



INSTRUCTION MANUAL

DYNAMITE HEADY

MEGA DRIVE

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

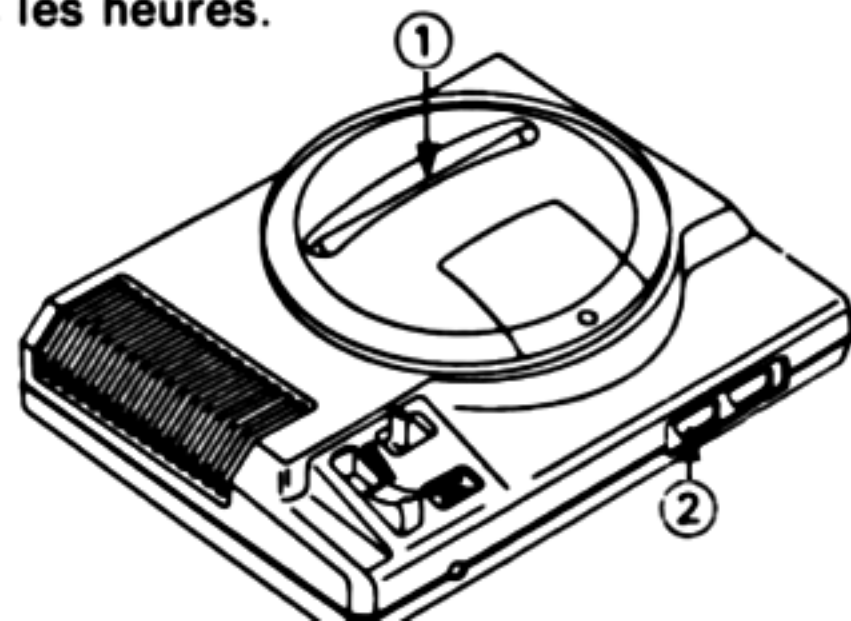
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1



FOLIE SUR LA SCÈNE

Le rideau se lève sur le spectacle de marionnettes du "Treasure Theater". La grande vedette est Dynamite Headdy, le héros à la tête froide. Dans les coulisses, l'atmosphère est lourde et menaçante. Trouble Bruin, le rival de Headdy, cherche à tout prix à devenir la star du spectacle. S'il ne peut y parvenir en gagnant le coeur du public, il le fera en éliminant Headdy. Et ce n'est pas tout ! La marionnette maléfique Dark Demon, auprès de qui Trouble Bruin semble un ange, rêve de dominer le monde et de transformer ses habitants en petits êtres maléfiques. Plus terrifiants encore sont les Key Masters, la garde personnelle de Dark Demon.

Votre mission est la suivante : vaincre Dark Demon et restaurer la paix dans le monde des marionnettes. Montez sur scène où les accessoires deviennent incontrôlables, où tout est trompeur et où seule une tête froide peut venir à bout de la situation.





PRENEZ LES COMMANDES

① Bouton D

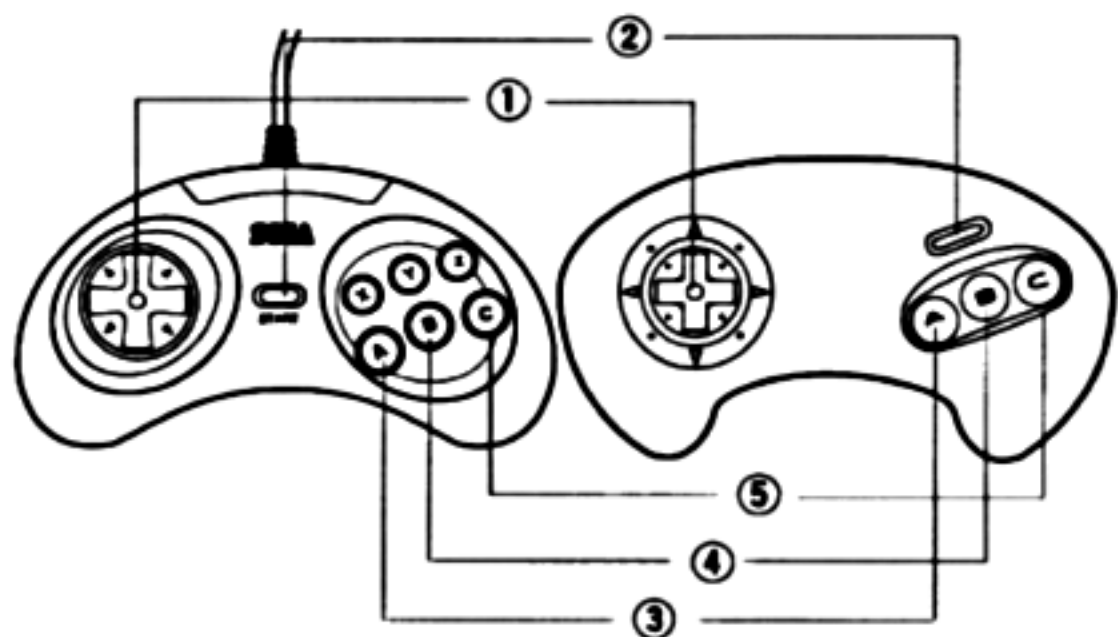
- Déplace Headdy sur l'écran.
- Guide les attaques de Headdy.
- Lorsque vous appuyez sur le bas du bouton, Headdy s'accroupit.

