

SEGA GAME ARCADE



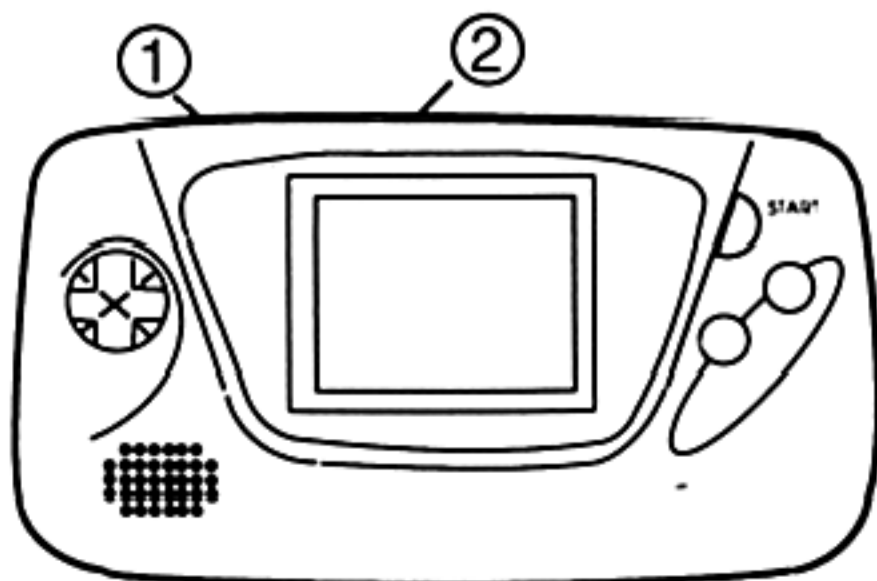
Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Pour les parties à deux joueurs, utilisez le câble Gear-to-Gear (vendu séparément) réunissant les deux appareils pour les brancher ensemble.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

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

Remarque: Streets of Rage 2 peut être joué par un ou deux joueurs.

- ① Entrée du câble réunissant les deux appareils
- ② Mettez ici cartouche Sega en place



Cette fois c'est pour de bon

C'était il y a un an. Les justiciers Adam Hunter, Axel Stone et Blaze Fielding brisaient la résistance des gangsters et anéantissaient leur chef, le mystérieux Mr. X. L'ordre avait été rétabli dans les rues, les habitants rentraient dans leurs quartiers qui étaient restés vides, et la ville avait retrouvé la prospérité.

Peu de temps après l'anniversaire de leur victoire contre cette bande de gangsters, Axel reçoit un coup de téléphone horrifiant de Eddle, "Skate" Hunter, le frère cadet d'Adam. Il vient de rentrer de l'école et a trouvé la maison en ruines. Adam était absent et personne ne l'avait vu ou entendu depuis le matin. Axel et Blaze courent immédiatement chez Adam. Dans l'amas de meubles détruits ils retrouvent une photo d'Adam enchaîné, à genoux aux pieds d'un homme qu'ils reconnaissent immédiatement!



La disparition d'Adam n'est que le début d'un long cauchemar. La bande de gangsters réapparaît et réclame vengeance. Des gangs rôdent dans les parcs, et des motards armés rendent les autoroutes dangereuses aussi bien la nuit que le jour. Les deux anciens flics savent bien que Adam sert d'appât pour les attirer dans un guet-apens mortel. Mais ils n'ont pas le choix, il faut intervenir pour mettre fin au chaos!

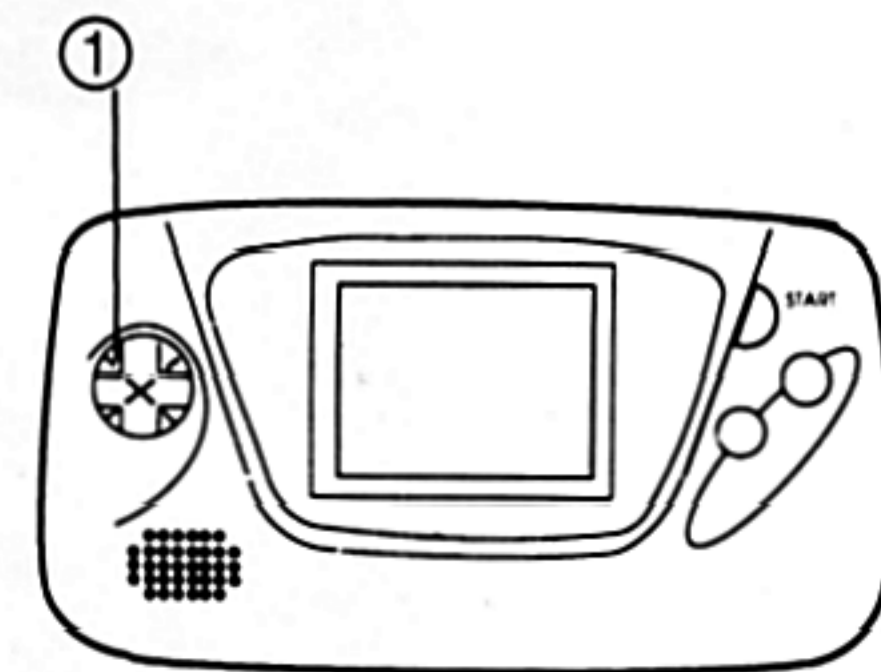
En compagnie de Skate, Axel et Blaze, partez à la rescousse pour sauver leur ami et anéantir Mr X une fois pour toute. Ils trouveront sur leur chemin les pires punks et casseurs, des armes super modernes et des combattants entraînés comme des professionnels, prêts à exterminer nos héros. Voici un combat de rue tel que vous n'en avez jamais vu!



Vous êtes un de ces jeunes vigiles et seul, ou avec un ami, vous courez à l'assaut du repère de Mr X et devez combattre à vos risques et périls tandis que vous remontez les rues de la Rage.

Aux commandes!

- ① Touche de direction
 - Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE pour déplacer le combattant dans ces directions.
 - Appuyez sur le HAUT pour déplacer le combattant vers l'arrière de l'écran.
 - Appuyez sur le BAS pour déplacer votre combattant vers l'avant de l'écran.
 - Appuyez pour faire des choix sur les écrans de menus ou
 - Appuyez en même temps sur cette touche et sur les touches 1 ou 2 pour exécuter certaines attaques (voir page 30).



② Touche Start

- Appuyez pour commencer le jeu.
- Appuyez pour sauter l'écran de titre, les scènes d'introduction ou les écrans de points, et passer à la séquence suivante.
- Appuyez pour arrêter un moment la partie; appuyez de nouveau pour la reprendre.

③ Touche 1

- Appuyez pour attaquer.
- Appuyez pour prendre des objets et des armes.

④ Touche 2

- Appuyez pour sauter.
- Appuyez pour faire des choix sur l'écran de fin ou poursuite de la partie.

