



DOUBLE DRAGON

MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.



Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu DOUBLE DRAGON* de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

Table des matières

Scénario de Double Dragon.....	3
Commandes de jeu	4
A l'attaque!	5
Niveaux techniques.....	8
Niveaux de jeu	9
Répertoire des personnages.....	10
Vos armes	12

ATTENTION!

- 1) Il s'agit d'un jeu de haute précision. Ne le gardez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Ne lui donnez pas de chocs, ne le laissez pas tomber au sol. Ne le démontez pas.
- 2) Evitez de toucher aux bornes. Ne les mettez pas en contact avec de l'eau ou de la poussière. Si vous le faites, vous abîmerez votre jeu.
- 3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, du diluant pour peinture, de l'alcool ou d'autres produits de ce genre.
- 4) Coupez toujours le courant avant d'insérer la cassette dans la console NES ou de l'en retirer.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

© 1990 Nintendo Co., Ltd.

★ Double Dragon is a registered trademark under the [exclusive] control of Tradewest, Inc.

© Copyright Technos Japan Corp. licensed exclusively to Tradewest, Inc. Licensed from Tradewest, Inc.

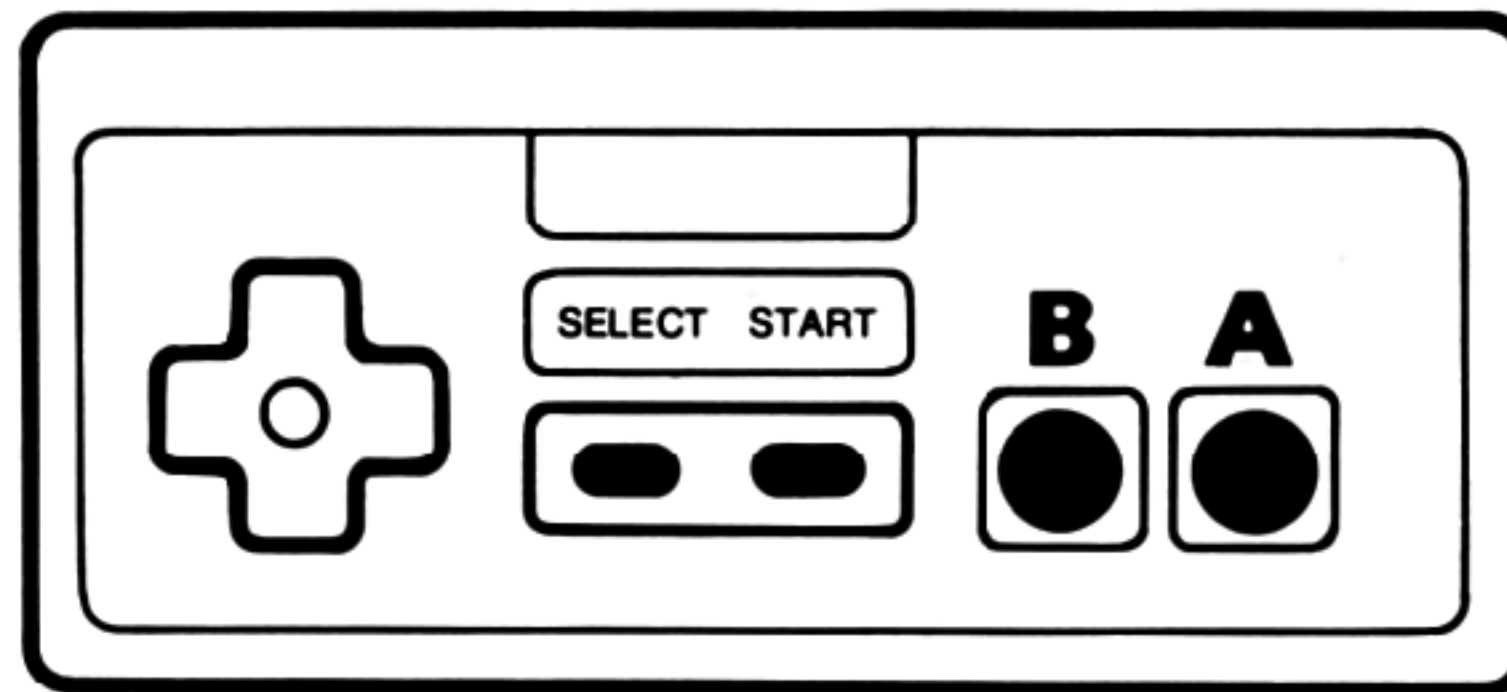
Scénario de Double Dragon

Double Dragon, c'est l'histoire de Billy et de Jimmy Lee, deux frères jumeaux qui ont appris à se battre dans les rues froides et impitoyables de leur ville. Leur connaissance exceptionnelle des arts martiaux combinée à leurs tactiques des rues a fait d'eux de redoutables machines de combat.