② Start

- Lance le jeu.
- Interrompt momentanément le jeu/repren le jeu après une pause.
- Fait disparaître les messages à l'écran.

③ Bouton A*

- Annule l'effet des têtes Power Up



④ Bouton B*

- Fait attaquer Headdy (appuyez sur ce bouton et gardez-le enfoncé pour tirer en rafale lorsque vous utilisez une tête Power Up de tir).

⑤ Bouton C*

- Fait sauter Headdy.
- Fait défiler les écrans de dialogue.

- Vous pouvez, si vous le désirez, changer la configuration de ces boutons en utilisant l'écran Options (voir page 16).

Remarque pour les utilisateurs d'une manette 6 boutons :

Les boutons X, Y et Z ne servent pas pour ce jeu.

MISE EN ROUTE

Après les logos Sega et Treasure, vous voyez apparaître l'écran-titre *Dynamite Headdy* suivi d'une démonstration du jeu. Appuyez une première fois sur Start pour faire apparaître l'écran-titre, puis une seconde fois pour passer au menu du jeu. Pour passer immédiatement à l'action, appuyez sur Start. Pour voir les options de jeu, sélectionnez OPTION avec le bouton D, puis appuyez sur Start.



VOIR LES OPTIONS

Key Config vous permet de changer la configuration des boutons pour le jeu. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour amener l'icône face à KEY CONFIG, puis sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour passer entre les différents choix.

Sound Check vous permet d'écouter la musique et les effets sonores du jeu. Amenez l'icône face à SOUND CHECK, puis appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour passer entre les pistes. Appuyez sur le bouton C pour commencer à écouter le son, et sur le bouton B pour arrêter.

Pour quitter le mode Option, amenez l'icône face à EXIT, puis appuyez sur le bouton B ou C, ou appuyez simplement sur Start.

CE QUE HEADDY PEUT FAIRE

① Attaquer :

Servez-vous de votre tête — au sens propre du terme. Appuyez sur le bouton B pour donner un coup de tête, puis sur la partie du bouton D correspondant à la direction dans laquelle vous voulez attaquer.

② Sauter :

Appuyez sur le bouton C pour sauter et utilisez le bouton D pour guider vos sauts. Tout en maintenant le bouton D enfoncé, appuyez sur le bouton C pour sauter d'une plateforme vers le bas. Lorsque vous sautez, vous pouvez attaquer dans n'importe quelle direction, même sous vos pieds !