Pour commencer

Après le logo de Sega, vous trouverez une introduction suivie du titre *Streets of Rage 2* et d'une courte démonstration du jeu. Appuyez sur la touche Start jusqu'à ce que l'écran de titre apparaisse, puis une nouvelle fois pour faire apparaître l'écran de sélection de partie. Choisissez une partie à 1 joueur ou 2 joueurs, ou regardez les options en appuyant sur le haut ou le bas de la touche D pour amener le curseur devant votre choix. Appuyez ensuite sur la touche Start.

Remarque: Vous ne pouvez choisir "2-players" (2 joueurs) que si vous utilisez un câble reliant deux consoles (voir page 18).

Options

Appuyez sur le HAUT ou le BAS de la touche D pour souligner une option, puis sur la GAUCHE ou la DROITE pour faire défiler tous les choix.

Niveau: Choisissez une partie facile, normale ou difficile.

Joueurs: Choisissez un des cinq combattants pour chaque partie.

Musique de fond (BGM): Écoutez les morceaux de musique du jeu. Avec la touche D, passez en revue tous les choix, puis appuyez sur la touche 2 pour écouter la musique choisie.

Effets sonores (SE): Écoutez un des effets sonores qu'offre le jeu. Faites un choix en vous servant de la touche D, puis appuyez sur la touche 2 pour reproduire l'effet.

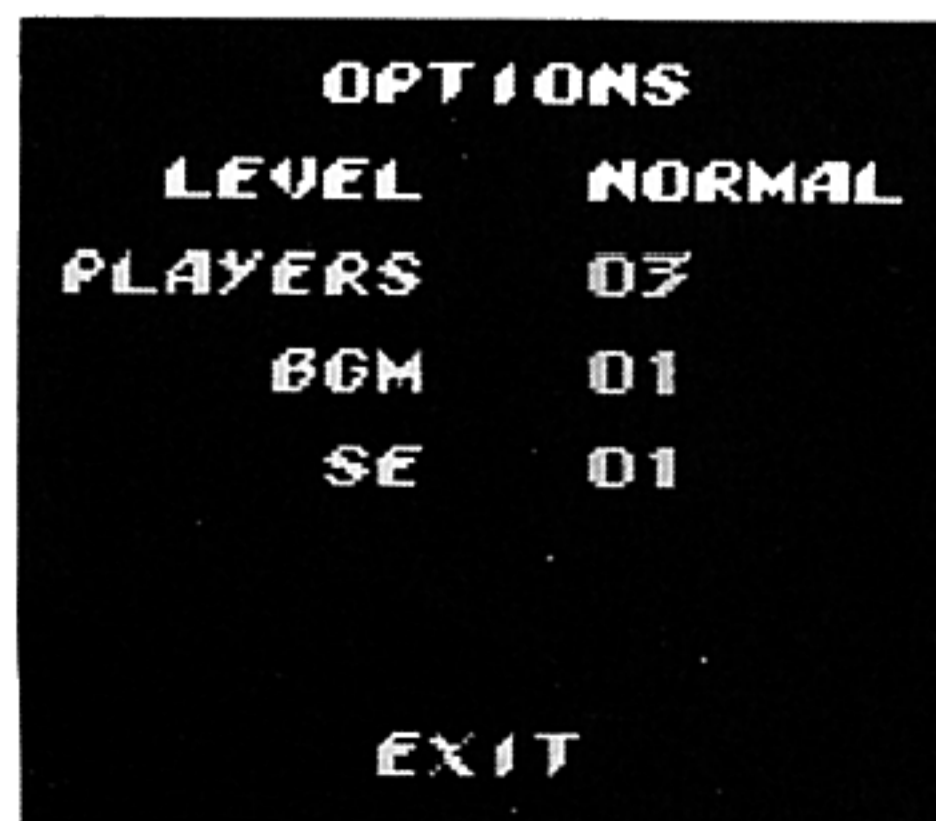
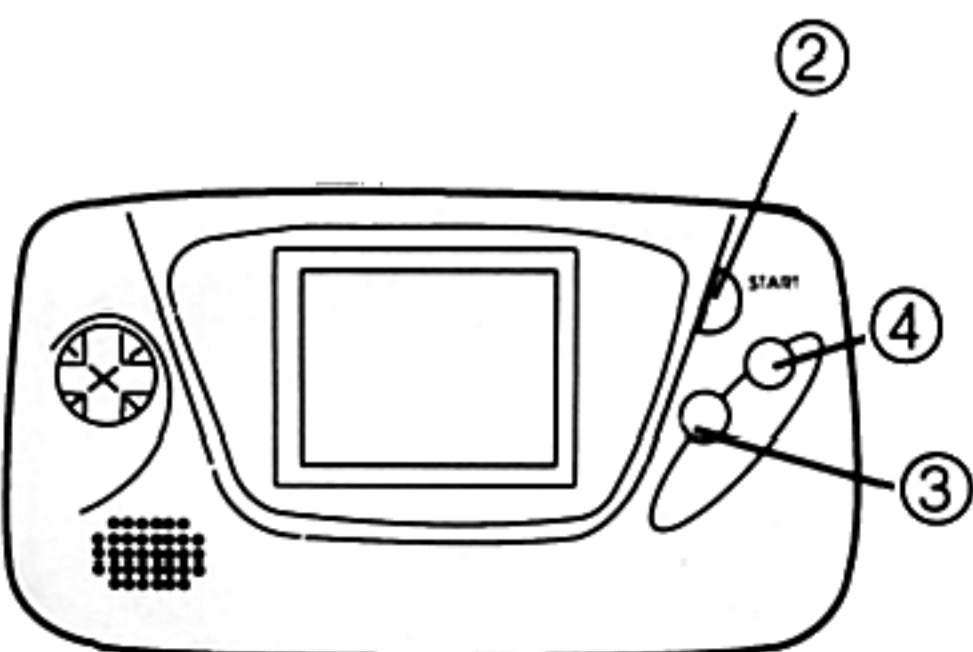
Quand vous êtes satisfait de vos choix, soulignez "Exit", puis appuyez sur la touche 2 ou la touche Start. Vous pouvez sortir quand une des options est soulignée en appuyant sur la touche Start.

Remarque: Le mode Initial est une partie normale avec trois combattants.

Choisissez un combattant

Choisissez un des personnages pour entrer dans la bataille. Chaque combattant est classé selon cinq catégories: Puissance, technique, rapidité, saut et résistance. Plus il y a d'étoiles à côté d'une catégorie, plus le combattant est fort dans cette catégorie particulière.

Utilisez la touche D pour déplacer la case dans laquelle "1P" clignote sur le combattant que vous souhaitez. (Dans une partie à deux joueurs, le joueur 2 déplace la case dans laquelle "2P" est indiquée. Appuyez sur la touche 2 ou la touche Start pour choisir votre combattant et commencer la partie.



