



# DOUBLE DRAGON™



SEGA®

## Instructions de chargement:

### Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console d'alimentation (illustrée ci-contre) de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez l'alimentation, retirez la cartouche et essayez une deuxième fois.
4. Lorsque le titre apparaît sur l'écran, appuyez sur la touche 1 pour commencer la partie.

### IMPORTANT:

Faire toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une Cartouche Sega.

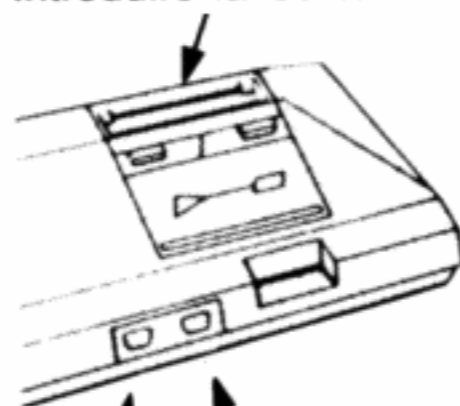
## Double Dragon

Dans une ville ravagée par la guerre et la corruption, sans ordre et sans justice, la violence et la terreur règnent partout. Des gangs sans pitié sont les maîtres absolus de la rue. Toutes sortes de méfaits et de crimes sont commis tous les jours. La ville vit perpétuellement dans la peur.

Vous vous appelez Billy Lee, votre frère jumeau s'appelle Jimmy Lee. Dans la rue on vous a surnommés la Lance et votre frère le Marteau, parce que vous êtes des experts dans les anciens arts martiaux du Kempo et du Kung fu. Vous êtes capables de survivre dans les rues les plus dangereuses qui soient au monde! Mais maintenant vous avez à faire face à un vrai problème. Les Guerriers Noirs, le plus mauvais de tous les gangs de la rue, veulent se venger: ils veulent votre peau. Pour vous obliger à venir dans leur territoire, ils ont enlevé votre fiancée, la très belle Mary Ann.

Vous êtes maintenant obligé de vous aventurer dans un quartier détruit par la guerre et rempli de terrains vagues afin de sauver Mary Ann, de vaincre les Guerriers Noir et de rétablir l'ordre et la justice dans votre ville.

Introduire la Cartouche SEGA



Introduire le bloc de commande 1

Introduire le bloc de commande 2



## Prise en main des commandes

- ① TOUCHE DE DIRECTION  
(Touche D)
- ② TOUCHE 1
- ③ TOUCHE 2

### Touche D:

- Le touche D permet de déplacer Billy et Jimmy dans huit directions différentes

### Touche 1:

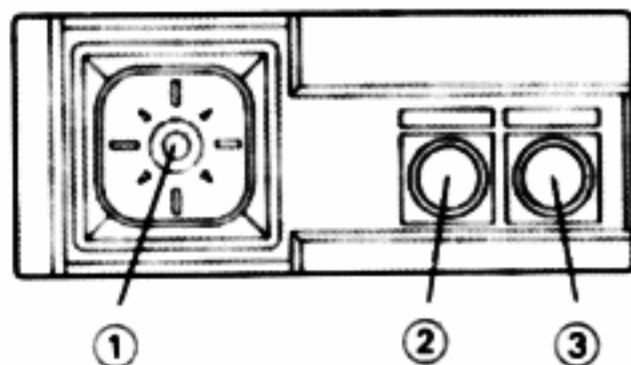
- Appuyez sur la touche 1 pour donner des coups de pied.

### Touche 2:

- Appuyez sur la touche 2 pour donner des coups de poing, ou pour utiliser les armes que vous trouverez sur le sol.

## Partie à deux joueurs

Deux joueurs pouvant faire ensemble une partie du jeu Double Dragon en insérant le Bloc de Commande 2. Appuyez alors sur la touche 1 du Bloc de Commande 2 pour commencer la partie. Les deux joueurs se battront sur l'écran en même temps. Un deuxième joueur peut être introduit n'importe quand dans une partie à un joueur en appuyant sur la touche de départ du Bloc de Commande 2.



## Les missions

Pour sauver Mary Ann, vous devez réusir quatre missions différentes; chaque mission est divisée en plusieurs scènes. Vous devez réusir à battre tous les ennemis d'une scène pour pouvoir passer à la scène suivante. Si vous n'y arrivez pas, vous serez arrêté à la droite de l'écran.

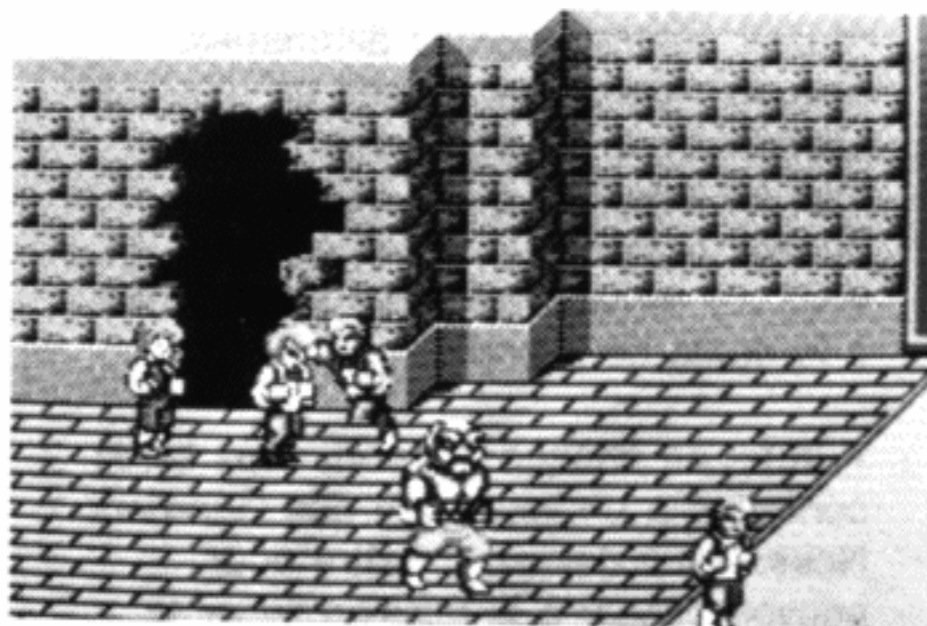
A la fin de chaque mission, vous serez confronté à un lieutenant des Guerriers Noirs. Vous devrez le battre pour pouvoir passer à la mission suivante.

A la fin de la dernière mission, vous devrez vous battre contre le chef du gang des Guerriers Noirs avant de pouvoir sauver Mary Ann. Son identité vous surprendre peut-être!

### Les missions comprennent:

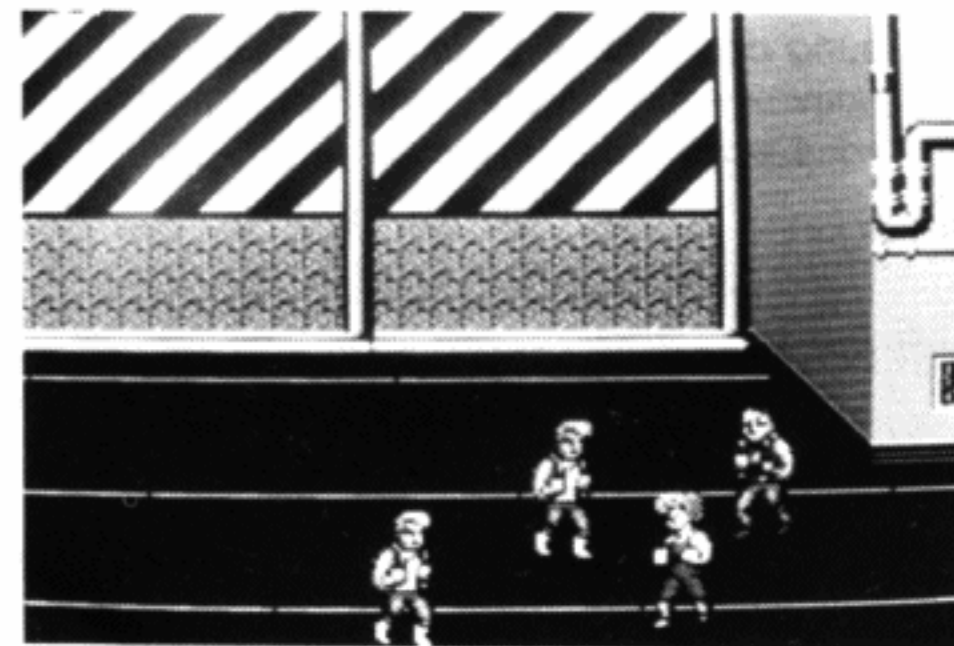
- ① **Mission 1:**  
Les bas quartiers

①



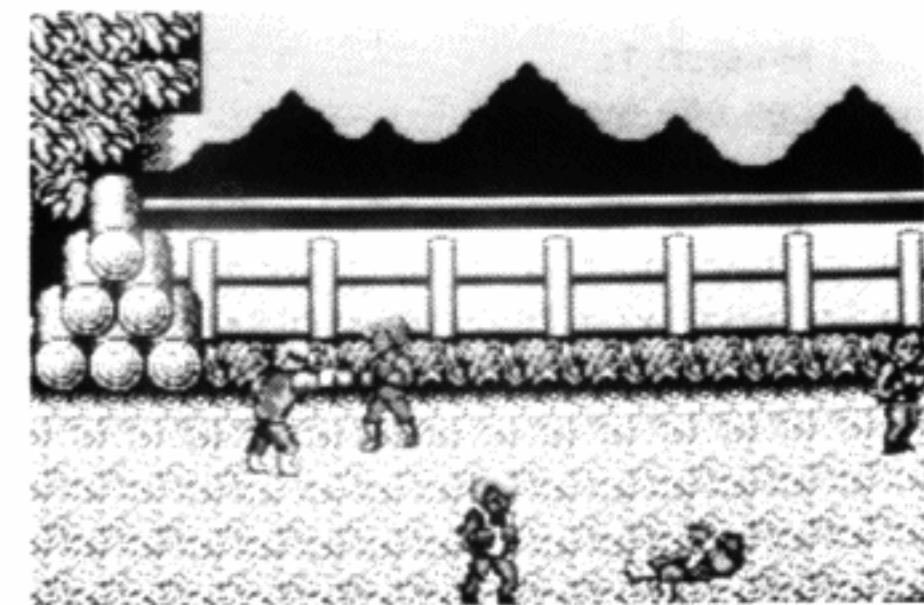
- ② **Mission 2:**  
Le quartier des usines

②

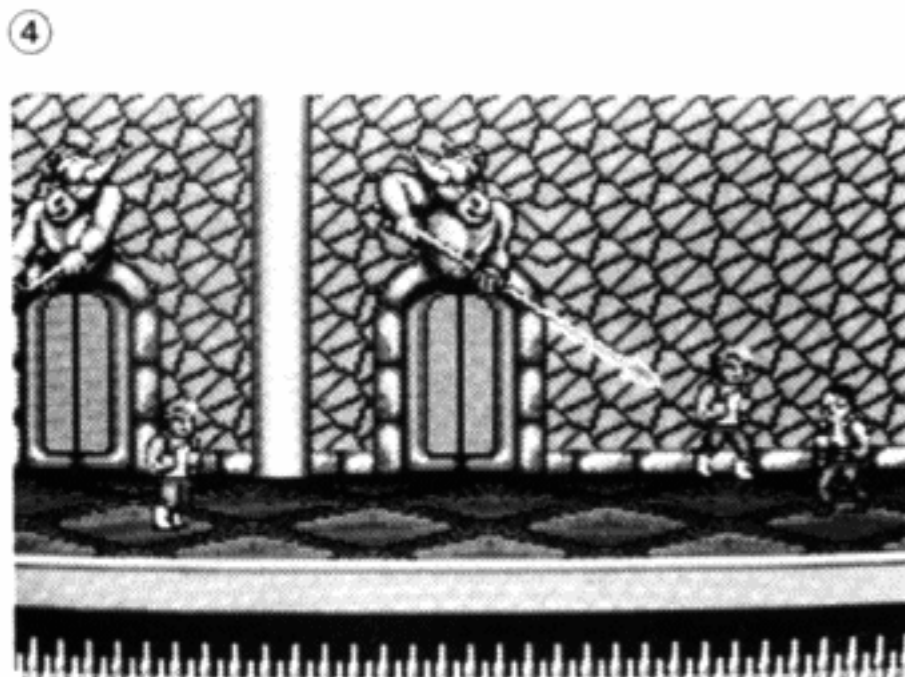


- ③ **Mission 3:**  
La jardin public

③



④ **Mission 4:**  
Le Quartier Général des Guerriers  
Noirs



## Une vue de l'écran

- ① Billy Lee
- ② Score
- ③ Score
- ④ Jimmy Lee
- ⑤ Compteur de vie
- ⑥ Vies restantes
- ⑦ Compteur de vie
- ⑧ Vies restantes

Chaque fois qu'un des attaquants vous donne un coup, une partie de votre compteur de vie passera du bleu au rouge. Lorsque votre compteur de vie est entièrement rouge, vous avez perdu une vie.

