



**INSTRUCTION
MANUAL**

**DICK
TRACY**

SEGA

Instructions de chargement:

Mise en route

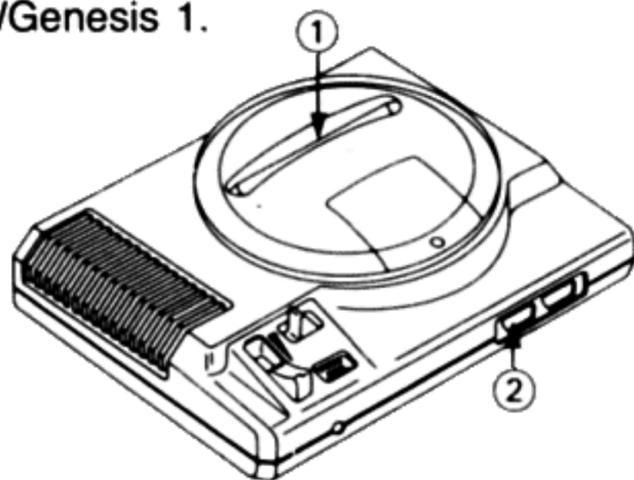
1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Pour 1 joueur : Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.



Guerre au gang!

"Appelez Dick Tracy! appelez Dick Tracy!"

"Quelle situation! La rue est pleine de bandits, de brutes et de gangsters. Des revolvers, de la dynamite et des couteaux, et bien oui, ils en ont plein les mains."

"Tracy viens ici. Je suis armé et prêt. Dis-moi juste où se trouvent ces fous-furieux, Chef."

"De partout! Ils se cachent dans les ruelles et sur le quai! Là-bas, à la gare, il y a aussi des choses qui se passent. Itchy nous tire dessus et il paraît que Brow circule dans les rues."



" N'est-ce pas Big Boy Caprice qui est en train de s'activer. Fais chanter ces mouchards, Tracy. Recherche des pistes. Va voir dans l'entrepôt et les égouts. Fais tomber Lips Manlis au club Ritz. Ensuite poursuis Flattop, mais fais attention, Big boy sait bien flinguer. Il ne veut pas être pris vivant!"

"Vous aurez à faire à Big Boy de partout, alors poursuivez-le! Ça va être une rude bataille, le plus gros rat se trouve bien sûr dans le trou le plus profond. Mais s'il est toujours au large demain matin, toute la ville sera la proie de ses mains gluantes!"

"OK, Chef. Tiens-toi prêt et attends que je t'appelle. Y'a une ville à sauver! De fond en comble!"



Aux commandes!

Vous êtes peut-être le plus dur des flics de la ville, mais vous n'avez que quelques vies et un temps limité pour mettre à bas le groupe organisé de Big Boy. Montrez-vous habile et apprenez à vous servir de vos armes avant que le plomb vole.

① Touche de direction (Touche D)

- **Sur l'écran des options:** Appuyez sur le haut ou le bas pour choisir un article, puis appuyez sur la droite ou la gauche pour faire une sélection.
- **Pendant la bataille:** Appuyez sur la gauche ou la droite pour marcher ou pour tourner. Appuyez sur le haut pour grimper et sur le bas pour vous courber. Appuyez sur la touche D dans toutes les directions pour viser et tirer.

② Touche Start

- **Ecran des titres:** Appuyez deux fois pour commencer la partie. Ou bien, appuyez à l'écran-titres, sélectionnez Option avec la touche D puis appuyez de nouveau pour voir l'écran-titres.



- **Ecran des options:** Sélectionnez la sortie (Exit) avec la touche D et appuyez sur la touche Start pour commencer la partie.
- **Ecrans intermédiaires:** Appuyez pour continuer.

③ Touche A

- Tirez avec votre pistolet ou donnez des coups aux criminels, lorsqu'ils s'approchent.
- Lors de l'exercice de tir à la cible, tirez sur la cible de la gauche.

④ Touche B

- Sautez les boîtes ou obstacles et grimpez les échelles. Appuyez sur les touches B et D pour sauter et éviter les endroits dangereux.
- Pendant l'exercice de tir, visez le centre de la cible et tirez.

⑤ Touche C

- Appuyez sur cette touche, pour tirer avec votre mitrailleuse sur les gangsters sur le fond.
- Appuyez sur cette touche lors des exercices de tir, pour viser la cible droite.