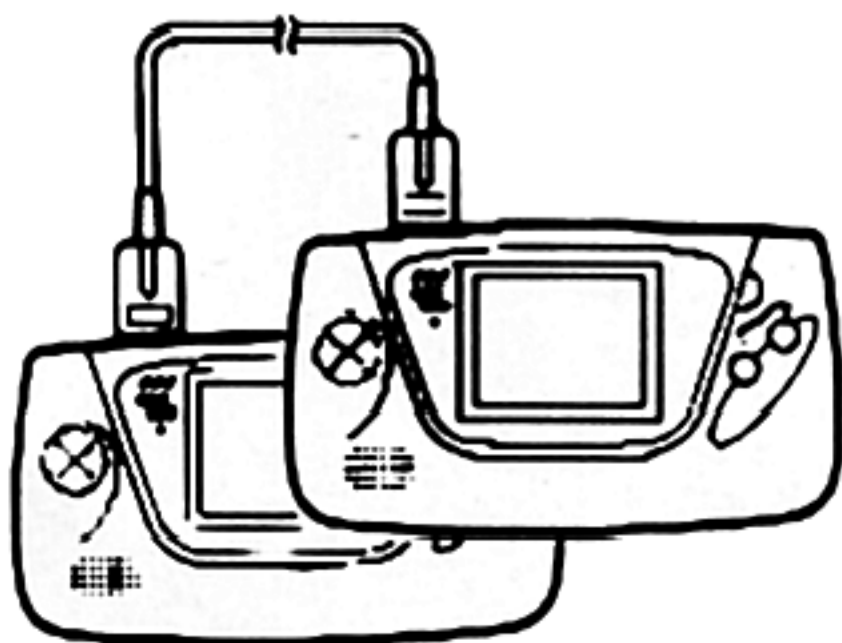
Partie à 2 joueurs

Vous pouvez affronter la bande de gangsters avec un ami. Mais **CHACUN** de vous a besoin d'une console et d'une cartouche *Streets of Rage 2*, de même qu'un câble (vendu séparément) reliant les deux consoles. Mettez les deux consoles hors tension, et après avoir inséré les cartouches dans les consoles, branchez une extrémité du câble sur chaque console et mettez-les sous tension.

Remarque: Veillez à ne pas débrancher le câble pendant que vous jouez.

Un des joueurs peut appuyer sur Start et choisir "2 Players" sur le menu de départ. L'écran de sélection des joueurs apparaît sur les deux consoles. La partie commence après que chaque joueur a choisi son combattant et a appuyé sur la touche Start.

Remarque: Les joueurs 1 et 2 ne peuvent pas choisir le même combattant.



Témoins

Les informations apparaissant en haut de l'écran vous permettront de concevoir une stratégie de combat. Ils enregistrent en outre vos progrès.

- ① Points
- ② Joueur 1
- ③ Jauge de vie
- ④ Combattants restants
- ⑤ Temps restant
- ⑥ Joueur 2

Jauge de vie: Quand votre jauge de vie est vide, le personnage tombe et est vaincu. Les jauges de vie du chef des ennemis et de ses acolytes apparaissent aussi.

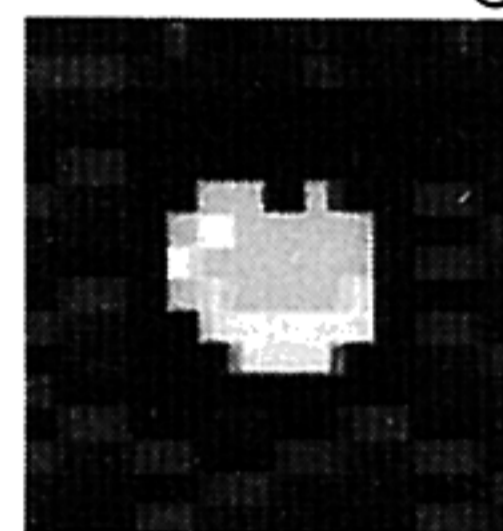
Temps restant: Vous avez 99 secondes pour vaincre toute cette canaille qui apparaît à chaque étape. Quand vous avez terminé une étape, soit la scène change ou un témoin "GO" apparaît et l'horloge est réinitialisée. Si vous perdez un combattant au cours

de la bataille, l'horloge est réinitialisée. Si vous ne pouvez pas terminer une zone particulière avant que la minuterie n'atteigne 00, vous perdez un combattant. Votre combattant reçoit une jauge de vie au début de chaque nouvelle étape.

Objets

Quand vous combattez la bande de gangsters, vous trouverez des objets qui peuvent vous aider en cours de route. Ces objets sont cachés dans différents récipients: poubelles, meubles, cageots, réservoirs, vases et dans des "oeufs étranges". Brisez ces récipients, puis ramassez l'objet en marchant dessus et appuyant sur la touche 1.

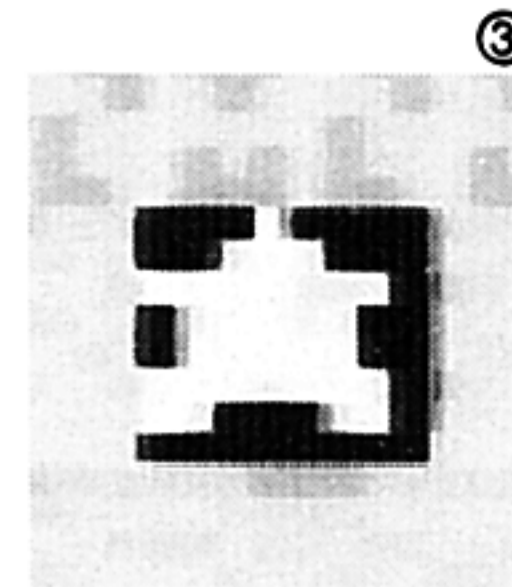
- ① **Pomme:** Remplit un peu la jauge de vie de votre combattant.



- ② **Boeuf:** Remplit complètement la jauge de vie de votre combattant.



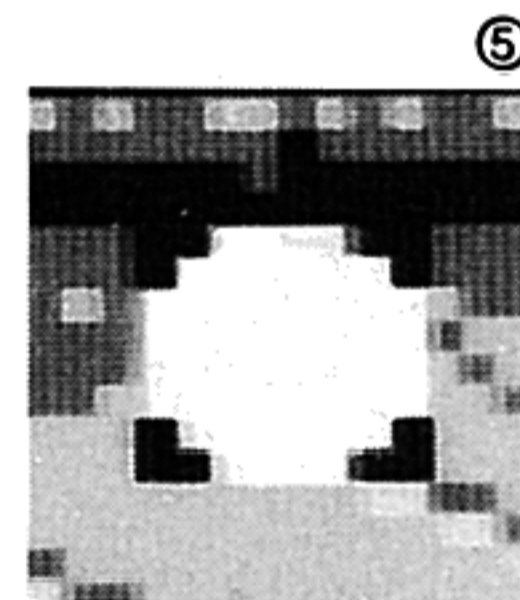
- ③ **Etoile:** Vous accorde une attaque spéciale.