Mais voilà que Billy doit faire face à un formidable défi. Marion, son amie, a été kidnappée par les Guerriers Noirs (the Black Warriors), la bande sauvage à la solde du mystérieux Shadow Boss! En se servant de toutes les armes qu'il peut trouver — couteaux, fouets, battes, rochers, bidons d'huile, et même dynamite — Billy doit poursuivre la bande dans les taudis, les usines, et les environs boisés de la ville, afin d'atteindre la cachette où se déroulera son ultime bagarre avec le Shadow Boss, Jimmy, son frère!



Commandes de Jeu



Manette multidirectionnelle: Comporte huit manœuvres différentes. Appuyez deux fois à droite ou à gauche pour donner un Coup de tête à vos ennemis.

Bouton Select: Appuyez pour choisir entre deux modes de jeu. Dans le mode à un joueur, vous jouez contre l'ordinateur. Dans le mode à deux joueurs, vous défiez un autre joueur.

Bouton Start (Début): Appuyez sur ce bouton quand vous êtes prêt à jouer.

Bouton A: Appuyez sur ce bouton pour donner un coup de poing. Le donner en direction de votre adversaire.

Bouton B: Appuyez sur ce bouton pour donner un coup de pied. Le donner en direction de votre adversaire.

Bouton A + Bouton B: Appuyez simultanément sur **A** et sur **B** pour sauter.

Les techniques expliquées ci-dessus peuvent être utilisées dans le niveau 1. Des techniques plus élaborées sont disponibles pour les niveaux supérieurs.

A l'attaque !



Coup de poing: Appuyez sur le bouton **A**.
Donnez le coup de poing en direction de
votre adversaire.



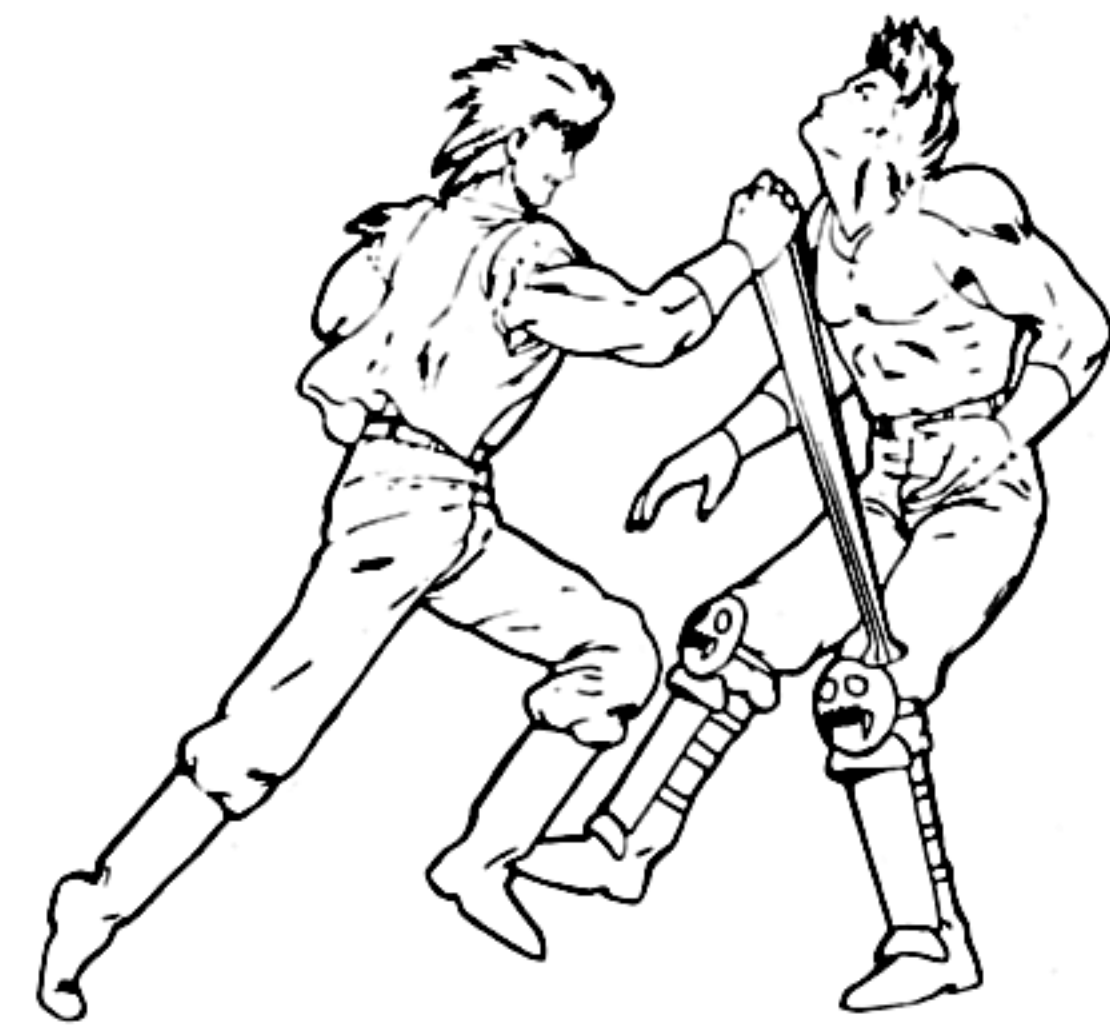
Coup de pied: Appuyez sur le
bouton **B**. Donnez le coup de pied
en direction de votre adversaire.