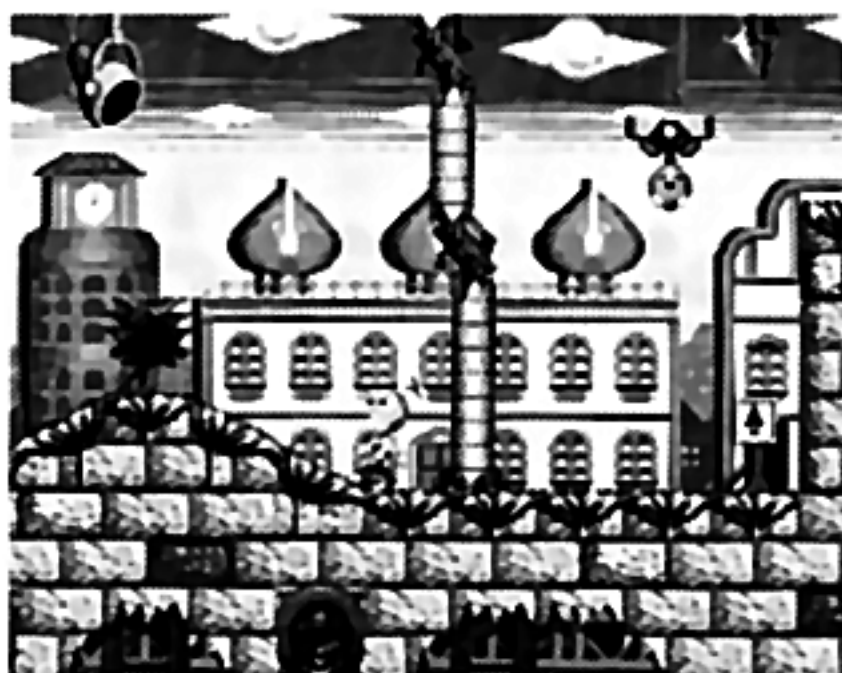


VOTRE RÔLE

① VITALITÉ

Comme Dynamite Headdy, votre rôle consiste à aller d'acte en acte explorer tous les recoins, ramasser des objets et anéantir les marionnettes maléfiques de Dark Demon. Le projecteur en haut à gauche de l'écran vous indique votre vitalité. Au début, sa lumière est verte. A mesure que vous subissez des dommages, elle devient jaune, puis rouge et se met à clignoter. L'icône "H" à l'intérieur du projecteur diminue pour finir par disparaître. Lorsque le projecteur est éteint, vous perdez une vie. En utilisant certains objets et têtes Power Up, vous pourrez rétablir votre vitalité et ramener la lumière au vert.

Lorsque vous êtes face à un Key Master en situation de combat, un projecteur portant une icône "E", qui indique la vitalité du Key Master, apparaît sur le coin droit de l'écran.



VOS AMIS SUR LA SCÈNE

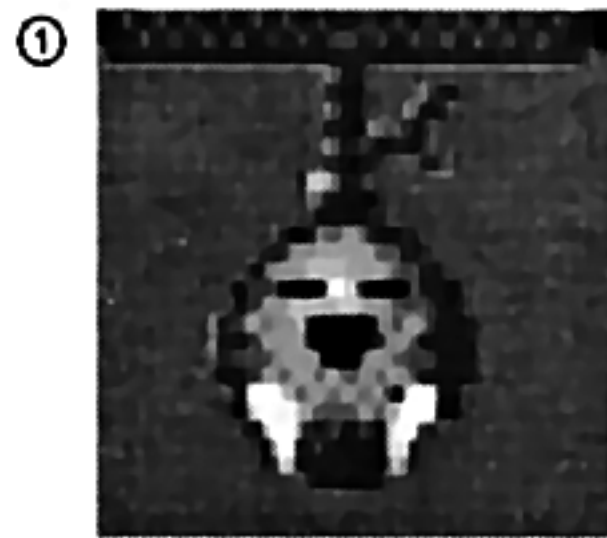
Outre vos fans qui vous soutiennent moralement, vous avez de nombreux amis toujours prêts à vous aider. Vers le début du jeu, vous arriverez dans une rue où vous verrez trois portes. Chacune d'elles vous mène à une salle d'entraînement où vous attend un ami. Dans ces salles, vous pourrez perfectionner vos techniques pour plus tard. Pour entrer dans une salle, placez-vous devant la porte et appuyez sur le HAUT du bouton D.



- ① **Pendule** : Vous le trouverez suspendu à des plate-formes, des enseignes et en d'autres lieux. Servez-vous de lui comme d'un crochet pour vous hisser ou pour tirer des objets vers vous.
- ② **Cassette** : Elle contient au moins deux têtes Power Up différentes. Pour utiliser une tête Power Up, attaquez la cassette lorsque l'icône de la tête Power Up désirée apparaît. Pour annuler une tête Power Up, appuyez sur le bouton A. Certaines têtes Power Up ne peuvent pas être annulées.
- ③ **Dandy** : Il vous montre le chemin à suivre et vous indique du doigt les points faibles d'un Key Master. Ce faisant, il prend de gros risques car, comme vous le savez, il n'est pas poli de montrer du doigt, mais ses indications sont toujours vraies.