Pour commencer

Lorsque l'écran des titres apparaît, appuyez sur la touche Start deux fois pour commencer la partie. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche Start une seule fois, puis vous servir de la touche D pour choisir l'écran des options. Appuyez de nouveau pour voir l'écran.

Remarque:

Si vous n'appuyez pas sur la touche Start, une démonstration du jeu commence automatiquement. Regardez les différentes tactiques utilisées pour combattre les criminels. Appuyez sur la touche Start pour revenir sur l'écran-titres.

Ecran des options

Lorsque l'écran des options apparaît, appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour choisir une sorte d'article. Puis appuyez sur la gauche ou la droite pour faire une sélection. Appuyez sur la touche Start pour quitter l'écran des options et revenir sur l'écran-titres.



Difficulté: Choisissez une partie facile, normale ou difficile. Essayez d'abord une partie facile pour connaître vos armes. Puis améliorez vos capacités aux niveaux normal et difficile. Dans la partie la plus dure, il y a le plus d'ennemis et la vitesse d'action la plus grande.

Commande (Control): Utilisez cette option pour changer les fonctions des touches A, B et C. (Normalement la touche A permet de tirer avec son revolver, la touche B de sauter et la touche C de tirer à la mitrailleuse.

Crédits: Choisissez le nombre de fois que vous voulez continuer la partie (2 à 5), après avoir perdu vos 3 vies.

Musique/Son: Ecoutez auparavant la musique des parties et les effets de son. Faites votre sélection à l'aide de la touche D, puis appuyez sur les touches A, B ou C.

Frictions dans le pays des gangsters!

Allez-y, faites bouger Dick Tracy. Ces bandits ne sont pas si durs à combattre que vous le croyez. S'ils vous tirent dessus, renvoyez le plomb! S'ils vous talonnent, donnez de bons coups. Evitez leurs balles et leurs coups car ils vous affaiblissent. Sautez au-dessus des cageots, des caisses de munitions et au-dessus de tout ce qui se trouve sur votre chemin. Grimpez les échelles, au besoin.

Assiégez cette bande en répandant les balles de votre mitrailleuse. Observez les explosions survenant à l'endroit où vos coups ont porté. Y'aura de la casse de carreaux, c'est normal. Courrez à travers les rues où les bandits déferlent, faisant feu sur tout conducteur aimant tirer sur la gâchette. Faites tomber les tireurs embusqués sur les toits.

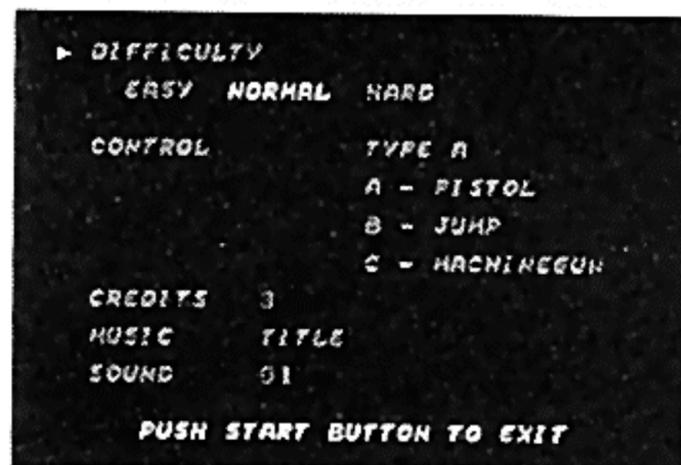
Passez à l'attaque au cours des six étapes de 3 tours chacune. Au troisième tour de chaque étape, vous faites face à un type de plus mauvais genre. Faites-moi confiance, c'est un dur à cuir! Prenez bien soin de lui et reposez-vous un instant au tir à la cible (voir page 26). Lisez les écrans-images entre chaque tour pour savoir comment vous vous en êtes tiré, puis appuyez sur la touche Start pour continuer.

Vous n'avez que trois vies et trois minutes pour finir chaque tour. Nettoyez le terrain, pour que la guerre des gangs continue. Mais si vous perdez toutes vos vies, c'est Big Boy qui rira bien le dernier!

Allez-y carrément!

Tracy, ne laisse pas ces rats prendre le dessus! Gardez bien l'oeil sur l'écran.