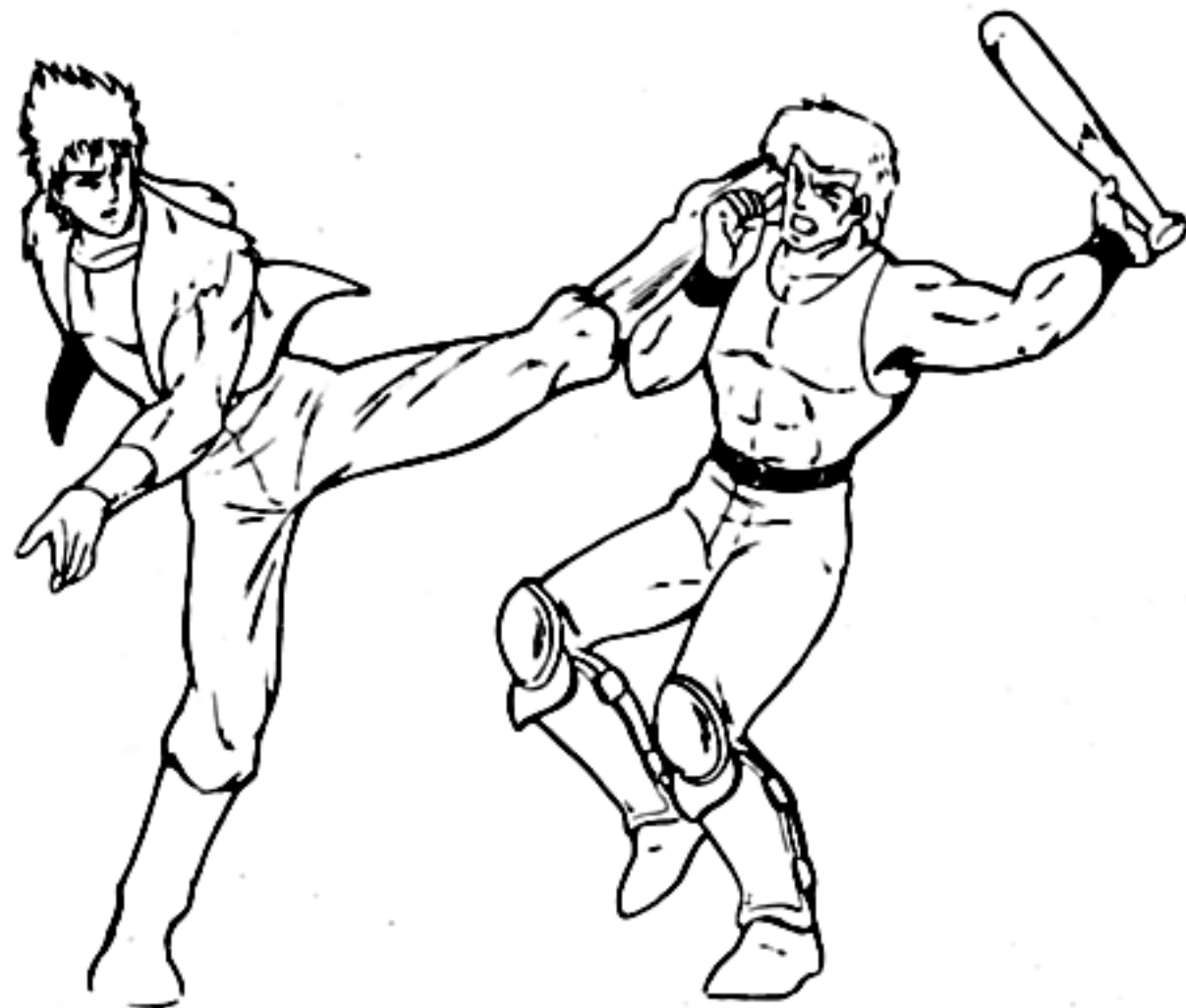
Coup de tête: Appuyez deux fois à gauche ou
à droite sur la **manette multidirectionnelle**.