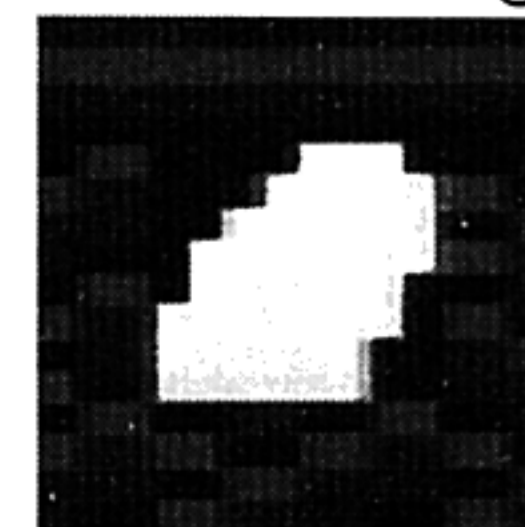
- ④ **1P:** Vous donne un combattant supplémentaire.



- ⑤ **Pièce:** Ajoute 1 000 points à votre score.



- ⑥ **Lingot d'or:** Vous donne un bonus de 5 000 points.

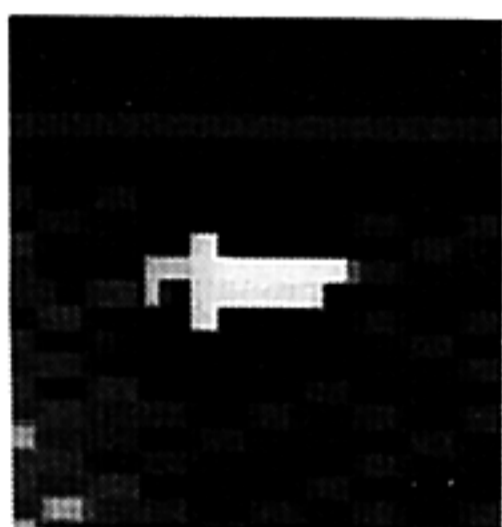


Armes

Vous les trouverez dans les mêmes récipients que les objets, sur le sol, ou vous pourrez les voler à vos ennemis. Votre ennemi lâchera son arme si vous l'assaillez rapidement et vous pourrez la saisir en déplaçant votre combattant dessus et appuyant sur la touche 1. Appuyez sur la touche 1 pour utiliser l'arme et sur les touches 1 ou 2 pour la lancer (vous devrez peut-être vous entraîner).

Couteau: Servez-vous en pour réduire à néant votre ennemi, qu'il soit près ou éloigné.

Tuyau de plomb: Un coup les mettra à terre!



Les ennemis peuvent aussi vous prendre vos armes si vous ne prêtez pas assez attention. Si vous lâchez deux ou trois fois une arme, elle disparaît. Vous perdez l'arme que vous portez quand vous passez à la scène suivante.

Remarque: Pour changer d'arme, vous devez d'abord jeter celle que vous détenez avant de ramasser l'autre.

Mouvements d'attaque

FURIE Plusieurs pressions sur la touche 1

Chaque combattant dispose d'une suite de quatre attaques. Si vous continuez d'appuyer sur la touche 1, ces quatre attaques peuvent être tour à tour utilisées jusqu'à ce que l'ennemi tombe.

AXEL: Deux jabs, un coup direct et un coup de pied latéral.

BLAZE: Deux jabs, un coup de coude et un coup de pied vers le haut.

SKATE: Deux jabs, un coup de talon et un revers enroulé.

ECLAIR Deux pressions sur la touche D dans la même direction
→ Touche 1 enfoncée

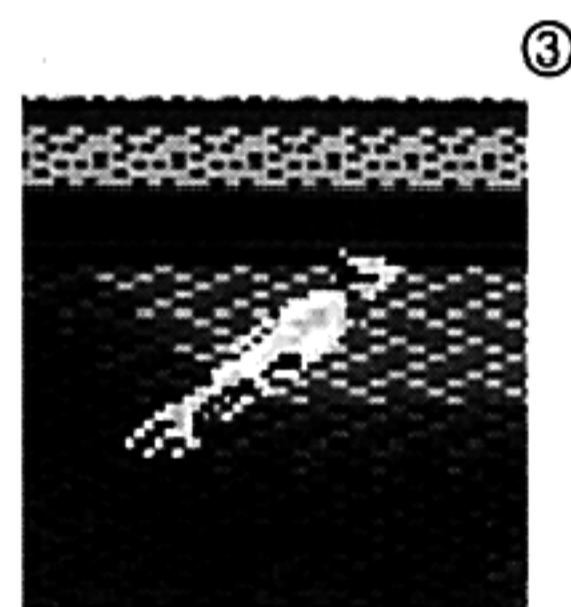
① AXEL: Uppercut puissant



② BLAZE: Coup vertical



③ SKATE: Mise à terre/Coup de tête explosif



DEFENSE ARRIERE Touche 1 + touche 2 en même temps

Cette attaque est excellente pour éviter la canaille qui risque de vous surprendre par derrière. Vérifiez que votre combattant ne porte pas une arme quand il effectue ce mouvement, sinon elle tombera.

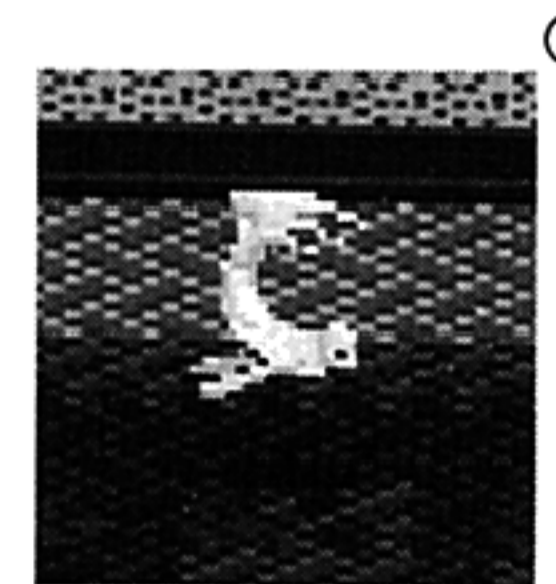
① AXEL: Coup avec le revers de la main



② BLAZE: Coup de pied à 360°



③ SKATE: Coup de pied avec revers



Sauts

ATTAQUE EN SAUTANT (Touche D →) Touche 2 → Touche 1

Appuyez sur la touche 2 pour sauter, puis sur la touche 1 au plus haut du saut pour attaquer par le haut. Vous pouvez aussi utiliser la touche D pour guider vos sauts.

