (Joueur deux) de l'écran. Ici, pas de grosse surprise, à chaque fois que tu reçois un coup, ton niveau d'énergie diminue. Lorsque la barre est complètement vide, tu meurs!

Compteur de CD

Il est impossible d'avoir trop de CD. Le compteur situé en haut à gauche (Joueur un) ou en haut à droite (Joueur 2) de l'écran te permet de savoir combien de CD il te reste.

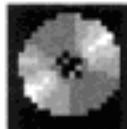
Score

Le score de chacun des joueurs apparaît au-dessus de son compteur de CD. À la fin de chaque niveau, un écran spécial te présente une répartition de tes scores auxquels s'ajoutent les différents bonus que tu auras gagnés.

PICK-UPS



Tu trouveras dans Revolution X™ une série de pick-ups qui te permettront de dégommer les Membres de l'Ordre Nouveau. Tu peux ramasser ces pick-ups en tirant dessus une fois qu'ils sont révélés.



CD d'or

Vaut 10 CD



Super Arme

Chaque coup tiré par la Super Arme fait autant de dégât que 5 balles normales.



Bouclier

Te protège contre 35 tirs!



Bombe en forme de crâne

L'arme la plus terrible de ton arsenal. Elle dégomme tous les ennemis à l'écran, ainsi que les véhicules de l'Ordre Nouveau.



Boissons frappées au blé

Elles te donneront la pêche, effet garanti! - bois quelques verres et regarde donc l'effet qu'elles ont sur ton compteur d'énergie!



Les ailes

Pour faire la loi dans Revolution X™ et récupérer un paquet de points supplémentaires, il faut que tu gagnes tes ailes. Il y en a cinq! Tu peux en obtenir lorsque tu trouves et libères un membre d'Aerosmith.

Les Continues

Lorsque ton compteur d'énergie est vide, tu meurs! TSuivant le niveau de difficulté choisi, vous disposez de 10, 15 ou 20 chances de libérer Aerosmith. Si tu souhaites continuer, appuie sur le bouton START.

Tu reprendras ensuite le jeu là où tu avais perdu la vie.



LES SCORES

À la fin de chaque niveau, tu peux pirater la base de donnée de l'Ordre Nouveau pour connaître les dégâts que tu as réussi à lui infliger! L'écran des scores affichera la totalité de tes points et bonus, ainsi que les pourcentages de précision. Tu obtiens des points lorsque tu dégommes des ennemis, trouves des objets secrets, libères des prisonniers et détruis des choses. Et bien sûr, tu obtiendras les plus gros bonus, lorsque tu libèreras Aerosmith et leur permettra de chanter à nouveau!

Tu auras beaucoup à faire avant de pouvoir libérer le groupe et mettre fin à la domination de l'Ordre Nouveau. Leur tactique est démoniaque. Ils sont parvenus à infiltrer le moindre recoin de la planète. Ils pratiquent la Ré-éducation des adolescents dans des camps au Moyen Orient. Ils administrent aux autochtones des drogues abrutissantes afin de les utiliser comme gardes. Ils sont aussi très nombreux et armés jusqu'aux dents. Pire encore, ils sont sous la coupe d'Helga, dont la perfidie ne connaît pas de limites.

La survie de la rebellion dépend de toi. Tu as du pain sur la planche et ce ne sera pas facile, mais il faut bien que quelqu'un le fasse. Et si tu réussis à battre ces idiots, tu obtiendras un bonus d'enfer!

Los Angeles, Club X

Le concert est sur le point de commencer au Club X. Le groupe se prépare à entrer en scène. La sécurité est prête à ouvrir les portes. L'excitation est à son comble, lorsque soudain, comme venu de nulle part, tu entends le vrombissement menaçant d'un hélicoptère d'assaut. La tension monte. En un rien de temps, ils sont partout. L'Ordre Nouveau, décidé à se débarrasser de toute forme de plaisir, a pris le contrôle.

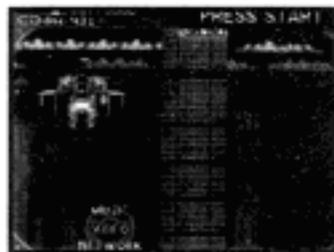
Essai de repérer les transports ennemis. Dès que tu seras à l'intérieur de la boîte, va jeter un oeil dans les toilettes - c'est un endroit plein de surprises!

Le hall du club est envahi d'hommes de main de la NON. Essaie d'arriver jusqu'au bar et libère les filles! Les Aerosmith sont prêts à jouer, mais les gars de l'Ordre Nouveau essaient d'annuler le concert. Il faut que tu te battes avec tout ce que tu as! La bataille en coulisses risque d'être brutale.