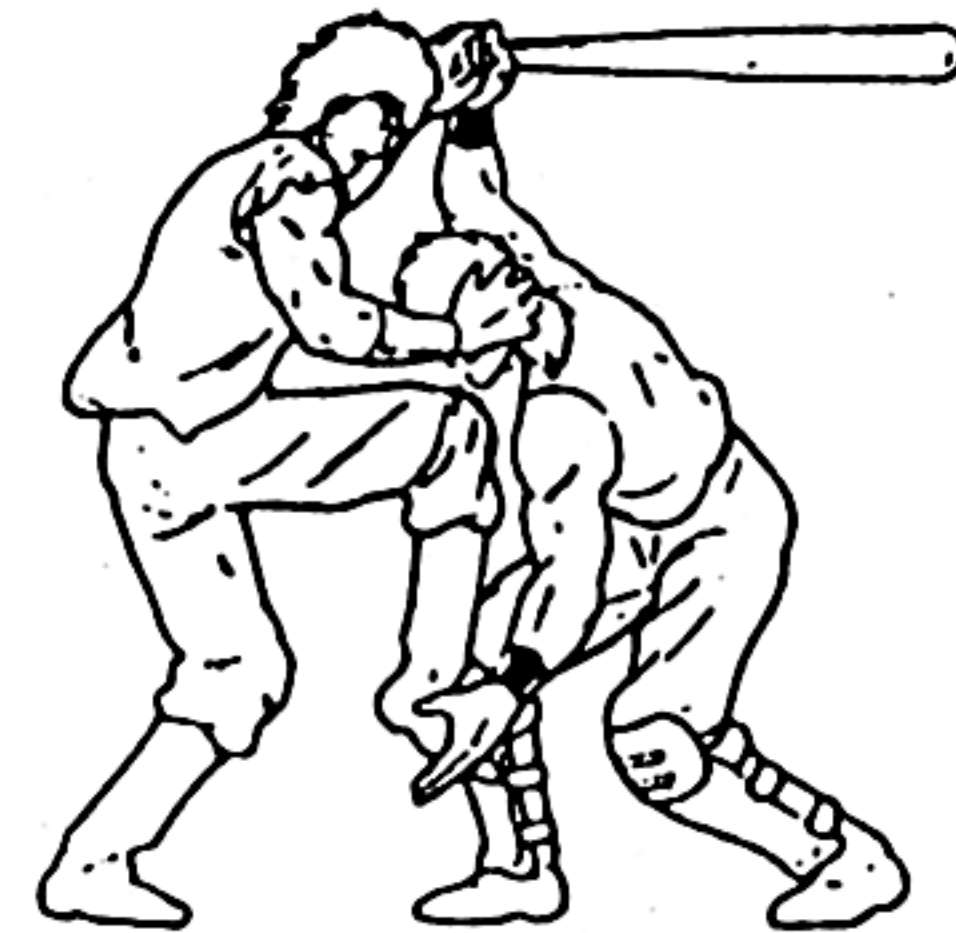
Coup de pied en sautant: Appuyez simultanément sur les boutons **A** et **B**. Pour un coup de pied en l'air et de côté, appuyez en diagonale sur la **manette multidirectionnelle**.



Uppercut: Appuyez sur le bouton **A** quand l'adversaire s'accroupit.



Coup de pied en revers: Appuyez sur le bouton **B** quand l'adversaire s'accroupit.



Coup de pied sur prise de cheveux: Quand l'ennemi s'accroupit, approchez-vous de lui, tirez ses cheveux et appuyez sur le bouton **B**



Projection par dessus l'épaule: Tirez l'ennemi par les cheveux et appuyez sur le bouton **A**.



Coup de pied vrillé: Appuyez deux fois sur la **manette multidirectionnelle** lorsque vous faites face à l'ennemi.



Attaque avec immobilisation: Approchez-vous de l'ennemi à terre. Appuyez sur la **manette multidirectionnelle** vers le bas, et tombez sur votre adversaire. Appuyez sur le bouton **A**.



Coup de coude: Appuyez sur la **manette multidirectionnelle** deux fois vers la gauche quand l'ennemi vient de la gauche. Appuyez sur la **manette multidirectionnelle** deux fois vers la droite quand l'ennemi est à droite

Niveaux techniques

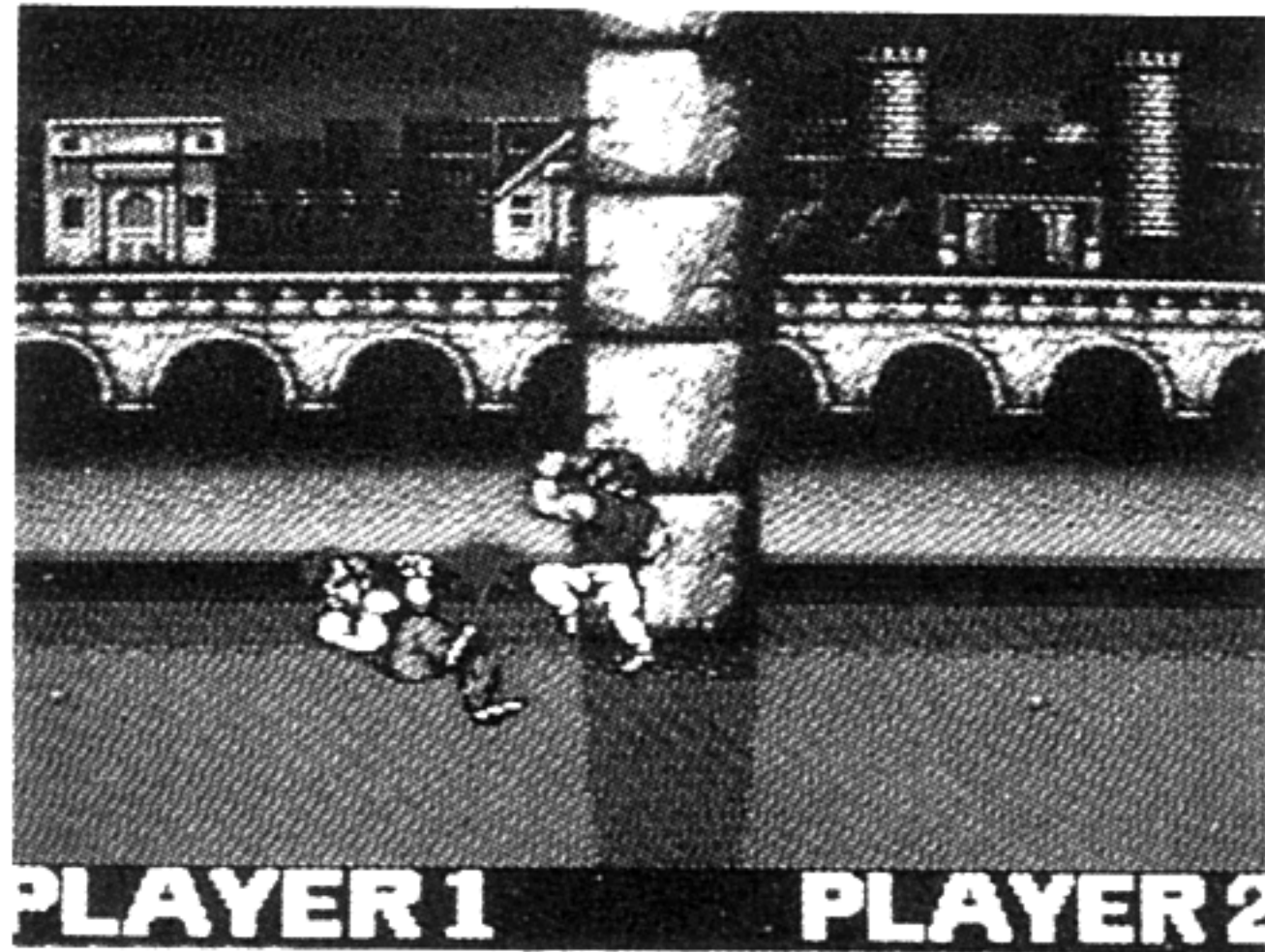
Double Dragon comporte 7 niveaux d'adresse technique. Chaque jeu commence au Niveau 1. Vous apprenez des techniques nouvelles de combat à chaque niveau supplémentaire.

Indicateur: Quand vous avez marqué plus de 999 points, un ♥ apparaît et vous montez d'un niveau.