① AXEL: Coup de genoux

①



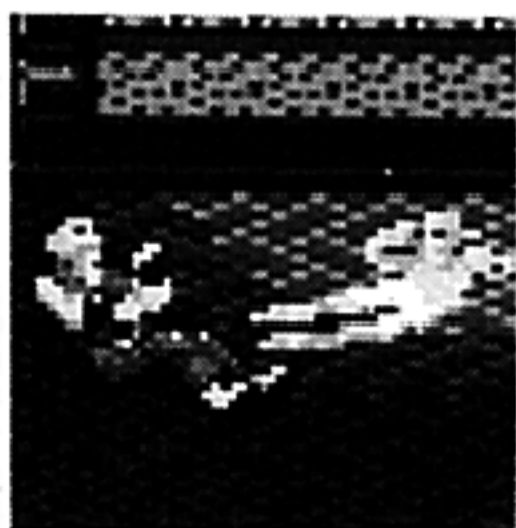
② BLAZE: Coup de pied latéral

②



③ SKATE: Double coup de pied latéral

③



Empoignade

Si vous rapprochez suffisamment votre combattant d'un adversaire il peut l'attraper par les épaules. Vous pouvez lui causer de sérieux dommages si vous exécutez les mouvements suivants:

COUP PUISSANT Touche 1

① AXEL: Coup de tête

①



② BLAZE: Mise à terre

②



③ SKATE: Coup de coude

③



FURIE Touche D vers l'adversaire + Touche 1 à plusieurs reprises

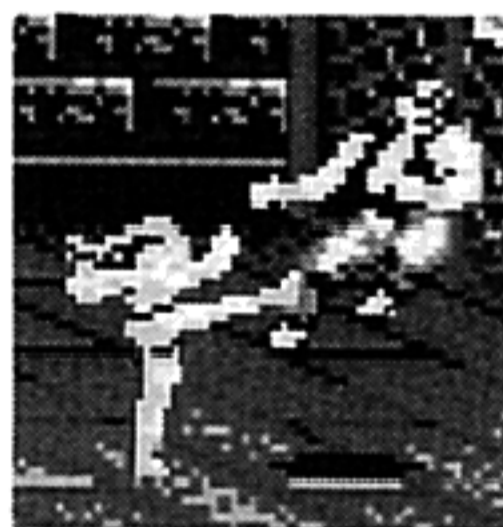
① AXEL: Quatre coups de genou et un coup de tête

①



② BLAZE: Deux coups de genou et un coup de pied en l'air

②



③ SKATE: Deux coups de tête suivis d'un coup de coude.

③

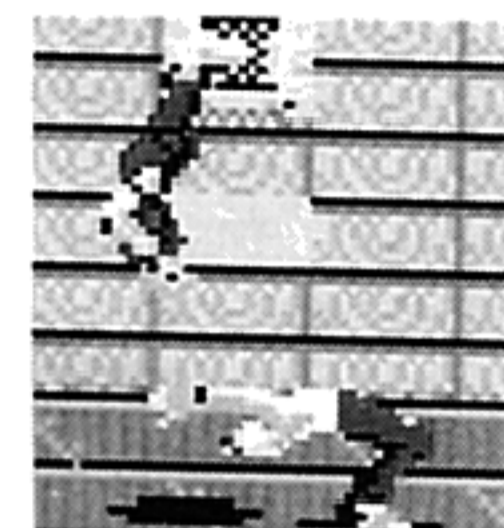


PROJECTION DU CORPS Pression sur la touche D à l'inverse de l'adversaire + Touche 1

Saisissez votre adversaire par devant, appuyez sur la touche D pour vous éloigner un peu de l'adversaire, puis appuyez sur la touche 1 pour exécuter les attaques suivantes:

① AXEL: Projection arrière

①



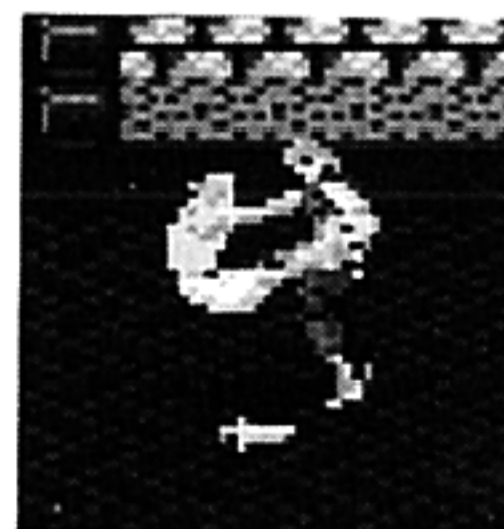
② BLAZE: Projection arrière meurtrière

②



③ SKATE: Uppercut enroulé

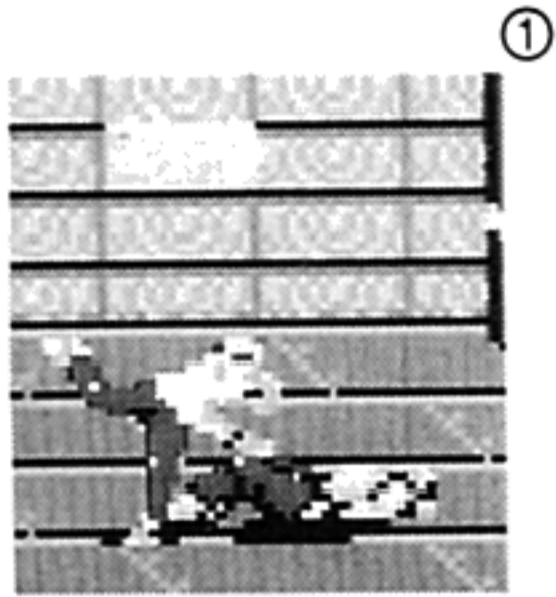
③



SUPER PLAQUAGE Touche 2 → Touche 1

Utilisez la touche 2 pour plaquer un adversaire, puis appuyez rapidement sur la touche 1 pour que votre ennemi morde la poussière! Axel et Blaze peuvent saisir un adversaire par derrière. Appuyez alors sur la touche 1 pour exécuter la même attaque.

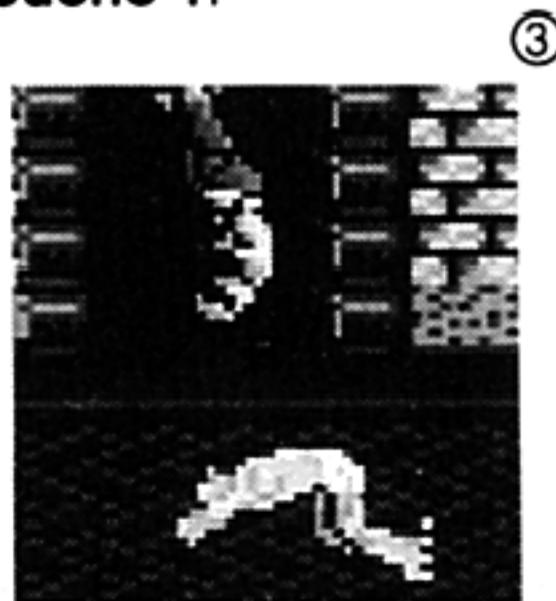
① AXEL: Plaquage



② BLAZE: Chute en arrière



③ Si Skate se trouve derrière un ennemi et il peut faire un brusque **MOUVEMENT DU COU** si vous appuyez sur la **touche 2**, puis rapidement **deux fois sur la Touche 1**.



