

## Rescue Mission

## Nederlandse handleiding

Er is oorlog in de jungle en jij bevindt je aan het front. Omdat je de beste scherpschutter van het leger bent, ben jij de eerste die ze roepen als er iemand nodig is die recht kan schieten....en snel.

Nu doet het Centrale Commando een beroep op jouw speciale talenten voor een gevaarlijke missie. Er zijn soldaten, vrienden van jou, gewond geraakt en zij zitten opgesloten achter de vijandelijke linies. Zij hebben medische verzorging nodig voordat ze gered kunnen worden. Het Centrale Commando heeft iemand nodig met veel lef en ervaring om de leiding te nemen over de Reddingsmissie. Ze hebben je nodig!

Je hebt een oude, krakkemikkige handkar als vervoermiddel. Voor de medische hulp heb je de beschikking over drie artsen: Mike, Steve en John. Zij zullen met de handkar rijden en de gewonden verzorgen. Maar omdat het artsen zijn dragen ze geen wapens bij zich. Nu begrijp je waarom jouw functie zo belangrijk is. Jij beschikt over de krachtige Sega Light Phaser. Jij moet de hele groep beschermen tegen alle wapens die de vijand op jullie afschiet!

Het zit je allemaal niet mee. Terwijl je kilometer na kilometer langs kronkelende spoorrails en door dichtbegroeide, moerassige jungles aflegt, kom je steeds tegenover vijandelijke soldaten te staan die uitgerust zijn met geweren, handgranaten en bazooka's....

## Bedieningsinstructies:

Opstarten

RESCUE MISSION is ontworpen om te gebruiken met je Sega Light Phaser. Je hebt geen andere hulpstukken nodig.

1. Zorg dat de spelcomputer UIT staat.
2. Stop de Sega Light Phaser in de 'Control 1' ingang van de spelcomputer.
3. Schuif voorzichtig de spelcassette van RESCUE MISSION in de spelcomputer zoals dit beschreven staat in de SEGA SYSTEEM handleiding.
4. Zet de spelcomputer AAN. Als je nu niets op je scherm ziet, kijk dan of de spelcassette er goed in zit en of de spelcomputer goed aangesloten is.
5. Als het titelscherm verschijnt, haal je de trekker over om te starten. Als er niets gebeurt kijk dan of de Light Phaser goed is aangesloten op de spelcomputer.

### **BELANGRIJK:**

Let erop dat de spelcomputer UIT staat als je een spelcassette erin stopt of eruit haalt.

Zie ook de afbeelding op pagina 2 van het andere boekje.

Ook moet je het opnemen tegen Speciale eenheden met jetpacks, boemerangs, traangasgranaten en vlammenwerpers....geleide projectielen en drijvende bommen. En alsof dat nog niet genoeg is liggen er mijnen onder de spoorbaan waar jij op rijdt.

In deze strijd ben jij in de minderheid met één tegen honderd. Maar als het op vechten in de jungle aankomt ben jij de allerbeste. Inderdaad heeft men jou wel eens horen zeggen: "Ik hou van het geluid van gewerschoten 's morgensvroeg!" Als jouw missie slaagt, zul je de "Medaille voor buitengewone Moed" krijgen. Maar als het mislukt zullen ook je vrienden jouw trieste lot delen.....De Nederlaag!

### Het Doel van de Reddingsmissie

Op deze missie is het jouw taak om de drie artsen te beschermen tegen vijandelijke aanvallen als zij jouw gewonde soldaten-kameraden verzorgen. Het vijandelijk gebied waar je vecht bestaat uit vijf slagvelden (Rondes). Om een ronde door te komen, moeten de artsen de gewonde soldaten verzorgen en redden en ze moeten de veldtent zien te bereiken. Als minstens één van de artsen erin slaagt om het hoofdkwartier te bereiken, zal jouw missie met succes volbracht zijn.

Ronde 1	Jungle
Ronde 2	Moeras
Ronde 3	Dorp
Ronde 4	Brug
Ronde 5	Munitie Depot

Als de vijand alle drie de artsen doodt, is het spel....en dus ook jouw missie...afgelopen.

### De besturing

Omdat je bij Rescue Mission de Light Phaser gebruikt, worden alle bevelen uitgevoerd door de boodschappen op het scherm te volgen en de trekker over te halen.

Door de trekker over te halen kun je elk scherm, waarop tekst of instructies getoond worden, verlaten. Hierdoor kom je bij het volgende scherm terecht. Het enige scherm dat je niet kunt overslaan is het einde van de vijfde ronde. Als je het tot zover gered hebt, zul je een medaille opgespeld krijgen!

## Opgelet....Richten....Vuur! (afb.pag.12)

Om het spel te starten richt je je Sega Light Phaser op het titelscherm op je televisie en je haalt de trekker over.

Je zult het volgende op het scherm zien verschijnen:

Om de moeilijkheidsgraad te kiezen richt je met je Light Phaser op het figuur dat het level aangeeft waarop je wilt spelen: EASY (makkelijk), NORMAL (normaal) of HARD (moeilijk) en je haalt de trekker over. Dit figuur verdwijnt.....en je gaat het Centrale Commando binnen waar de artsen hun instructies krijgen voor de Reddingsmissie.

Let op: je kunt dit gedeelte overslaan door met je Light Phaser naar het scherm te wijzen en de trekker over te halen.

Als de bevelen gegeven zijn, verschijnt het Ronde Status Scherm:

- 1) Ronde gebied
- 2) Naam van de arts
- 3) Status van de Arts

## Korte beschrijving van de missie van de artsen

Mike (beginner):

Mike bestuurt de handkar gelijkmatig, maar hij gaat slechts langzaam vooruit. Omdat hij een beginner is heeft hij er veel tijd voor nodig om de gewonden te behandelen.

Steve (lui):

Nadat hij met de handkar gereden heeft moet hij even uitrusten. Maar hij is een goede arts en kan de gewonden redelijk snel behandelen.

John (eerlijk):

Hij is de meest ervaren arts. John komt snel vooruit met de handkar en hij kan de gewonden heel snel behandelen.

## Onder vuur genomen worden! (afb.pag.14)

Zodra de reddingsmissie op vijandelijk gebied komt, vliegen de kogels hen om de oren. En je zult het volgende zien:

- |                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| 1) Beschermmer          | 4) Reddingsarts        |
| 2) Vijandelijke Soldaat | 5) Vijandelijke kogels |
| 3) Gewonde Soldaat      | 6) Landmijn            |

## Ondersteuningsvuur

Als de missie begint, zullen de artsen het vijandelijk gebied betreden terwijl ze op een handkar op de spoorbaan rijden. Omdat zij de handkar besturen hoeft jij je er geen zorgen over te maken of jullie wel in beweging blijven.

De handkar zal automatisch stoppen voor de gewonde soldaten.....die met witte vlaggen zwaaien...zodat hun wonden verzorgd kunnen worden. Na de medische behandeling begint de handkar weer te bewegen en er verschijnen speciale voorwerpen op de plaats waar de gewonde soldaten stonden. (Kijk voor uitleg hierover onder het hoofdstukje Speciale voorwerpen.)

Het is jouw taak in deze missie om voor ondersteuningsvuur voor de artsen te zorgen. Zodra de artsen het vijandelijk gebied betreden, zullen de vijanden in verschillende aantallen verschijnen. Omdat de vijand snel beweegt moet je snel en doelgericht schieten. Als je schiet voordat je je doel kent, kan het gebeuren dat je jouw eigen gewonde soldaten raakt.

### De Gewonden

De gewonde soldaten zullen langs het treinspoor op de artsen wachten. Je kunt ze ontdekken door uit te kijken naar een heen- en weer-bewegende witte vlag. Zodra ze verzorgd zijn zullen de soldaten speciale voorwerpen voor je achter laten die je kunt gebruiken om jezelf te verdedigen. Omdat ze al gewond zijn, kunnen je vrienden niet meer door vijandelijke kogels getroffen worden. Maar als je een gewonde soldaat aanziet voor een vijand en op hem schiet, dan zal de gewonde sterven en zul je de speciale voorwerpen verliezen.