## Fonction continue

Lors vous avez perdu vos trois vies, l'indication "Push Start" (Appuyez sur la touche de départ) apparaît dans le coin supérieur de l'écran. Appuyez alors sur la touche 1 pour continuer la partie à partir du point où vous êtes arrivé.

Vous pouvez continuer de cette manière jusqu'à ce que vous commenciez la mission 4. Vous commencerez la mission 4 avec trois vies. Si vous perdez vos trois vies au cours de cette mission, vous devrez tout recommencer à partir du début.

## Techniques de combat

Les Guerriers Noirs sont des combattants redoutables, mais vous êtes un véritable expert. Vos coups de pied et de poing sont votre seul espoir de sortir victorieux de toutes les attaques et de continuer à travers les rues meurtrières.

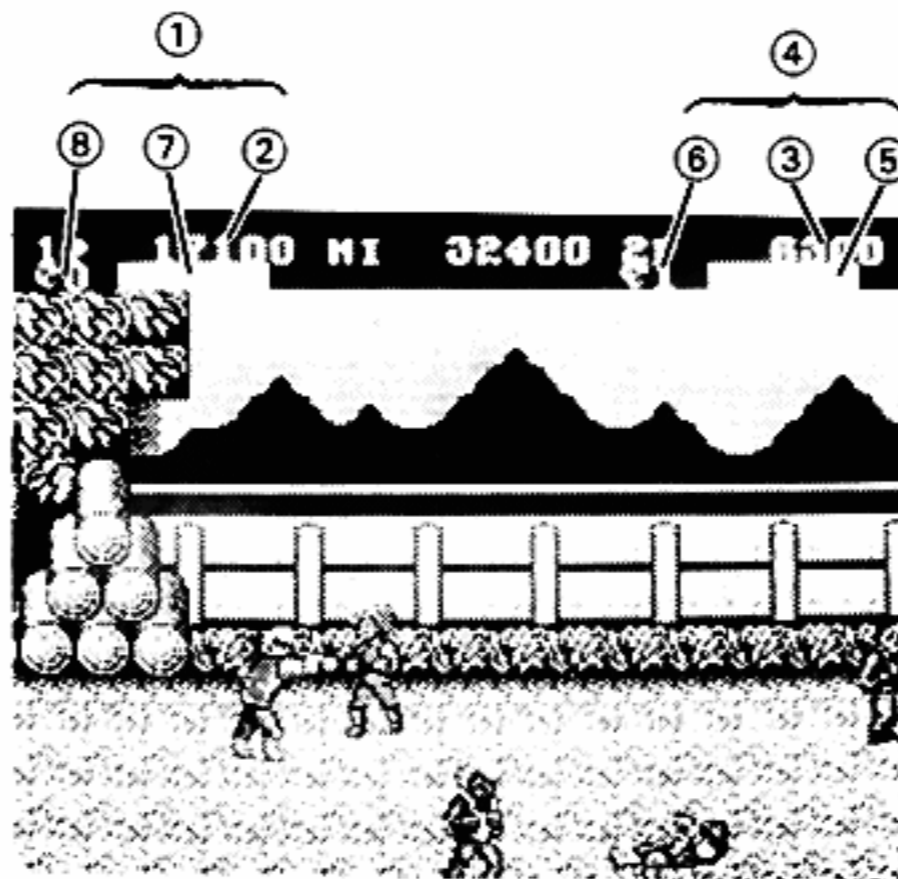
### ① Coup de pied vers l'arrière en sautant

Appuyez simultanément sur les touches 1 et 2 pour sauter et donner un coup de pied puissant dans la direction opposée à celle que vous regardez.



### ② Coup de pied en sautant

Appuyez simultanément sur les touches 1 et 2 et appuyez en même temps sur le côté droit ou le côté gauche de la touche D pour donner un coup de pied en sautant dans cette direction.



### ③ Coup de coude

Appuyez sur le côté de la touche D opposé au côté auquel vous faites face et appuyez en même temps sur la touche 2. Votre coude devient une arme mortelle.



### ④ Coup de tête

Appuyez sur le côté gauche ou sur le côté droit de la touche D deux fois de suite pour donner à vos ennemis un mal de crâne dont ils se souviendront.



### ⑤ Coup de pied avant

Si vous appuyez sur la touche 1 pour donner un coup de pied à votre attaquant, vous donnerez un coup de pied de l'avant beaucoup plus puissant.



### ⑥ Uppercut

Si vous appuyez sur la touche 2 pour donner un coup de poing à un attaquant, vos coups de poing se répètent et deviennent des uppercuts beaucoup plus puissants.



### ⑦ Coup de genou dans la tête

Lorsque vous vous tenez debout devant un ennemi qui est tombé, vous lui coincez automatiquement la tête. Appuyez sur la touche 1 pour lui donner des coups de genou dans la tête. C'est brutal, mais c'est très efficace.



### ⑧ Jet d'épaule

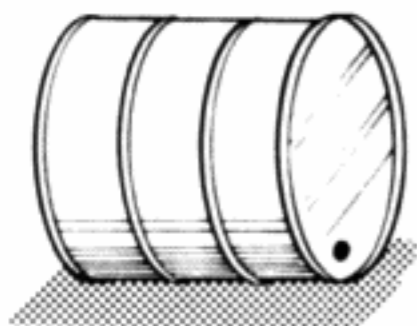
Lorsque vous avez coincé la tête d'un attaquant, appuyez sur la touche 2 pour le basculer au-dessus de votre épaule et le jeter au sol.



# Les armes

En plus de vos mains et de vos pieds, vous pouvez disposer d'armes meurtrières que vous trouverez de temps en temps sur le sol. Pour les ramasser, déplacez-vous vers l'arme et appuyez sur la touche 2. (Lorsqu'un des ennemis tient une de ces armes, assomez-le pour qu'il la laisse tomber sur le sol.)

① Baril



①

② Boîte



②

③ Pierre



③

- Appuyez sur la touche 2 pour lancer ces objets contre les ennemis.

## Remarque:

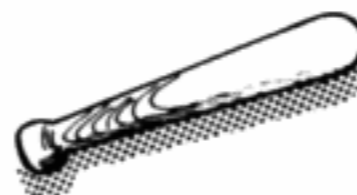
Les armes ne peuvent être utilisées que dans la scène où elles sont découvertes.

④ Fouet



④

⑤ Batte

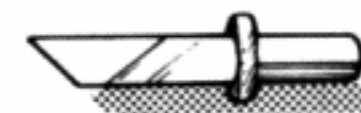


⑤

- Appuyez sur la touche 2 pour utiliser ces objets contre les membres du gang.

⑥ Couteau

- Appuyez sur la touche 2 pour le lancer.



⑥

⑦ Bâton de dynamite

- Lorsqu'on vous lance un bâton de dynamite attrapez-le et relancez-le à votre ennemi avant qu'il explose.



⑦

## Remarque:

Les armes ne peuvent être utilisées que dans la scène où elles sont découvertes.

# Le Gang des Guerriers Noirs

Voici quelques uns des "méchants"  
contre lesquels vous devrez vous  
battre.

Abobo



Rowper



Williams



Jeff



Linda



Willy



## Le score

Chaque fois que vous frappez un ennemi, vous marquez des points:

Coup de poing .....	50 points
Coup de pied en sautant/Coup de coude .....	100 points
Coup de genou/Jet d'épaule .....	180 points
Coup de pied arrière en sautant/ Coup de tête .....	200 points
Coup de pied avant/Uppercut .....	300 points
Fouet/Baril/Batte/Boîte/Pierre .....	200 points
Couteau .....	500 points
Bâton de dynamite .....	800 points

A chaque mission que vous réussissez, vous obtenez des points de bonus:

Mission 1 .....	3 000 points
Mission 2 .....	5 000 points
Mission 3 .....	8 000 points
Mission 4 .....	12 000 points

## Quelques conseils utiles

De nombreux membres du gang attaquent d'une manière prévisible. Apprenez comment ils attaquent afin de savoir ce qu'ils vont faire et utilisez ce que vous savez à votre avantage lorsque vous prévoyez votre attaque.

De nombreux membres du gang continueront à se battre, même après avoir été mis au sol plusieurs fois. Lorsqu'un ennemi est au sol et qu'il se met à clignoter, cela signifie qu'il est KO pour de bon. Inutile de vous attarder, vous pouvez poursuivre votre mission.

**SCOREBOOK**

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			



Printed in Japan