④ Placez Skate derrière un ennemi, attendez un moment, puis appuyez sur la **touche 1** pour lui flanquer une **Migraine** qui lui martelera longtemps les tempes.



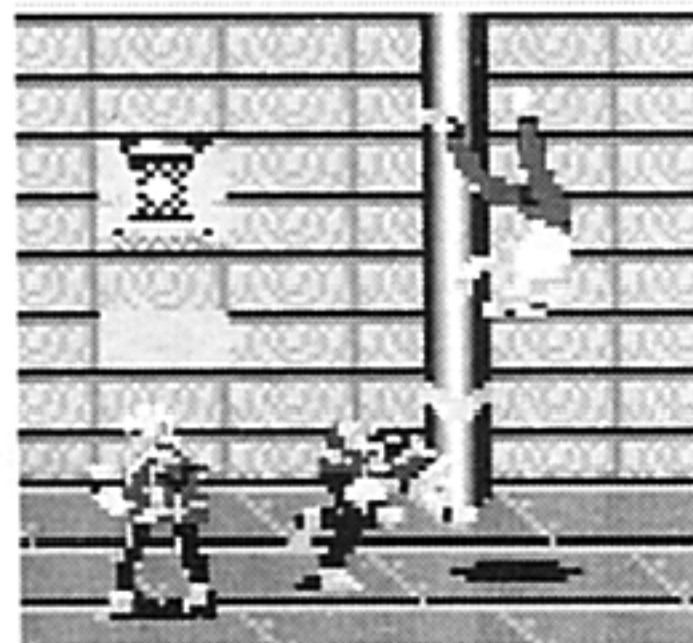
Attaques spéciales

RÉCUPÉRATION HAUT de la touche D + touche 2

Si votre combattant est renversé, appuyez sur ces touches simultanément avant qu'il ne touche le sol. Il retombera sur ses pieds sans se faire mal.

ATTAQUES STATIONNAIRES HAUT de la touche D, puis Bas → Touche 1

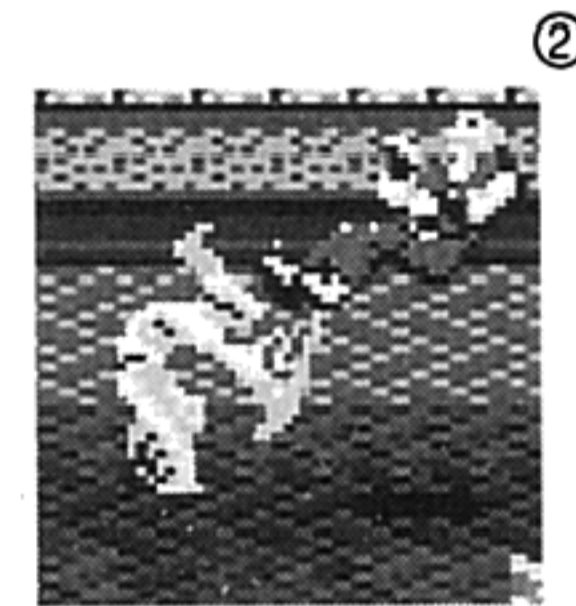
Vous pouvez aussi vous servir de cette attaque en appuyant sur la GAUCHE puis la DROITE de la touche D, puis sur la touche 1.



① AXEL: Mouvement du dragon



② BLAZE: Embukyaku



③ SKATE: Double coup de pied tournoyant



ATTAQUE DIRIGÉE GAUCHE ou DROITE de la touche D + Touches 1 et 2

① AXEL: Attaque du dragon



② BLAZE: Kikousho



③ SKATE: Coup de pied tire-bouchon



SUPER ATTAQUE Appuyez et tenez la touche 1 enfoncée, puis relâchez-la

Appuyez et tenez la touche 1 enfoncée jusqu'à ce que votre combattant s'acroupisse et se prépare à l'attaque. Relâchez alors la touche pour exécuter un mouvement destructif qui déséquilibrera complètement votre adversaire. Votre combattant peut utiliser la super attaque une fois avec chaque vie, à moins qu'il ne parvienne à saisir une étoile. Vous avez aussi droit à une attaque spéciale quand vous terminez une étape.

① **AXEL:** Coup mortel ①



② **BLAZE:** Attaque frénétique ②



③ **SKATE:** Assaut piquant ③



Remarque: Chaque combattant peut exécuter un total de 14 mouvements différents. Essayez-les pour savoir ce que vous pouvez faire avec.

Les terrains de combat

Etape 1: En ville

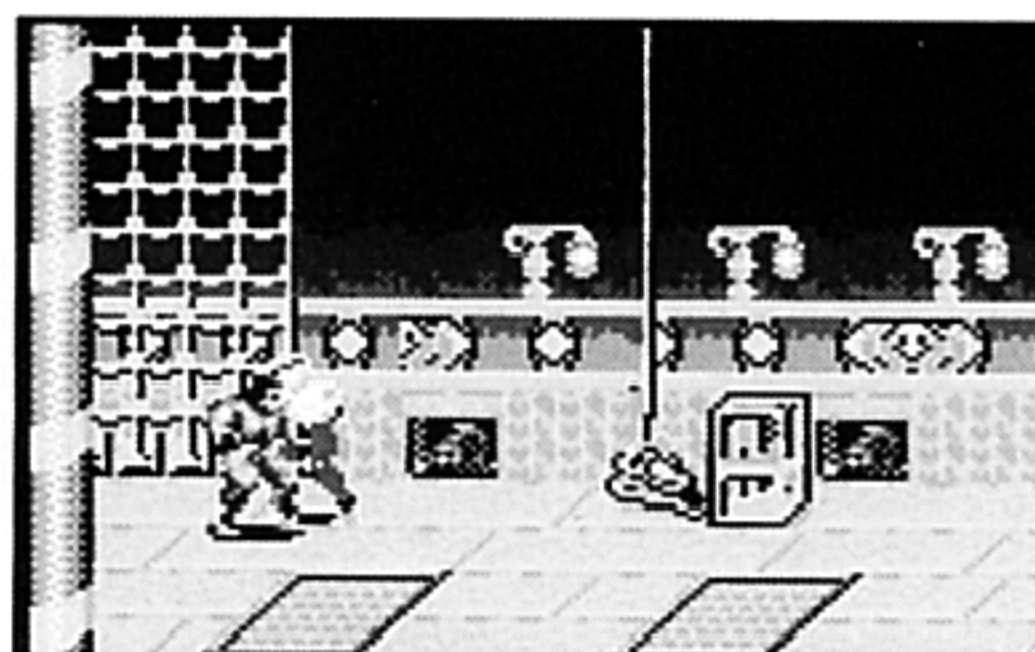
Saisissez un couteau ou un tuyau et affrontez les gangs dans les rues. Plongez dans les quartiers miteux de la ville et attaquez le leader local de boxe, un barman musclé qui n'apprécie pas que vous vous en preniez à sa clientèle!



Etape 2: Le parc d'attraction

Des bandes de brutes ne vous laissent pas le temps de vous amuser lorsque vous flânez dans le quartier.