### De Artsen (afb.pag.20,22)

De artsen zijn niet gewapend en ze kunnen zich niet verdedigen. Dus zodra ze door een vijandelijk wapen getroffen worden zullen ze gewond raken! Als een arts gewond raakt, zal de handkar gaan schudden en zijn snelheid zal afnemen. Als een arts twee keer geraakt is hoor je een waarschuwend geluid. En als hij voor de derde keer getroffen wordt zal hij sterven....en hij zal vervangen worden door de volgende arts die aan de beurt is. Het spel gaat dan verder vanaf het begin van die ronde. Als alle artsen neergeschoten zijn is het spel afgelopen. ~~So~~ Als jouw artsen door één van de volgende projectielen geraakt worden, zullen ze meteen sterven:

- 1) Granaat
- 2) Landmijn
- 3) Bazooka
- 4) Ballonbom
- 5) Geleid Projectiel
- 6) Vuurkogel

Als een arts geraakt wordt door een boemerang, een traangasbom of een schot van jou, dan raakt hij buiten bewustzijn en er cirkelen sterren om zijn hoofd. Na een tijdje zal hij weer bij bewustzijn komen. Je kunt dit proces versnellen door op de sterren te schieten die om zijn hoofd cirkelen.

- 7) Boemerang
- 8) Traangasbom

## Vijandelijk Troepen

**De Infanterie:** Zij trekken op in de richting van de artsen, zoeken bescherming achter obstakels en schieten als ze bewegen. De infanterie kan zich niet in een rechte lijn voortbewegen door bomen, gebouwen, zandzakken enz. je verdient punten door hun kogels uit de lucht te schieten....maar die zijn klein en moeilijk te raken. (Rondes 1,3,5)

**Luchttroepen:** Zij hebben jetpacks en komen snel dichterbij! Ze kunnen over alle hindernissen heen bewegen, zelfs over rivieren. (Rondes 2,4)

**Speciale eenheden:** Er kan maar één soldaat van een Speciale Eenheid tegelijk op het scherm zijn....maar ze zijn erg gevaarlijk! Elke soldaat heeft een speciaal wapen en draagt een verschillend gekleurd uniform. (Rondes 1,3,5 voor de Infanterie, en Rondes 2,4 voor de Luchttroepen.)

<u>Type</u>	<u>Schade</u>	<u>Effecten</u>
Jouw kogels	0	Valt tijdelijk flauw. Dit gaat snel over als je de sterren boven het hoofd van de arts wegschiet.
Traaggas	0	
Geweerkogel	1	Als je hierdoor geraakt wordt, neemt de snelheid van de handkar af.
Boemerang	1	
Bomexplosie	1	
(Bazookagranaten e.a.explosies)		

<u>Type</u>	<u>Directe Treffers</u>	<u>Effecten</u>
Granaten	3	Directe treffers van één van deze wapens zullen de handkar vernietigen en de dood van jouw artsen veroorzaken.
Landmijnen	3	
Bazooka	3	
Ballonbom	3	
Geleid Projectiel	3	

Als er een explosie vlak naast een arts plaatsvindt, zal hij gewond raken. De hoeveelheid schade kun je zien aan de afname van de snelheid van de handkar.

## Wapens van Speciale eenheden

Hoewel er maar één soldaat van een Speciale Eenheid tegelijk op het scherm verschijnt, zijn ze zeer dodelijk. Probeer altijd eerst om hen neer te schieten. In veel gevallen is één schot van hun wapens genoeg om jouw artsen te doden.

<u>Wapen</u>	<u>Beschrijving</u>	<u>Schade</u>
Boemerang	Keert terug naar werper	Directe treffer:1
Ballonbom	Zweeft boven arts en ontploft.	Directe treffer:dood Explosie:1
Traaggas	Verlamt artsen, de handkar stopt.	Directe treffer: bewusteloos
Vuurbal	Gedragen door de luchttroepen.	Directe treffer: dood
Geleid projectiel	Richt op de handkar.	Directe treffer:dood

## Speciale Voorwerpen

Nadat de gewonde soldaten behandeld zijn, zullen ze ontsnappen en een speciaal voorwerp voor je achter laten. Je raapt deze voorwerpen op door er met je Light Phaser op te schieten.

Er zijn drie soorten voorwerpen: Protectors, Verbandtrommels en Speciale Bommen. Afhankelijk van de situatie waarin je verkeert, krijg je een ander soort voorwerp. Elk voorwerp heeft meerdere toepassingsmogelijkheden.

## Protectors

Als een arts niet beschermd is tegen het vijandelijk vuur, dan zal de Protector als eerste voorwerp op het scherm verschijnen. Als je erop schiet met je Light Phaser, verschijnt het Protector symbool bovenaan het scherm. Dit zal de arts beschermen tegen schade veroorzaakt door wapens van Speciale eenheden.

Let op: Dit zal de arts NIET beschermen tegen kogels van de vijand of van jou! Kies je doelen dus zorgvuldig!

## Protector Symbolen (afb.pag.34)

Ronde 1	Legerhelm
Ronde 2	Kogelvrij Schild
Ronde 3	Gasmasker
Ronde 4	Brandblusser
Ronde 5	Radiostoorzender

Het symbool van de protector zal op het scherm blijven tot de arts gedood wordt of tot je de ronde doorkomt. In elke ronde moet je dus een nieuw Protector Voorwerp verkrijgen.

## Verbandtrommel

Verbandtrommels hebben twee doelen. Als een arts gewond geraakt is, neemt de schade steeds met één punt af als je een verbandtrommel krijgt, totdat de arts weer helemaal gezond is.

Als de arts niet verwond is of al weer helemaal gezond is en je krijgt een verbandtrommel, dan zal deze als een Speciale Bom werken en alle vijanden doden die op het scherm zijn.

## De Score

Jouw score verschijnt aan het einde van elke ronde.

Vijandelijke Infanterie.....	100 punten
Geweerkogel.....	200 punten
Handgranaat.....	200 punten
Bazookagranaat.....	200 punten
Speciale Eenheden Soldaat.....	200 punten
Speciale Eenheden Wapen.....	300 punten
Landmijn.....	300 punten
Voorwerp (gekregen).....	200 punten
Sterrenring (van flauwvallen).....	500 punten
Punten voor elke geredde soldaat.....	100 punten
Bonus voor schadevrij blijven.....	1.000 punten

## Overlevingsbonus

Nadat je door ronde 5 heen gekomen bent, krijg je een bonus die gebaseerd is op het aantal artsen dat je nog over hebt.

1 arts over.....	100.000 punten
2 artsen over.....	250.000 punten
3 artsen over.....	450.000 punten

Bovendien zul je de "Medaille voor buitengewone Moed" krijgen omdat je je vrienden gered hebt en ook een steentje hebt bijgedragen aan deze strijd tegen de vijand.

## Handige Tips

Zorg dat je het slagveld zo snel mogelijk begrijpt. Spoor de vijandelijke soldaten, landmijnen en gewonde soldaten zo snel mogelijk op.....en zorg dat je op de juiste doelen schiet.

Als je op je eigen gewonde soldaten schiet, verlies je je beschermende voorwerpen.

Omdat de handkar over de spoorrails blijft bewegen, kun je het beste op de landmijnen schieten zodra je ze opmerkt.

## BEHANDLING VAN DE SEGA CARD EN DE MEGA CASSETTE

De MEGA DRIVE en de GENESIS CASSETTE zijn exclusief voor het SEGA GENESIS SYSTEEM.

Voor juist gebruik

Maak hem niet nat!

Buig hem niet!

Stoot er niet hard tegenaan!

Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!

Beschadig of verbuig hem niet!

Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen

Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.

\* Let erop dat je niets in de Sega card steekt!

\* Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.

\* Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.

\* Bewaar hem in zijn doos.