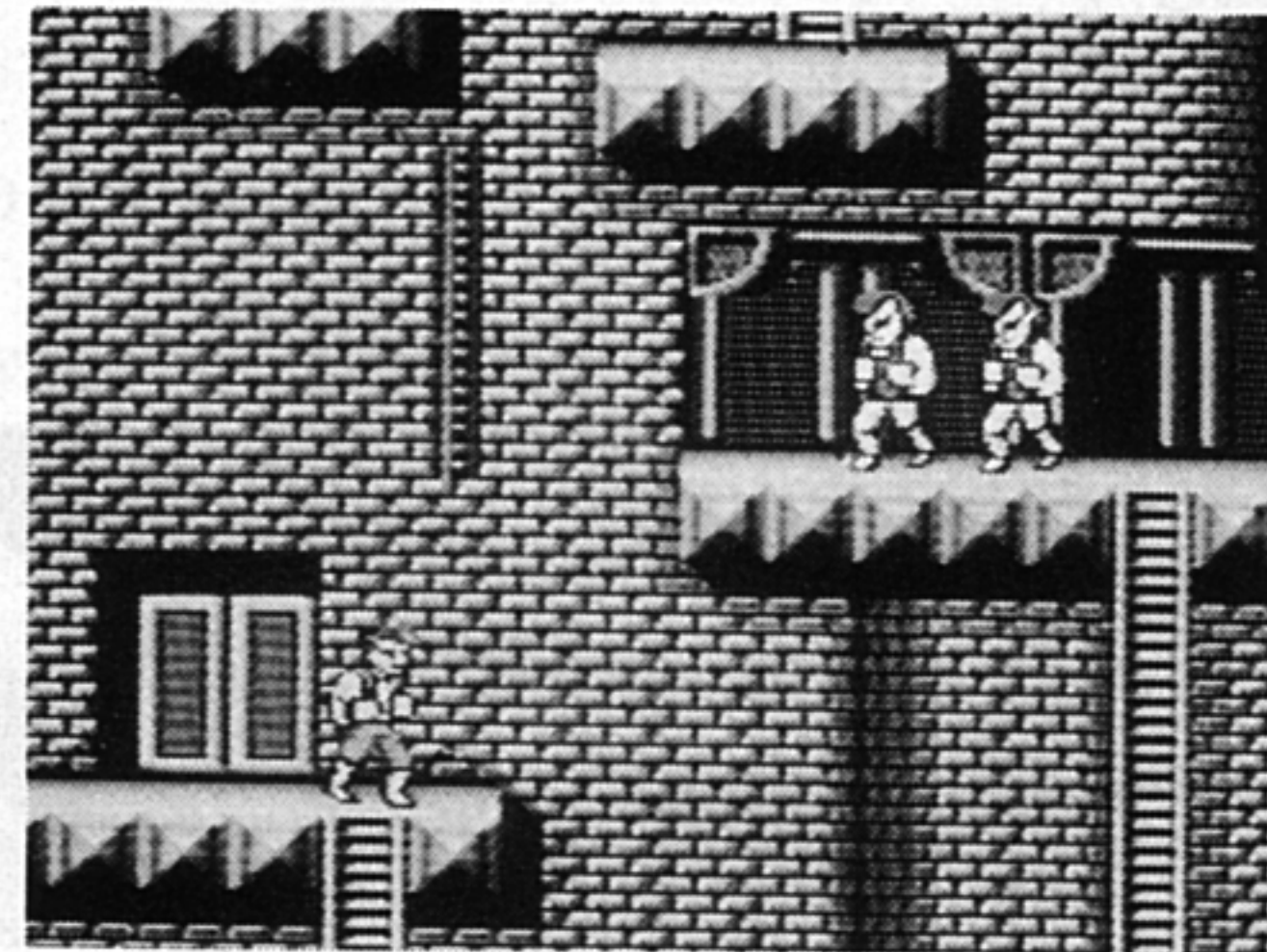


Niveaux de Jeu

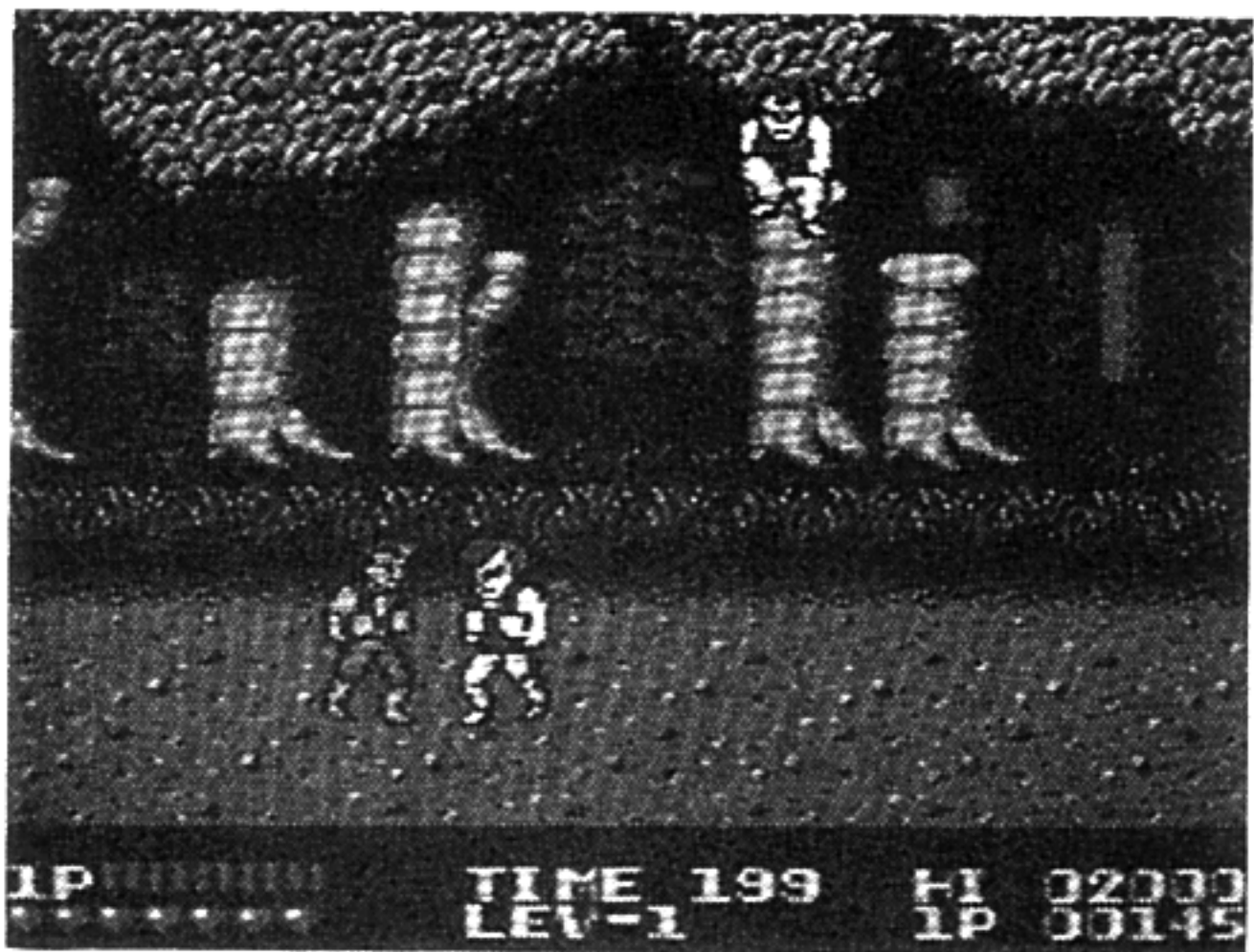
L'action de Double Dragon se déroule sur quatre niveaux différents, ou scènes: le taudis urbain, la zone industrielle, la forêt, et la cachette du Boss.