Il faut payer pour monter dans le bateau des "Pirates" où un escadron de ninjas et d'experts en arts martiaux ont l'intention de se débarrasser de vous!



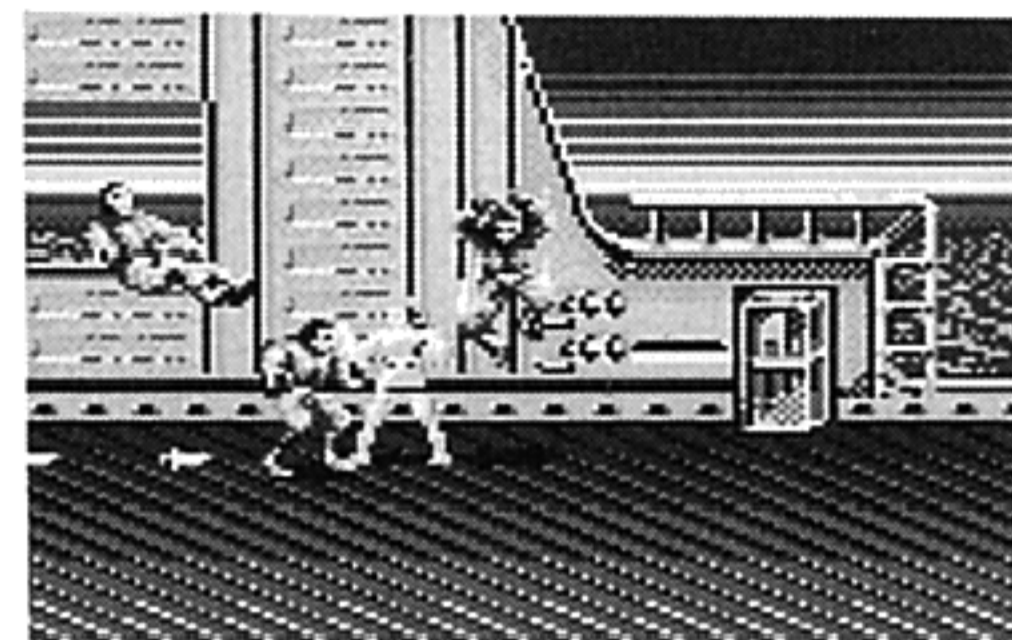
Etape 3: L'aventure alien

Essayez de sortir de la maison des étrangers où un véritable danger se cache dans le brouillard traître. Les motards sont déchaînés et essaient de vous renverser avec leurs motos et un psychopathe à hélice essaie de vous réduire en poussière à force de coups. Vous devrez alors attaquer l'alien en personne...



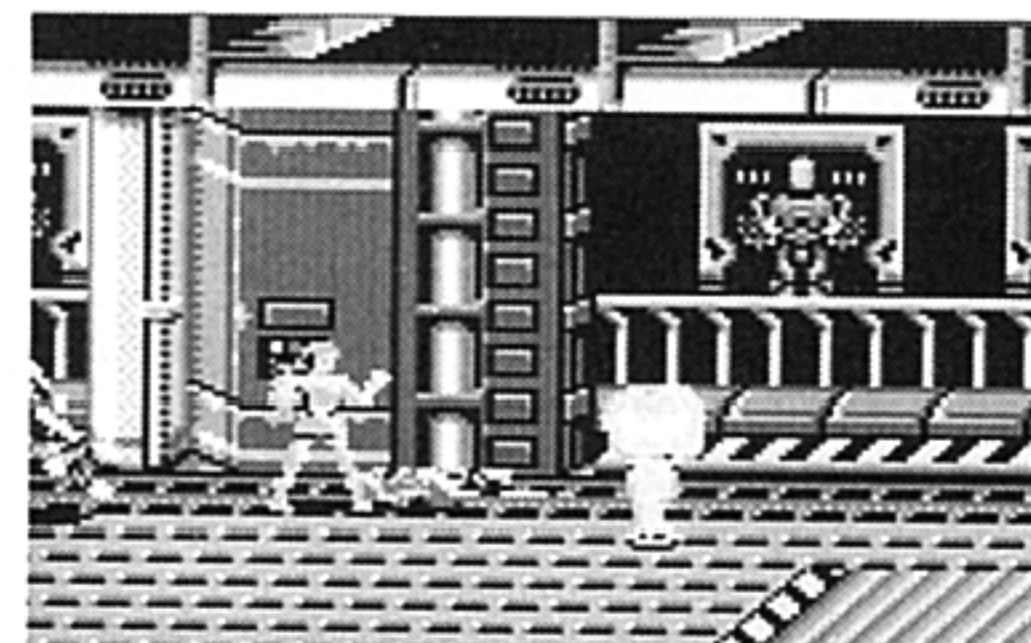
Etape 4: Destruction en mer

Partez pour une aventure en pleine mer vers la cachette des gangsters. Mais ni le gros type qui crache du feu ni les brutes ninjas vous laisseront le temps de savourer la traversée!



Etape 5: L'usine de munitions

Vous traversez une usine pleine d'armes étranges et ultra-modernes. Est-ce que vous êtes prêt à les essayer? Frappez fort mais ne restez pas trop longtemps au même endroit pour voir ce qui se passe, car vous risquez d'être réduit à néant!



Etape 6: Le bastion du syndicat

Vous voilà seul. Mr. X attendait votre venue et vous réserve quelques surprises...

Affichage des points

Vous recevez des points chaque fois que vous anéantissez un voyou de la bande. Réalisez un super score pour récupérer des combattants supplémentaires et sauvez la ville des griffes de Mr. XI

Vous obtenez également des bonus chaque fois que vous terminez une étape et plus vous choisissez un niveau de difficulté élevé, plus le bonus est important.

Bonus d'étape:

Le nombre d'étapes terminées
x 5 000 points

Bonus de temps:

100 points pour chaque
seconde restante sur la minuterie

Bonus de niveau:

Facile Pas de bonus
Normal 10 000 points
Difficile 20 000 points

Vous pouvez également obtenir des combattants supplémentaires si vous marquez suffisamment de points:

1UP:

Premier 20 000 points
Deuxième 50 000 points
Troisième 100 000 points
Suivants Tous les 100 000 points

Remarque: Vous pouvez faire tourner plus vite le voyant sur l'écran de bonus en appuyant sur la touche 2.

Fin de jeu/continuation

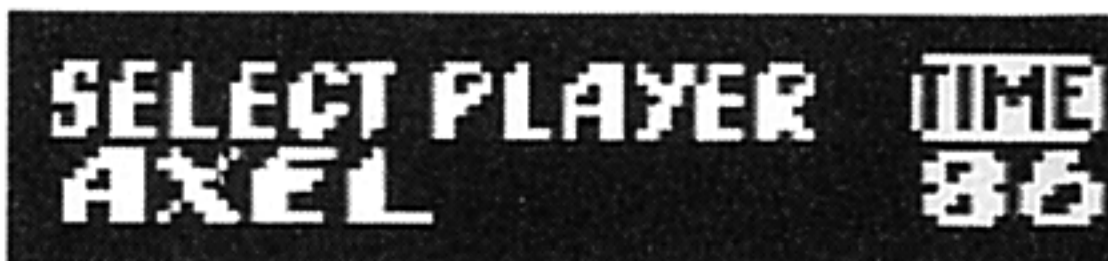
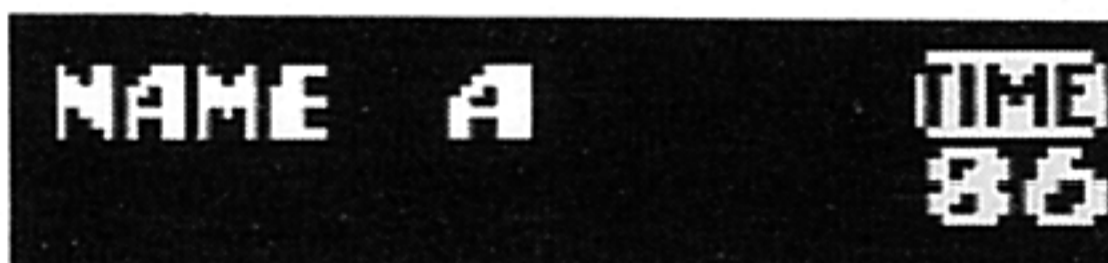
Quand vous n'avez plus de combattants, la partie est terminée. Dans la partie supérieure de l'écran (coin supérieur gauche pour le joueur 1, coin supérieur droit pour le joueur 2), les mots GAME OVER et CONTINUE apparaissent.

Si vous gagnez des points pour poursuivre la partie, vous pouvez choisir de la continuer à partir de l'étape en cours. Utilisez la touche D pour choisir "CONTINUE" (le mot clignote), puis appuyez sur la touche 2. Le nom du combattant que vous utilisez apparaît. Faites défiler tous les noms de combattants en appuyant sur la touche D, puis appuyez sur la touche 2 pour en choisir un.

Vous pouvez poursuivre trois fois la partie. Quand vous avez terminé, les mots GAME OVER apparaissent au centre de l'écran et la partie prend définitivement fin.

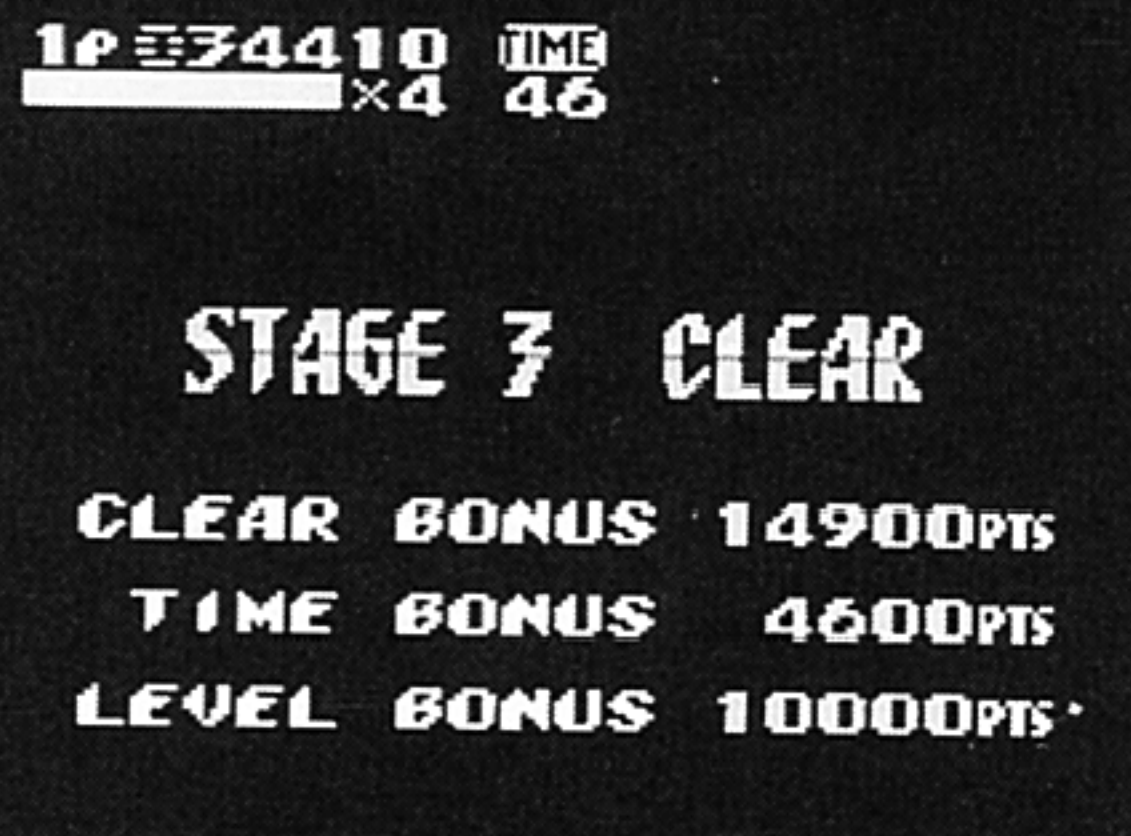
Affichage des meilleurs scores

Si vous êtes classé parmi les dix meilleurs, vous pouvez entrer vos initiales sur l'écran d'affichage des meilleurs scores. Quand la partie prend fin, l'écran d'entrée de nom apparaît dans le coin gauche de l'écran (coin droit pour le joueur 2). Faites défiler toutes les lettres en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE de la touche D, puis appuyez sur la touche 2 pour entrer votre choix et passer à la lettre suivante. Vous pouvez entrer jusqu'à trois lettres pour vos initiales. Quand les trois espaces prévus sont remplis, les lettres ED apparaissent. Appuyez sur la touche 2 pour entrer vos initiales et continuer ou arrêter la partie.



Tactiques de rue

- Emparez-vous le plus vite possible des objets pour obtenir des points supplémentaires et augmenter votre résistance avant la fin de chaque étape.
- Evitez les coins de l'écran. Les ennemis adorent s'y cacher car vous ne les voyez pas bien. Faites-les sortir de leurs cachettes.
- Ne laissez pas votre adversaire donner le premier coup. Vos ennemis ont les bras longs, et une fois qu'ils ont frappé, ils garderont l'avantage jusqu'à ce que vous apparteniez au passé.
- Observez les ombres sur le sol pour prévenir l'attaque d'un ennemi ou pour savoir où se trouve un adversaire dans le ciel.



1P 34410 TIME
x4 46

STAGE 3 CLEAR

CLEAR BONUS 14900PTS
TIME BONUS 4600PTS
LEVEL BONUS 10000PTS

SEGA
GAME GEAR

STREETS II
OF RAGE™

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)

© 1993 Sega Enterprises, Ltd. MUSIC © 1993 YUZO KOSHIRO

PRINTED IN JAPAN 672-1367-50



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperiä.