

**BAN
DAI**

BANDAI®

DRAGONBALL

Licensed by Nintendo® for play on the

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo

INSTRUCTION BOOKLET





BANDAI

**Ce jeu est une licence de
Nintendo pour utilisation
sur le système de jeu**



ENTERTAINMENT SYSTEM™

**Dragon Ball est une marque déposée
par Toei Animation.
Nintendo et Nintendo Entertainment System
sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.**



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the



ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

PRINCIPES DU JEU

L'histoire commence dans des montagnes très reculées. Sangoku et Bulma sont à la recherche des 7 balles du dragon. Une quête remplie d'action et de suspense. Ils traversent un désert, vont dans des grottes et combattent des monstres. Une fois en possession des 7 balles, ils verront un de leurs vœux exaucé par l'Empereur Dragon. Bonne chance !

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu. Veuillez le lire et le conserver à titre de références.

PRECAUTIONS

1. Couper le courant quand vous mettez ou vous enlevez la cartouche.
2. C'est un jeu de grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trop chauds ou trop froids. Ne jamais le cogner ou le laisser tomber. Ne pas le démonter.
3. Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
4. Eviter de nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant.

Note : Dans un but d'amélioration du produit, Nintendo se réserve le droit de modifier les caractéristiques et la conception du système de jeu Nintendo. Ce jeu a été conçu pour occuper tout l'écran. Les vieux modèles comportant un écran arrondi, peuvent masquer une partie de l'image.

TABLE DES MATIERES :

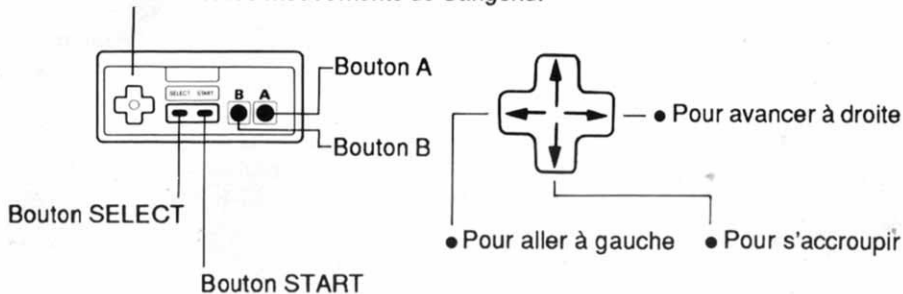
1. Principes du jeu	3
2. Fonctionnement des Commandes	5
3. Déroulement du jeu	8

LES COMMANDES

Jeu à un seul joueur

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE :

Permet de contrôler les mouvements de Sangoku.



Bouton A

Permet de faire sauter Sangoku. Dans la scène du Voyage ou du Secret Mystérieux, vous pouvez projeter Sangoku en le faisant sauter contre l'ennemi.

Bouton B

Permet à Sangoku de donner des coups (Permet d'utiliser la baguette magique quand Sangoku l'a en sa possession).

Boutons A et B

Utilisez-les pour Rafale (Quand Sangoku a obtenu Rafale, mettre Rafale sur pause en maintenant le bouton B enfoncé. Puis éjectez Rafale en appuyant sur le bouton A).

Dans la scène du combat, vous pouvez manoeuvrer Sangoku comme suit :

Bouton + et bouton B Quand Sangoku est accroupi, il donnera un coup vers le bas si vous appuyez sur B.

Boutons A et B

En saut, si vous appuyez sur le bouton B, Sangoku donnera un coup de pied.

Bouton SELECT

A l'apparition du titre, mettez-vous en mode continu en appuyant sur ce bouton. En appuyant sur Start, le jeu commencera à la première scène du jeu où vous étiez resté.

Bouton START

Permet de commencer le jeu.

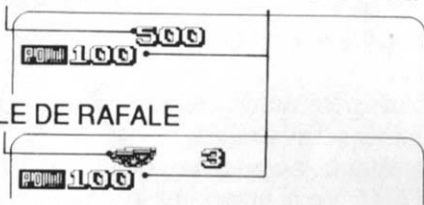
PAUSE

Pour arrêter le jeu au milieu de la partie, appuyez sur START. Vous entendrez le signal sonore de pause et le jeu s'arrêtera. Pour reprendre le jeu, appuyez à nouveau sur START. La partie reprendra où vous l'avez laissée.

Note : Après l'étape 7, le jeu reprend à la première scène de cette étape si vous êtes en mode continu.

3. DEROULEMENT DU JEU

SCORE DES JOUEURS NIVEAU D'ENERGIE DE SANGOKU

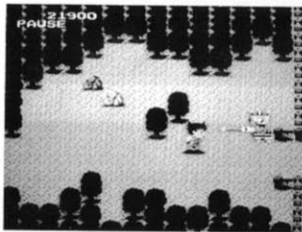


SYMBOLE DE RAFALE

Le score des joueurs et le symbole de Rafale s'affichent alternativement.

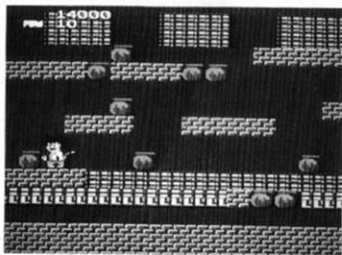
COMPOSITION DU JEU

Ce jeu d'aventures se divise en 2 histoires :



Histoire 1 - Sangoku et ses Amis (Scènes 1 à 6)

Sangoku et ses amis recherchent les 7 balles du Dragon. Au cours de leur périple, ils rencontreront Goret et Yamsha.



Histoire 2 - Attaque mystérieuse d'un Général et de son armée (Scènes 7 à 10)
Sangoku reprend sa recherche des 7 balles. Une mystérieuse armée tente de le faire échouer.

A la fin des histoires 1 et 2, l'Empereur Dragon apparaît et exauce le voeu de Bulma et de Sangoku.

Le but de ce jeu est de réunir les 7 balles. Mais pour poursuivre son voyage, Sangoku doit reprendre des forces en s'alimentant, et en récupérant des armes. La nourriture ou les armes sont parfois aux mains des ennemis ou cachées dans des endroits secrets.

■ LES ELEMENTS BONUS - 1-



CAPSULE - Quand Sangoku la touche, elle explose en libérant des éléments.



POINT D'INTERROGATION
Valeur : 100-1000 points.



GIGOT
Accroît la force de Sangoku de 20 points.



SANDWICH - Permet à Sangoku de courir plus vite pendant un temps limité. Valeur : 500 points.



GATEAU : Accroît la force de Sangoku de 100 points.



BATON MAGIQUE : Sangoku peut l'utiliser.
Valeur 200 points



RAFALE : Sangoku peut s'en servir.
Valeur: 500 points.



BATON MAGIQUE SPECIAL (Rouge) : Sangoku peut en disposer pendant un temps limité.
Valeur : 1000 points.

La capsule contient d'autres éléments.



Bonjour ! Je suis l'Hermite. Je vous apprendrai les techniques secrètes pour obtenir les Balles du Dragon.

■ LES ELEMENTS BONUS - 2



SUPER RAFALE (Rouge) - Sangoku peut l'utiliser.
Valeur : 2000 points.



BATON MAGIQUE SPECIAL (VERT) : Sangoku peut utiliser ce bâton magique spécial pendant un temps limité.
Valeur : 2000 points



RAFALE DE TONNERRE (Verte) - Sangoku peut l'utiliser.
Valeur : 5000 points

* Au début du jeu le niveau d'énergie de Sangoku est à 100, mais il décroît à mesure que le jeu progresse.

■ Le jeu comprend 4 différents types de scène :

1. DES SCENES DE VOYAGE

Sangoku dans sa recherche des balles traverse différents endroits. Au cours de son voyage, il doit affronter de nombreuses épreuves. Sangoku doit s'efforcer de maintenir son niveau d'énergie, tout en évitant d'être touché par l'ennemi.



2. DES SCENES DE MYSTERE

Dans la scène du voyage, il y a des passages secrets, une Maison de la Fortune remplie de différents éléments et le repaire des ennemis.

3. DES SCENES DE DIALOGUES CONTENUS DANS DES BULLES

Au cours de son voyage, Sangoku discute avec Bulma, Goret et d'autres personnes qui lui fournissent de précieuses informations. Lisez attentivement ces conversations, susceptibles de vous donner de très bons indices.

4. DES SCENES DE COMBAT ET D'ACTION

Sangoku combat désespérément contre les personnages ennemis. Beaucoup d'entre eux le guettent pour lui tendre des get-apens.

LES TECHNIQUES SECRETES

1. Assurez-vous que Sangoku trouve les capsules.



A l'intérieur des capsules se trouvent des aliments qui accroissent l'énergie de Sangoku. Il y a aussi d'autres éléments tels que les batons magiques et les rafaes qui l'aideront durant son périple.

Mais Attention! Les capsules peuvent aussi contenir des ennemis.

2. Veillez à maintenir le niveau d'énergie de Sangoku.



Le niveau d'énergie de Sangoku est primordial. Au début du jeu, le niveau d'énergie de Sangoku est de 100, mais quand il a faim ou qu'il combat l'ennemi, il perd graduellement son énergie.

Quand Goku mange un gigot, son énergie augmente de 20 points, alors que quand il mange un gâteau, elle augmente de 100. L'énergie maximum que Sangoku puisse obtenir est de 150.

3. Réduisez les blocs de pierre en miettes

Dans la première section, intitulée «l'Hermite», Sangoku ne peut progresser en raison de larges blocs de pierre qui entravent sa progression. Si Sangoku frappe ces blocs de pierre d'une manière continue, il pourra les réduire en miettes et découvrir quelque chose.

4. Utilisez les rafales à bon escient



Les rafales sont des armes très puissantes. L'Hermite et Sangoku sont les seuls à pouvoir les utiliser. Mais ne faites appel à elles que lorsque vous êtes sûr qu'elles seules peuvent vaincre l'ennemi. Sachez que seule, Rafale peut éteindre le feu. Super Rafale qui est la version améliorée de Rafale vous permet de tirer 3 rafales successives. (Pour Super Rafale, le symbole suivant apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'écran :



5. Bâton magique



Voici l'arme dont le pouvoir de destruction est deux fois supérieur à celui du poing. Le bâton magique permet à Sangoku de frapper les ennemis qui sont éloignés en permettant à Sangoku de les vaincre plus facilement.

6. Sandwich



Quand Sangoku a mangé un sandwich, il peut courir plus vite pendant un temps limité.

7. Nuage léger



En grimpant sur Nuage Léger, Sangoku peut voler pratiquement jusqu'à la fin de la scène. Essayez de trouver Nuage Léger quand il apparaît sur la Capsule Roulette.

8. Le piège de Mr Pilaf

Dans la section 6, intitulée «Mr Pilaf», durant le combat plein d'action qui constitue le piège de Mr Pilaf, si Sangoku marche sur les flammes, son énergie décroît rapidement et ses mouvements se ralentissent. Soyez prudent.

9. Goret

Dans la section 2, intitulée «Goret», Sangoku doit trouver Goret qui a pris la forme d'une villageoise. Comme Sangoku ne peut distinguer un garçon d'une fille, il doit attaquer toute personne qui a un ? sur son visage. Certaines s'enfuient en hurlant, d'autres poursuivent Sangoku.

10. Les clés sont primordiales



Les clés jouent un grand rôle dans l'aventure de Sangoku. Par exemple, dans la section 2, intitulée «Goret», Sangoku doit ramasser toutes les clés que Goret a laissées tomber afin de ne

pas avoir de problème par la suite. C'est pourquoi vous devez ramasser autant de clés que possible.

11. Poursuivez le Gang des Lapins.



Dans la section 5, «Gang des Lapins», le Gang des Lapins a transformé Bulma en 4 carottes et il a pris la fuite en emmenant la 5ème carotte en otage. Même si Sangoku récupère les 4 carottes, il ne pourra aider Bulma s'il lui manque la 5ème. Ne perdez pas de vue le Gang des Lapins. Mais prenez garde car si Sangoku touche un lapin, il sera transformé en carotte.

12. Les Grottes Secrètes

Il y a parfois des grottes où les rochers et les arbres ne sont pas alignés ou parfois des maisons. A l'intérieur de ces grottes, vous trouverez des capsules renfermant des armes ou de l'énergie qui aideront Sangoku. Mais à mesure que Sangoku progresse, les scènes contenant des grottes cachées se font plus rares.



A l'aide de toutes ces techniques secrètes, j'espère que vous parviendrez à retrouver les 7 balles qui vous permettront de

faire apparaître l'Empereur Dragon. Beaucoup d'épreuves vous attendent.
Bonne chance !

LE SECRET DU DRAGON

Si Sangoku récupère les 7 balles, l'Empereur Dragon apparaîtra et exaucera un de ses vœux. Mais quel vœu ?

ATTENTION ! DANGER DE MORT

1. Quand Sangoku perd son énergie
2. Quand il tombe dans un trou, etc... pendant la scène du combat.
(Si vous commettez l'une de ces erreurs, le jeu est fini pour vous).

- Notes.
- Quand Sangoku entre dans des caves ou des maisons, vous devez vous placer juste devant l'entrée, sinon vous ne pourrez entrer. Parfois, Sangoku ne pourra pas entrer du tout.
 - Vous ne pouvez reculer que verticalement et horizontalement.
 - Le pouvoir du bâton magique disparaît à la fin de chaque étape. C'est pourquoi Sangoku doit récupérer des armes nouvelles à chaque nouvelle étape.
 - Les clés et les balles sont parfois dissimulées dans des blocs ou des vases. Aussi, donnez un coup de poing chaque fois que vous voyez un vase ou un bloc.

Français



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 ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands



WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. contact op met uw TV leverancier voor verdere informatie.



Printed in Japan
Imprime au Japon