- ① Score actuel
- ② Etape et Tour
- ③ Crédits restants
- ④ Vies
- ⑤ Minuterie
- ⑥ Revolver accessible



① Score actuel:

Points acquis jusqu'à présent

② Etape et tour:

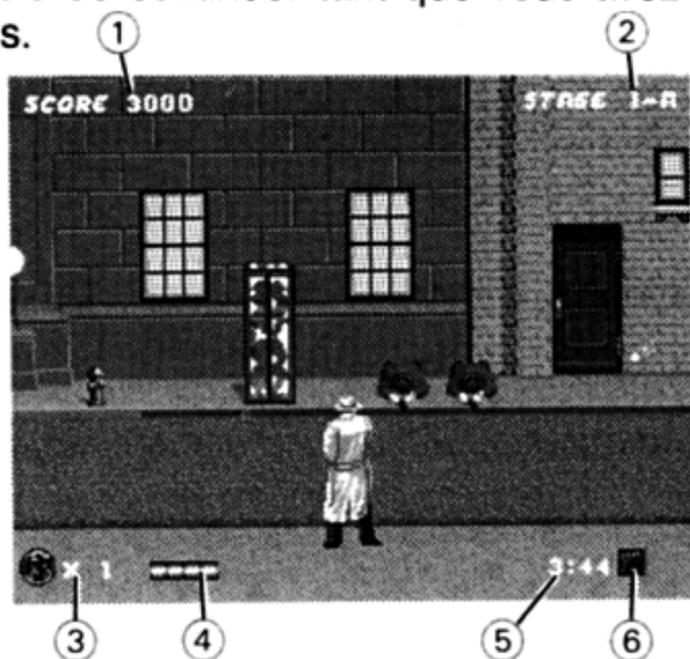
Montre où vous en êtes dans votre combat contre les gangsters. Lorsque vous atteignez le troisième tour d'une étape et faites face au boss, ces numéros changent et indiquent alors le nom du boss et ses capacités. Regardez bien les barres. Si elles baissent, vous avez un petit avantage. Il faut y aller et donner le coup de grâce!

③ Crédits restants:

Nombre de fois qu'il vous est possible de continuer après avoir perdu toutes vos vies.

④ Vies:

Vous commencez une partie avec trois vies. Si vous recevez des coups ou des balles, vous perdez des vies. Lorsque vous avez perdu vos trois vies, la partie se termine. Mais il vous est possible de continuer tant que vous avez des crédits.

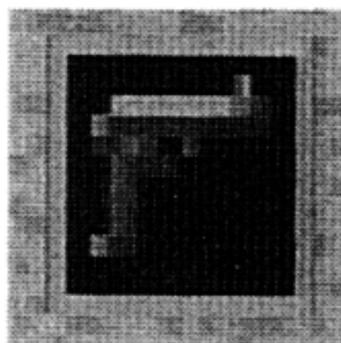


⑤ Minuterie:

Elle indique combien de temps vous reste jusqu'à la fin d'un tour. Vous débutez avec quatre minutes dans les scènes A et B, mais seulement trois dans les étapes lorsqu'apparaît le boss. Si la minuterie arrive à sa fin, le jeu se termine.

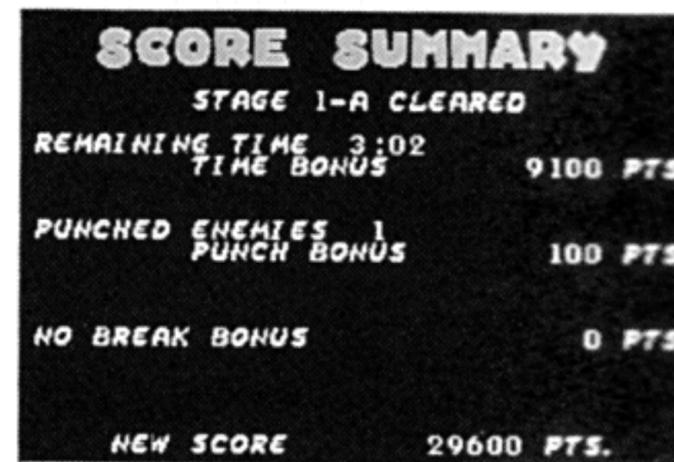
⑥ Revolver accessible:

Le symbole de revolver apparaît ici pendant la plupart des tours, mais parfois il disparaît. Dans ce cas, vous ne pouvez pas utiliser votre revolver ou votre mitrailleuse.



Ecran récapitulatif des scores

Lorsque vous avez terminé un tour, vous voyez un écran montrant combien de points vous avez gagnés. Vous recevez des bonus chaque fois qu'il vous reste du temps et que vous cognez une brute. Vous obtenez un bonus de casse nulle, si vous parvenez à travers une rafale de balles sans endommager d'immeubles.



Exercice de tir

Passez toute une étape et vous pouvez vous exercer à tirer sur la cible, si vous êtes rapide à la gâchette et habile, bien sûr. Lorsque la cible bascule, tirez sur les ennemis, évitez le tir sur les civiles.

Appuyez sur la touche A pour tirer sur les cibles de gauche, sur la touche B pour tirer sur celles du milieu et sur la touche C pour tirer sur celles de la droite.

Si vous prenez la bonne décision, vous améliorez votre rang dans la police et des crédits supplémentaires pour continuer la partie. Votre score final dépend du nombre de gangsters tués et du nombre de civiles restés vivants.

Tirs corrects	Rang	Crédits de poursuite de partie
100%	Capitaine	3
90% to 99%	Lieutenant	2
80% to 89%	Sergent	1
79% or less	Agent de police	0



Arrête-les, Tracy

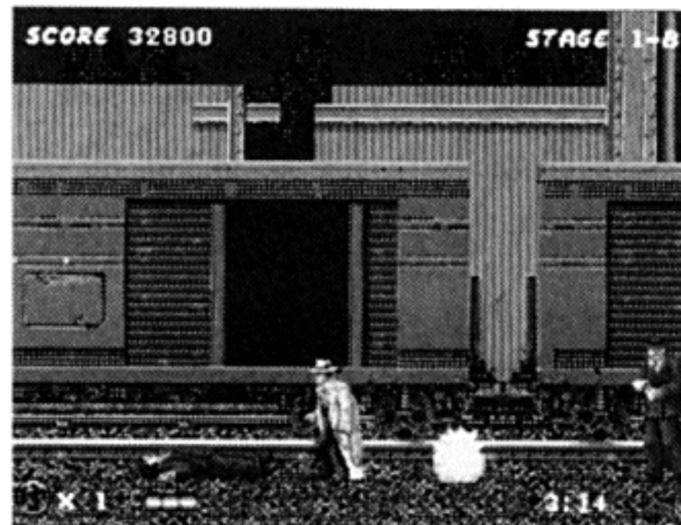
Il faudra bien toute la nuit pour s'emparer de cette sale bande! Traversez toutes les étapes et maîtrisez ces bandits. Si vous ne le pouvez pas et perdez vos vies, la partie prend fin. Mais s'il vous reste des crédits, vous retournez à la même étape et au même tour où la dernière partie a pris fin. Lorsque vous continuez la partie, votre score reprend à zéro.

La ville

① Etape 1

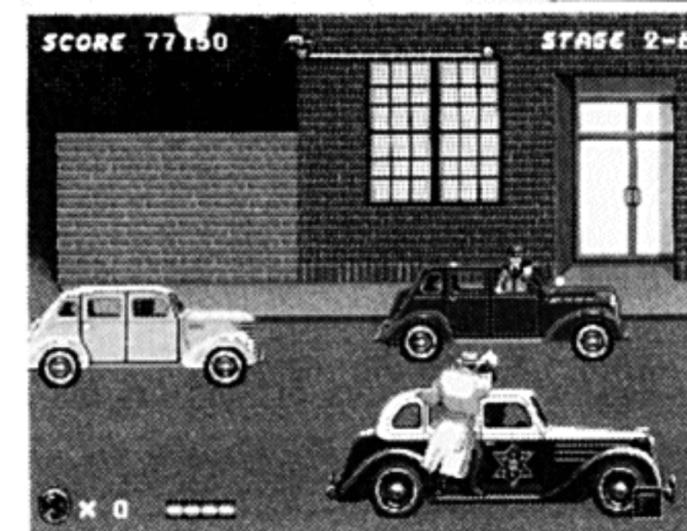
"Super! Super!" C'est le jeu des gendarmes et voleurs. Vous êtes les gendarmes. Vous avez une tâche à remplir et vous êtes fin prêt à agir. Vous avez eu un tuyau et ces rats, au dehors de la gendarmerie, vous saluent à grand renfort de plombs. La rue est pleine de personnes armées, mais vous avez pu éviter l'ambuscade, arrachant quelques bouches d'incendie et cabines téléphoniques. Hors d'atteinte des

balles, vos pieds agiles vous conduisent vers la station, Steve-le-mendiant mendie des sandwiches de jambon. Hop, lala, Itchy! Il vous énerve et finalement vous décidez de vous en prendre à lui. Mais c'est un sournois et il vous faut du temps et un tas de munitions pour finalement le mettre à terre.



② Etape 2

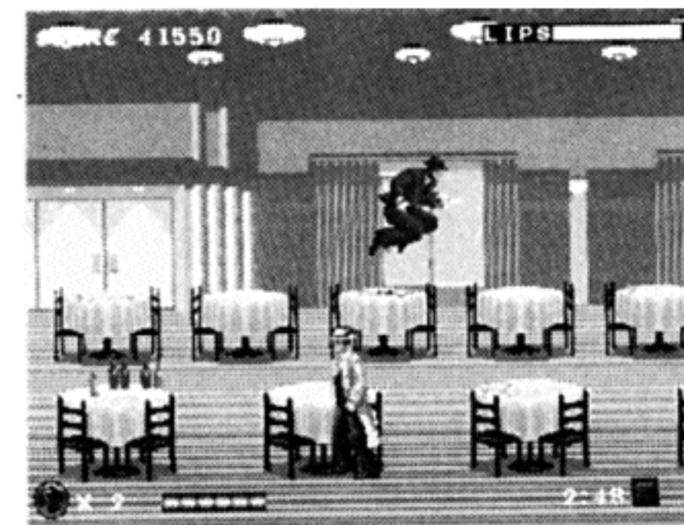
Itchy chante et maintenant vous savez où se trouve la nitro. Le train arrive à l'entrepôt de la septième avenue. Ce grenier est rempli de rats de prison et ils savent tous tirer à la cible. Brow vous échappe et vous suivez, dépassant la limite de vitesse dans une poursuite de voiture vertigineuse et envoyez ces bandits dans le décor. Brow jette de la dynamite sous les lignes de métro. Vous allez l'arrêter et esquivez les poutres qui s'écrasent au sol!



③ Etape 3

De retour dans les rues, des brutes en trenchcoat et portant des pistolets vous préparent une belle réception. Il vous faut vraiment courir pour rester en vie. Lips Manlis recherche la nitro et vous courez vers le club Ritz où il ne parviendra à vous avoir. Pendant la course, vous brûlez du pneu et prenez de l'avance dans cette bataille.

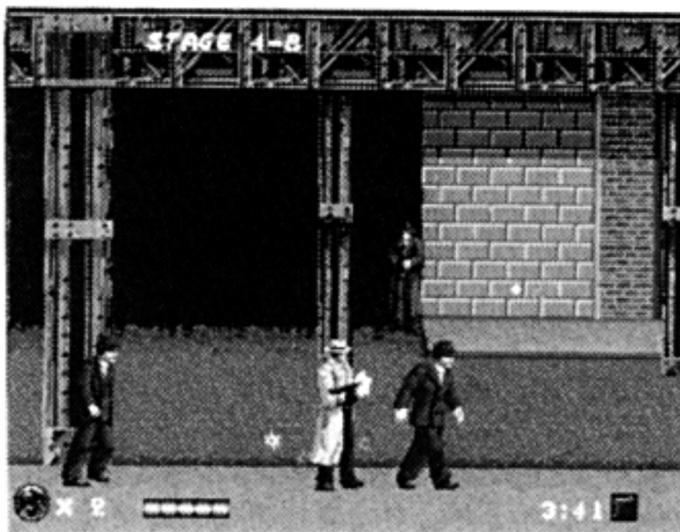
Au club, cette nuit, la seule musique est la valse de la mitraille. Lips Manlis prépare un cocktail molotov avec votre nom inscrit dessus, mais vous lui faites bien savoir que vous ne buvez pas pendant votre service.



④ Etape 4

Dans une ruelle, derrière, vous êtes de nouveau à court de munitions. Les événements ne prennent pas toujours le chemin qu'ils devraient! La clique devient plus méchante et habile, et il y en a encore plus de ces bandits. La ruelle est longue, trop longue!

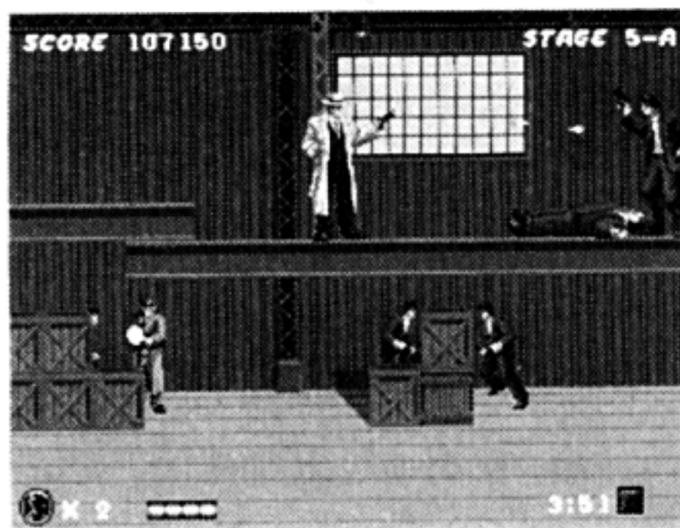
Les fusilleurs sortent de chaque porte et surplombent pour tirer tout à leur aise. Les brutes lancent des explosifs! Baissez-vous! Sautez! Tirez! Ayez du flair pour arriver à l'entrepôt. Une fois là-bas, vous verrez, Pruneface reçoit un coup!



⑤ Etape 5

Ça commence à trembler dans l'entrepôt. Vous êtes soudain entouré de brutes jaillissant de toutes les portes, se précipitant derrière des cageots ou perchés sur des poutres pour mieux tirer. Renvoyez les plombs, vous avez maintenant un tas de munitions. Cachez-vous derrière des cageots empilés pour éviter les balles qui volent. Echappez-vous du magasin pour vous réfugier au club Ritz. Vous faites alors face à un autre combat contre des tireurs maniaques. Est-ce qu'ils ne lâcheront pas enfin leur prise?

Au club, vous retrouvez un visage que vous ne pouvez oublier: Flattop! Il ne connaît bien qu'une seule chose, c'est le canon de son fusil! Déclenchez une rafale de plomb et le jeu sera dévoilé, les lumières éteintes!



⑥ Etape 6

Tireurs, mitrailleurs, lanceurs de bombes, c'est vraiment une bande dégoûtante! Evitez les balles et les caniveaux gluants. Echappez-vous rapidement de là et descendez vers le quai, où la bande tente un dernier assault. Bientôt, vous aurez pris le plus gros poisson, Tracy.

Vous voilà maintenant en face de Big Boy, nez à nez, dans l'entrepôt. Levez la tête et soyez prêt à recevoir encore plus de plomb!

Les boss

① Itchy

Du lierre empoisonné sort de son pistolet, son surnom décrit bien son doigt toujours sur la détente et sa personnalité galeuse.



② Le Brow

Intelligent et assassin, c'est le criminel qui a des méninges. Les plis de son crâne correspondent aux crans de son pistolet.



③ Lip Manlis

Un gros lard gobant des huîtres et qui tient le Club Ritz dans sa poche. Jusqu'à ce qu'il commence à servir des cocktails Molotov...



④ Pruneface

Ce criminel toujours prêt à exploser n'est loyal qu'envers l'argent. C'est du TNT à courte mèche.



⑤ Flattop

Le principal homme d'attaque de Big Boy, ce têtard est fou de pistolets.



⑥ Big Boy Caprice

La cheville des cinglés est sur le point de posséder la ville. Et comme il dit: " Si vous n'êtes pas pour les gens, vous ne pouvez pas les acheter."



Scénario de la brigade antigang

- Baissez-vous! restez à terre! La balle doit au-dessus de vous et non pas vous toucher?!
- Ces deux mouchards aiment vous voir tremblant et immobile. Bougez-vous! Ne restez pas sur place.
- Les gansters aux longs couteaux causent des dégâts. Ne les laissez pas prendre le dessus.
- Cognez le Kid, chaque fois qu'il passe. Il a des réserves d'énergie supplémentaires correspondant à votre force.