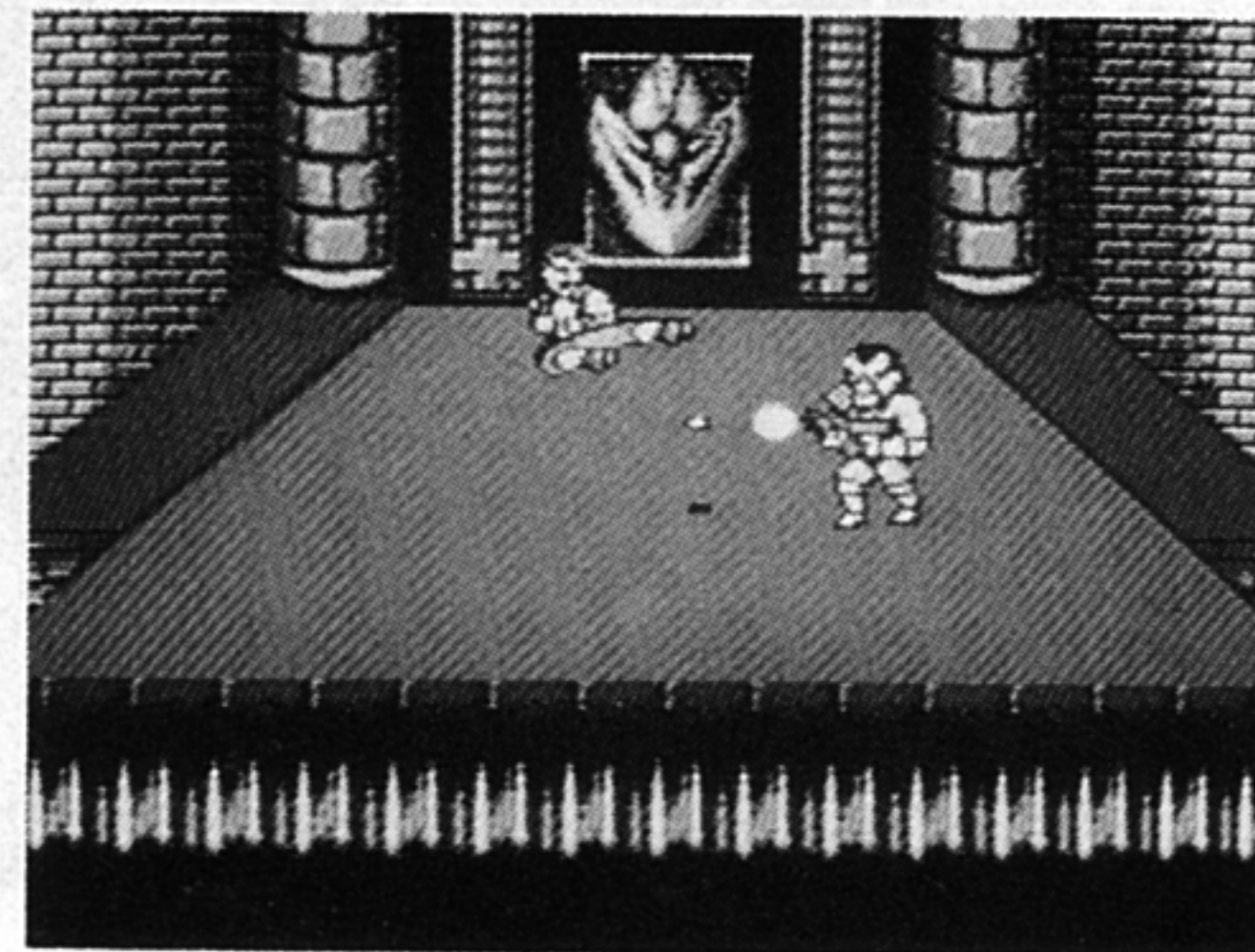
Taudis urbain



Zone Industrielle



Forêt



Cachette du Boss

Distribution des personnages



Billy Lee: Taille 1,78 m. Poids 75 kilos. Héros de notre histoire, il s'entraîne au Kung Fu depuis l'âge de 12 ans, et est devenu un Maître Kung-Fu Sosalken à 20 ans.



Jimmy Lee: Taille 1,78 m. Poids 77 kilos. Frère jumeau de Billy, il est, en secret, Shadow Boss, le chef mystérieux des Black Warriors (Guerriers Noirs).



Lopar: Taille 1,72 m. Poids 79 kilos. Possède de méchantes droites et gauches; aime lancer des bidons d'huile.



Abobo: Taille 1,91 m. Poids 118 kilos. Le Middle Boss; aime lancer des bombes et brutaliser les gens qu'il rencontre.



Williams: Taille 1,72 m.
Poids 75 kilos. Dispose
d'un puissant coup de
pied en sautant. Très
habile avec un
couteau ou une batte.



Linda: Taille 1,62 m.
Poids 51 kilos. Méfiez-
vous de sa gauche et
de sa droite. Elle manie
un fouet redoutable.



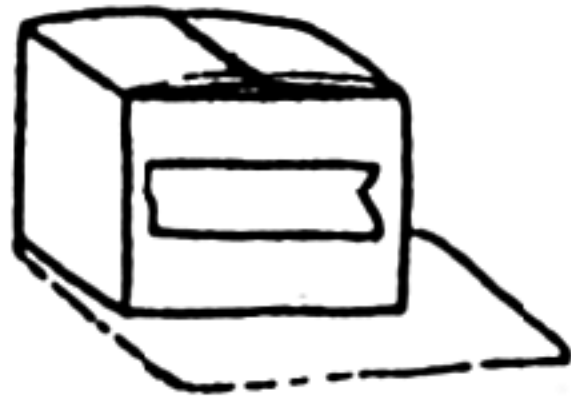
Chintai: Taille 1,67 m.
Poids 68 kilos. Un
maître au Karaté.



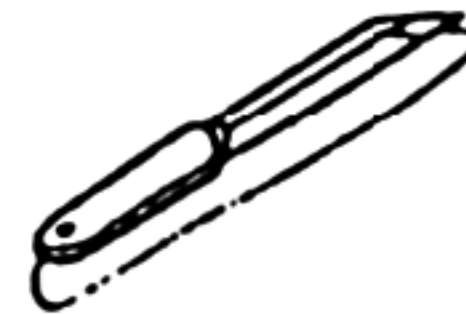
Willy: Taille 1,83 m. Poids
92 kilos. Le Big Boss. Est
armé d'une mitrailleuse
et n'hésite pas à s'en
servir.

Vos armes

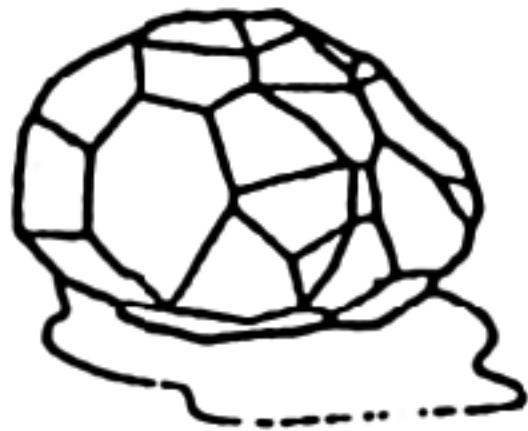
Appuyez sur le bouton **A** pour ramasser ou lancer une caisse, un rocher, un bidon d'huile, un bâton de dynamite ou un couteau. Pour faire tourner une batte ou claquer un fouet, appuyez sur le bouton **A**.



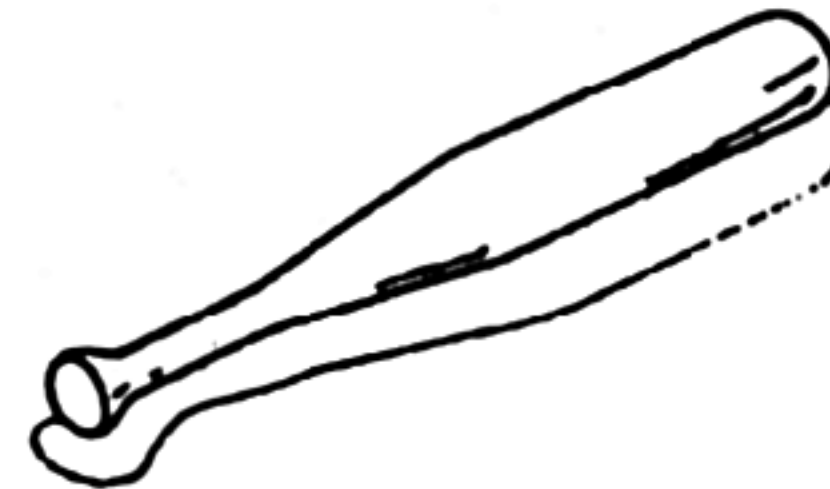
Caisse



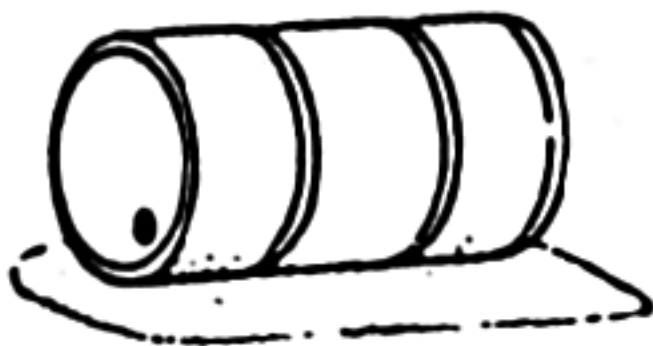
Couteau



Rocher



Batte



Bidon d'huile



Fouet



Dynamite

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P. 271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle été modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche **NINTENDO** contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, **BANDAI FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur **NINTENDO** avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de **BANDAI FRANCE**, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux **NINTENDO**, appelez:
16(1) 34 64 77 55.



DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON