

# DRAGON'S FURY™



SEGA  
**GENESIS**  
16-BIT CARTRIDGE



# TENGEN

Buy games and accessories with this seal to be sure that they are compatible with the SEGA™ GENESIS™ SYSTEM.

This official seal is your assurance that this product meets the highest quality standards of SEGA.

**Introduction 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 de la maniere décrite dans le mode d'emploi de votre " Sega Mega Drive System"**

**3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.**

**IMPORTANT.**

**Faites toujours très attention à ce que la console soit hors tension avant d'introduire ou de retirer la cartouche.**

**Joueur 2: Appuyez sur la touche START sur le bloc de commande Mega Drive 2**

**1) Introduisez la cartouche Mega Drive**

**2) introduisez le bloc de commande Mega Drive 1**

**3) Introduisez le bloce de commande Mega Drive 2**

---

**INTRODUCTION**

**Dragon's fury est l'ultime jeu de flipper, et même d'avantage. C'est génial, vous avez vraiment l'impression de combattre des monstres fantastiques et des créatures surnaturelles. Jouez bien, entraînez vous à maîtriser les secrets de Dragon's Fury, et vous atteindrez peut être le niveau mystère.**

---

**COMMANDES ( Réglages par défaut)**

**1) Active le flipper de gauche**

**2) Commence le jeu- Pause/reprend le jeu**

**3) Bouton B: Active le flipper de droite et le shooteur.**

**Bouton A/ Secoue la machine; n'abusez pas de ce bouton car il active le bouton avertisseur TILT.**

**Ces réglages correspondent au réglages par défaut. Vous pouvez bien entendu, les modifier à votre convenance.**

---

## **L'ECRAN PRINCIPAL**

**L'écran principal est composé de trois zones de jeu qui défilent verticalement: celle du haut que nous appellerons 3F celle du milieu 2F et celle du bas 1F.**

### **1F( ZONE INFERIEURE)**

- 1) STOPPER**
- 2) COCON**
- 3) OEUF DE DRAGON**
- 4) DRAGON**
- 5) TOUR**
- 6) CRANE**
- 7) INSECTE DE LA TOUR**
- 8) SQUELETTE D'INSECTE**
- 9 SHOOTEUR**

### **F2 (ZONE DU MILIEU)**

- 1) POCHE 2F (INFERIEURE GAUCHE)**
- 2) MUR (POCHE) 2F**
- 3) POCHE 2F (SUPERIEURE GAUCHE)**
- 4) GRAND PORT**
- 5) COURONNE DU GRAND VISAGE**
- 6) POCHE 2F (SUPERIEURE DROITE)**
- 7) GRAND VISAGE**
- 8) PETIT SOLDAT 2F**

## **3F (ZONE SUPERIEURE)**

- 1) ROULETTE BULLE**
  - 2) SQUELETTE DE CHEVALIER**
  - 3) POCHE 3F (INFERIEURE GAUCHE)**
  - 4) TUBE 3F (GAUCHE)**
  - 5) SOCIER**
  - 6) PETITE BULLE**
  - 7) POCHE 3F (SUPERIEURE GAUCHE)**
  - 8) GRILLE DU DRAGON**
  - 9) PETITE CRANE**
  - 10) POCHE 3F (SUPERIEURE DROITE)**
  - 11) ETOILE**
  - 12) TUBE 3F (DROITE)**
  - 13) POCHE 3F (INFERIEURE GAUCHE)**
- 

## **SCORES**

**SQUELETTE DE CHEVALIER: 5000 points si vous le touchez, lorsqu'il est touché 4 fois et détruit vous marquez 10 000 points.**

**PETITE BULLE : 100 000 points chacune. Lorsque vous en avez détruit une la roulette bulle se transforme en "STOPPER" entre les flippers de la zone 3.**

**ROULETTE BULLE : Chaque fois qu'elle est touchée, elle change de couleur, elle passe du bleu au rose, au gris au bleu, au rouge, au gris. Ces couleurs ont la valeur suivante:**

**Bleu: 1000 points**

**Rose: 5000 points, plus augmantation du bonus total**

**Gris: 1000 point, plus augmantation du bonus de base**

**Rouge: Bille supplémentaire, et 10 000 points**

**Le "STOPPER" de la roulette bille disparaît lorsque la bille quitte l'écran principal.**

**SORCIER: 1000 points si vous le touchez; il sera détruit après avoir été touché 2 fois. Une fois détruit il vaut 5000 points, plus une augmentation des points de super bonus. Le sorcier change de couleur lorsque vous envoyez la bille dans une de ces poches de la zone 3.**

**Il y a 8 couleurs numérotées. Les points du bonus de base augmentent si vous détruisez les 4 sorciers de couleurs impaires.**

**PETIT CRANE: Vaut 2000 points une fois détruit. Le crâne affecte la rotation de l'étoile. Lorsque l'étoile s'arrête, la roulette s'arrête également. La bille entre dans la poche indiqué par la flèche, vous vous retrouverez à ce niveau bonus.**

**POCHE SUPERIEURE (GAUCHE) 3F: Dans les conditions normales , elle vaut 1000 points, plus une augmentation du bonus de base. la couleur du fantôme change également. Lorsque la flèche est allumée, vous obtenez 10 000 points et passez au niveau bonus 3.**

**POCHE SUPERIEURE (DROITE) 3F: Identique mais vous passez au niveau bonus 2.**

**POCHE INFERIEURE (GAUCHE) 3F: Identique mais vous passez au niveau bonus 5.**

**TUBE DROIT ET GAUCHE 3f : 35 000 points si la flèche est allumée. Vous passez à un niveau bonus choisi au hasard.**

**GRILLE DU DRAGON 3F: 5000 points lorsque la flèche est allumée. Vous passerez au niveau bonus 4 lorsque le bille entre dans la bouche du dragon.**

**GRAND VISAGE: 300 points si vous le touchez. Le visage se transforme lorsque la bille entre dans la poche supérieure droite ou inférieure gauche dans la zone 2. Lorsque le visage est touché 6 fois, il se transforme en dragon, et la bouche s'ouvre. Si la bille entre dans la bouche du dragon, vous gagnez 1000 points et passez au niveau 6**

**COURONNE DU GRAND VISAGE: Lorsque la bille entre dans la partie supérieure de la couronne, vous gagnez 3300 points.**

**MUR DE LA POCHE SUPERIEURE GAUCHE 2F : 5000 points si vous le touchez. Si vous le touchez 4 fois il est complètement détruit, et vous obtenez 20 000 points.**

**POCHE SUPERIEURE GAUCHE 2F** Lorsque la bille entre dans cette poche, votre score augmente de 100 000 points et votre bonus est évalué. Après quelques calculs, tous vos bonus sont remis à zéro et vous passez à un niveau bonus choisi au hasard. Le mur réapparaît lorsque la bille quitte la poche.

**POCHE INFÉRIEURE GAUCHE ET SUPERIEURE DROIT 2F:** Lorsque la bille entre dans ces poches pour la première fois votre score augmente de 1000 points, et le visage ne change pas. Chaque fois que la bille entre dans ces poches par la suite, votre score augmente de 8000 points.

**PETIT SOLDAT 2F:** Vous donne 3000 points si vous le touchez une fois et 5000 points si vous le touchez deux fois, ce qui le détruit et ajoute un point à votre superbonus. Lorsque tous les soldats à gauche ou à droite sont détruits, vous gagnez 20 000 points. Les soldats changent de couleur, et passent du gris au bleu, au rose, et au rouge. Votre bonus total augmente de un si vous détruisez tous les soldats bleus.

**GRANDE PORTE : 5000 points.** Si vous la touchez 4 fois vous la détruisez et obtenez 50 000 points. La porte réapparaît lorsque vous sortez d'un niveau bonus.

**SQUELETTE D'INSECTE:** vaut 4000 points, s'il est touché entre le cocon et le mur; 10 000 points s'il est dans le couloir de sortie.

**COCON:** chaque fois que vous le touchez vous gagnez 1000 points. Il sera détruit après avoir été touché 10 fois, ce qui vous donne 2000 points et augmente d'un votre multiplicateur de bonus.

**CHENILLES:** Six chenilles sortent du cocon; vous obtenez 1000 points par chenilles touchées, et 50 000 points si vous les touchez toutes. Une fois touchée, les chenilles se transforment en mouches. Chaque mouche vous rapporte 2000 points et 100 000 si vous les détruisez toutes.

**OEUF DU DRAGON:** Vous rapportent 1000 points chaque fois que vous en détruisez un, plus un point de superbonus. Un bébé dragon sort de la coquille de chaque oeuf détruit et vaut 1000 points. Si vous détruisez les six oeufs, vous obtiendrez 20 000 points et la mâchoire du crâne s'ouvrira.

**DRAGON:** 5000 points, plus une augmentation du bonus de base chaque fois que vous le touchez. Lorsqu'il a été touché 8 fois, votre score augmente de 10 000 points et la bouche du dragon s'ouvre. Si la bille entre dans la bouche du dragon vous gagnez 10 000 points et passez au niveau bonus 1.

**CRÂNE:** Si la bille entre dans la bouche ouverte, votre bonus est calculé (les trois bonus ne seront pas remis à zéro avant d'avoir atteint leur maximum) La bouche se referme si vous quittez l'écran principal.

**OEIL DU CRÂNE:** Lorsque vous le touchez vous obtenez 4000 points plus une augmentation du bonus de base.

**TOUR:** Lorsque la flèche est allumée et que la bille traverse la tour, un stopper apparaît entre les flippers de la zone 1, et vous obtenez 10 000 points. Chaque fois que la bille traverse la tour par la suite vous gagnez 5000 points. Lorsque le stopper apparaît et que la bille traverse 5 fois la tour, cette dernière devient rouge. C'est moment d'entrer dans la tour pour passer au niveau bonus 5.

**STOPPER:** vous le perdez lorsque la bille quitte l'écran principal.

**INSECTE DE LA TOUR:** Vaut 1000 point si vous le touchez. S'il est touché deux fois il sera détruit et vous obtiendrez 5000 points plus 1 point de superbonus. Si vous détruisez tous les insectes, vous gagnez 20 000 points.



- 1) Vous obtiendrez 2 000 000 de points si la bille entre dans le grand visage au premier essai (avec un score de 0).**
- 2) Vous obtiendrez 2 000 000 de points et tous les sorciers seront détruit si la grande étoile s'arrête sur six heures (pointe vers le bas).**
- 3) Vous gagnerez 100 000 000 de points si les choses suivantes se produisent:  
votre superbonus est entre 60 et 69.  
votre bonus est un multiple de 9 et le grand visage se transforme en dragon.**
- 4) Si la bille traverse la tour 10 fois (pas nécessairement à la suite) et qu'un seul insecte reste dans la tour, la bille devient rose et pendant une minute tous les points que vous pouvez obtenir seront multipliés par 5.**
- 5) Si la bille entre dans le grand visage lorsque celui-ci est de couleur claire et qu'il reste un soldat de chaque côté de la zone 2, la bille devient rouge, et tous les points que vous pouvez obtenir seront multipliés par 6 pendant une minute.**
- 6) Si la bille détruit un bébé dragon alors qu'elle est encore au milieu vous obtenez une bille supplémentaire.**
- 7) Si vous utilisez votre dernière bille et que votre score est inférieur à 500 000 points, des poches apparaîtront à trois endroits au-dessus des flippers de la zone 1. La bille émergera alors du centre de la grande étoile de la zone 3. la roulette bille se transforme en stopper.**
- 8) Lorsque vous avez effectué parfaitement les six niveaux bonus, la bille devient bleu et pendant une minute tous les points que vous pouvez obtenir seront multipliés par 4! vous obtiendrez également 50 000 000 points et une bille supplémentaire.**

## **MOT DE PASSE**

**BGMOFFMODE: Désactive la musique (BGM).**

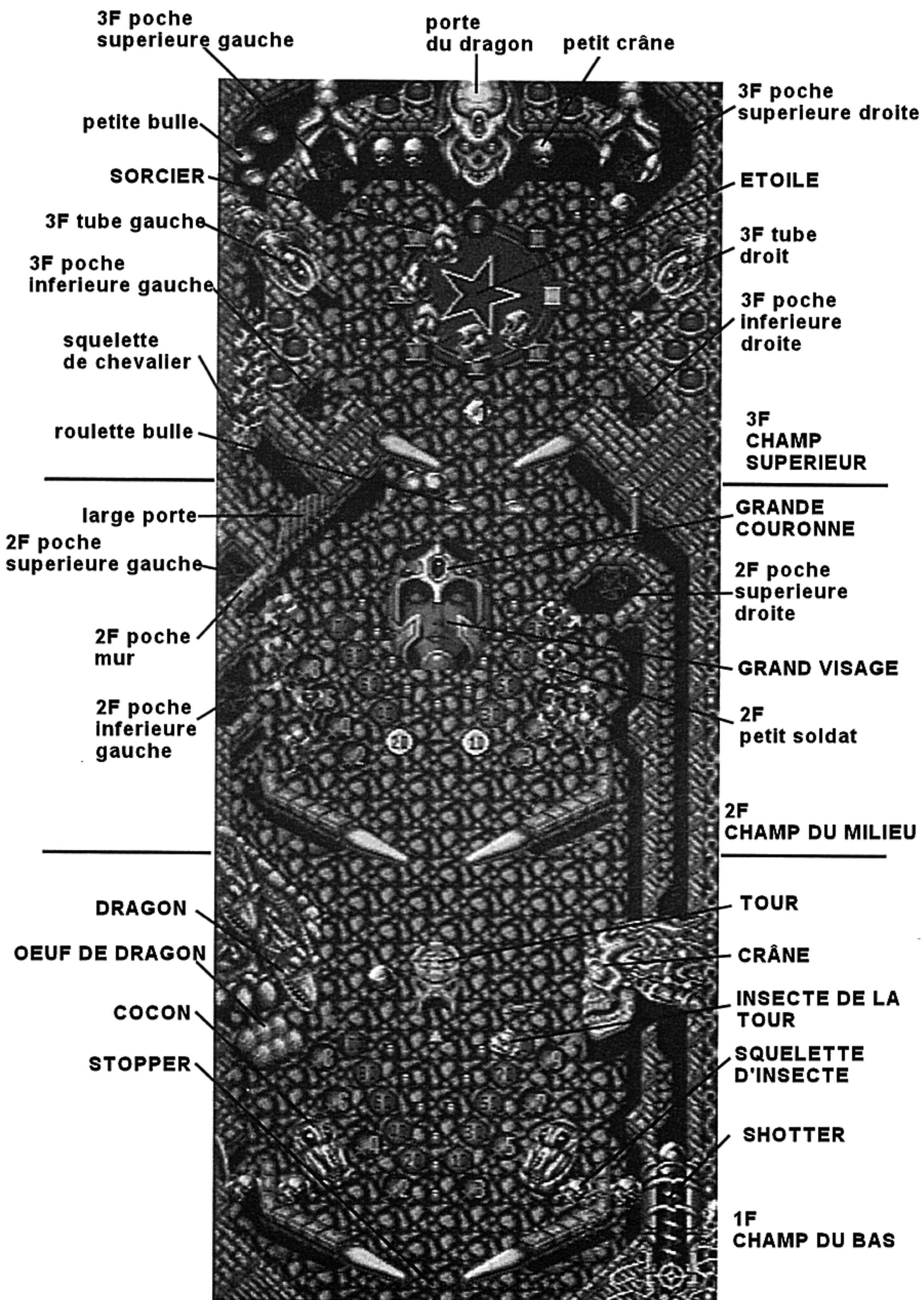
**TECHNOSOFT :2 000 000 de points, le jeu commence avec 10 billes.**

**LUCKYLUCKY :77 700 points le jeu commence avec 7 billes.**

**0000000000 : 0 point vous n'avez qu'une bille.**

**TIMETRIAL 0 : 3 minutes d'entrainement.**

**TIMETRIAL1 : 3 minutes d'entrainement( sans musique).**





### ***PROBLEMS or QUESTIONS?***

We recommend that you read this instruction booklet to learn and master the operation of this game. Should you have any further problems or questions about playing this game or any of Tengen's games, please call a ***Tengen game counselor*** at ***(408) 433-3999*** Monday through Friday from 8:30AM- 6:00PM Pacific Time.

# **TENGEN**

## **ARCADE HITS THAT HIT HOME**

**675 Sycamore Drive • Milpitas, CA 95035**

"Sega" and "Genesis" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.  
DRAGON'S FURY: TM & ©1992 Tengen, Inc. All rights reserved.

©1992 Technosoft. ©1990 naxat soft/RED.

This game is manufactured for play on the  
SEGA™ GENESIS™ SYSTEM. Printed in U.S.A.