Virée en Hélicoptère volé

L'Ordre Nouveau a réussi à capturer Aerosmith! Tu dois détourner un hélicoptère de la NON et décoller à la recherche de la voiture du groupe, mais un hélico ennemi est à tes trousses! Fais le plein de pick-ups (autant que tu en trouveras), tu en auras besoin pour détruire l'hélico derrière toi!

C'est à toi de jouer maintenant... une fois l'hélico détruit et la voiture d'Aerosmith retrouvée, tu dois décider de la direction que prend ton hélicoptère. Il y a trois scénarios différents que tu devras maîtriser afin de sauver le monde de l'éternelle agonie.



Amazon Jungle (La Jungle Amazonienne)

Au cœur même de la jungle amazonienne, sous le couvert de la société Evergreen Chemical, l'Ordre Nouveau a introduit des produits chimiques abrutissants dans les stocks alimentaires du monde entier! Ils ont déjà transformés de tranquilles autochtones en tueurs déments! Tu devras te battre pour t'introduire dans l'usine où tu peux t'attendre à un accueil explosif! Explore bien les alentours et ouvre l'œil pour trouver des prisonniers; et si tu tombes sur une espèce de grand crâne vert baragouinant: surtout continue à tirer!

Middle East (Moyen Orient)

Tu as parfaitement réalisé que la Nation de l'Ordre Nouveau fera n'importe quoi pour rester au pouvoir - même si cela passe par un lavage de cerveau collectif de la jeunesse! Arrête le bus express qui transporte les enfants jusqu'au Brainwash Central, le camp de Rééducation pour adolescents, d'où ils ressortiront "lobotomisés", prêts à exécuter d'autres jeunes sur commande.

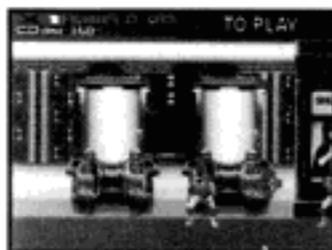
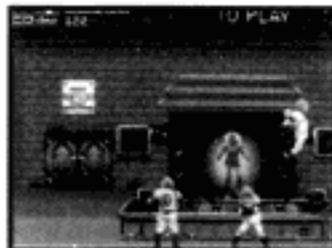
Pour commencer, libère autant de prisonniers que tu pourras. En chemin, essaye de résoudre l'énigme du Sphinx, puis fais exploser le bus et ramène-le à l'âge de pierre.

Pour accélérer ou ralentir, tire sur les boutons situés à gauche et à droite, en haut de l'écran.



Pacific Rim (Pacifique)

KemmiTech est un autre front! Ce complexe situé sur une île du Pacifique abrite les usines de fabrication des produits chimiques abrutissants ainsi que des entrepôts. Mais l'endroit grouille de ninjas et de vestes jaunes, alors ne ménage pas ta gâchette! Tu dois te déplacer dans l'entrepôt, en ouvrant l'œil pour trouver des bonus cachés. Une fois que tu as fait le ménage dans l'entrepôt, tu peux aller faire un tour dans les bureaux de la direction. Là-bas, tu verras que le grand patron est un dur à cuire. Lorsqu'il aura fini de se transformer en quelque chose d'encore plus coriace, bardé d'armes plutôt impressionnantes, tu voudras retourner chez ta maman!



Wembley Stadium

Enfin! Tu les as battus à leur propre jeu! Aerosmith est libéré! L'heure est à la fête, toutes les places ont été vendues pour le concert, au Wembley Stadium de Londres. Mais ce n'est pas encore fini... tu dois maintenant tirer sur les moniteurs vidéo placés sur la scène pour atteindre Headmistress Helga, qui se cache derrière avec l'espoir de sauver sa peau et la Nation de l'Ordre Nouveau. Il est temps de l'affronter face à face, et de voir un peu ce qu'elle vaut vraiment (elle aussi, c'est une dure à cuire). Tu auras besoin de tout ton savoir-faire pour venir à bout de ce brutal combat final. Concentre-toi bien. Une dernière victoire et la récompense vaudra le coup - la fête la plus folle de toute ta vie!



ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM, qui aura été retourné au revendeur, accompagné d'une preuve d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CE CI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment © & © 1994 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

Acclaim®. Distributed by Acclaim SA, 12/14 Rond Point des Champ Elysees, 75008 Paris, France.

LOOK
FOR



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, M \ddot{o} hlstr. 10, 81675 M \ddot{u} nc \ddot{h} en, Deutschland

DISTRIBU \acute{E} PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUTED BY ROADSHOW NEW MEDIA, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia

DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, Espa \tilde{n} a

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351;

Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. Nos. 1,535,999; France No.1,607,029; Japan Nos. 1,632,396

SEGA and MEGA DRIVE TM are trademarks of Sega Enterprises Ltd.