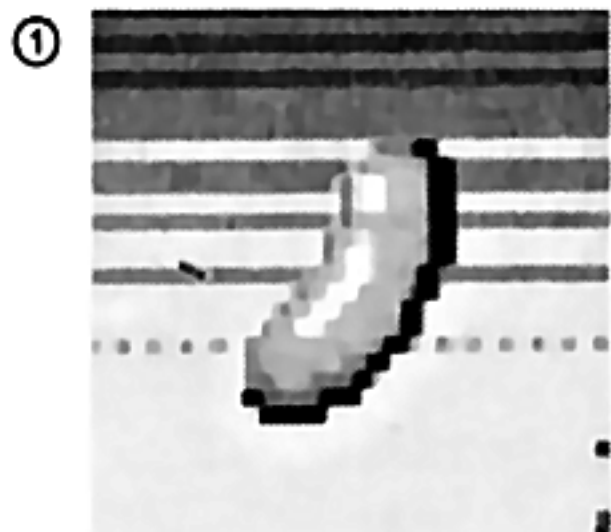
③ S'accrocher/grimper :

Accrochez-vous à un "pendule" et hissez-vous sur une plate-forme ou faites descendre une plate-forme ou une échelle jusqu'à ce qu'elle soit à votre portée. Maintenez le HAUT du bouton D enfoncé et appuyez sur le bouton B pour attraper un pendule au-dessus de vous. Vous pouvez également attraper un pendule lorsque vous êtes en l'air.



LES OBJETS

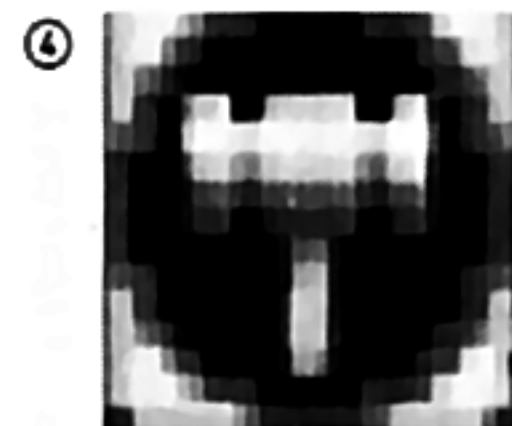
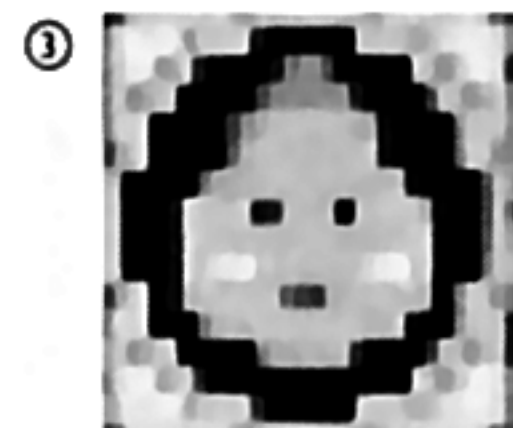
- ① **Bonbon** : Vous redonne votre vitalité.
- ② **Big 500** : Vous donne un bonus de 500 points. Bon à prendre !
- ③ **1-UP** : Vous donne une vie supplémentaire.



LES TÊTES POWER-UP

Lorsque vous rencontrez la cassette, vous avez le choix entre au moins deux têtes Power Up. Les effets de la plupart des armes sont momentanés. Vous pouvez changer d'arme en frappant à nouveau la cassette. Pour annuler une tête Power Up, appuyez sur le bouton A. Mais attention ! Certaines têtes Power Up ne peuvent pas être annulées.

- ① **Tête triplée** : Vous permet une attaque multiple lorsque vous appuyez sur le bouton B. Trois têtes valent mieux qu'une !
- ② **Tête de liberté** : Vous permet d'entrer dans le jeu de l'entracte
- ③ **Grosse tête** : A éviter si possible. Votre tête devient si grosse et si lourde que vous éprouvez des difficultés à vous déplacer. Et vos ennemis en profitent pour vous piétiner.
- ④ **Tête de bélier** : Vous donne une force de pilonnage supplémentaire.



⑤ **Tête de cochon** : Vous permet de tirer avec votre nez lorsque vous appuyez sur le bouton B. Pour tirer en rafale, appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé.

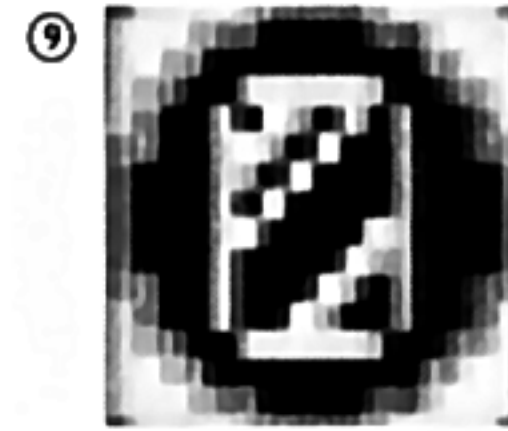
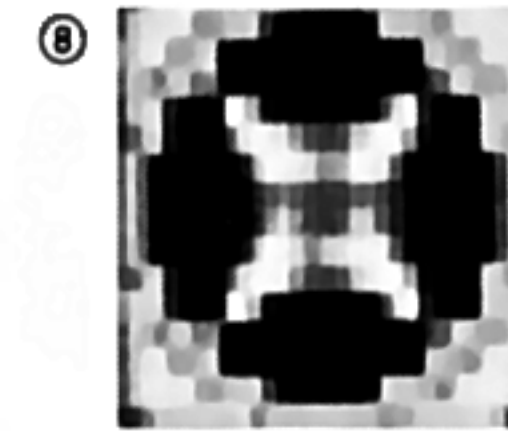
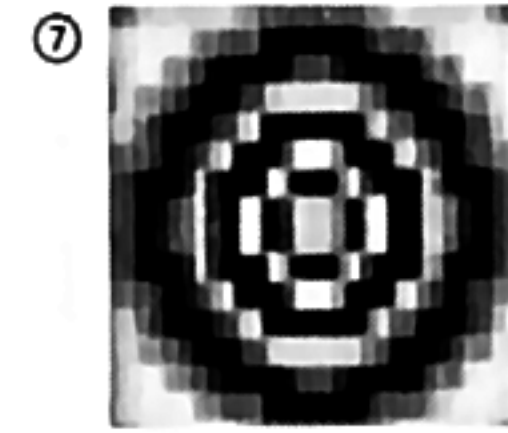
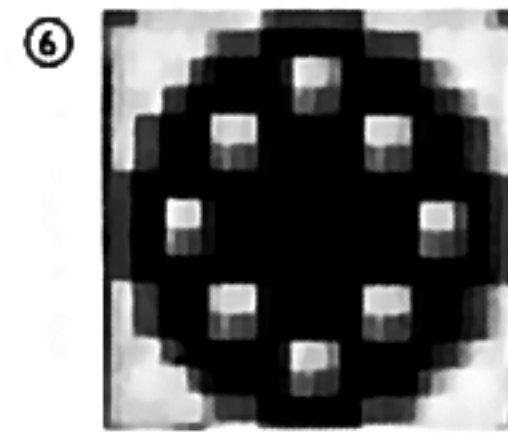
⑥ **Tête de charge** : Répand automatiquement le feu tout autour de vous.

⑦ **Tête protectrice** : Vous entoure d'un écran de boules de feu tournoyantes qui peuvent causer des dommages à l'ennemi.

⑧ **Tête à crampons** : Vous permet de grimper aux murs. Approchez-vous du mur, tirez sur lui un peu au-dessus de vous, puis hissez-vous.

⑨ **Tête creuse** : Vous protège contre la plupart des attaques, mais non des chutes.

⑩ **Super-tête** : Vous permet de vous déplacer plus rapidement et de sauter plus haut. Augmente aussi votre rayon d'attaque.



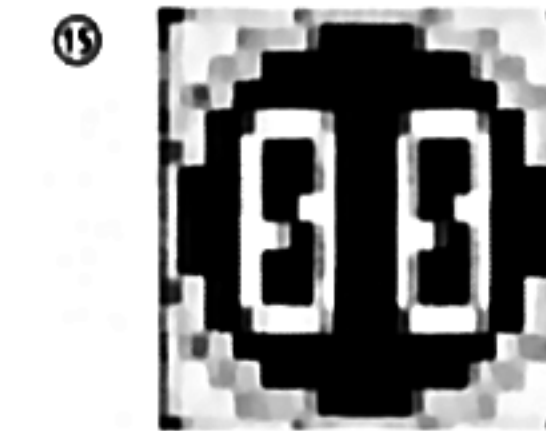
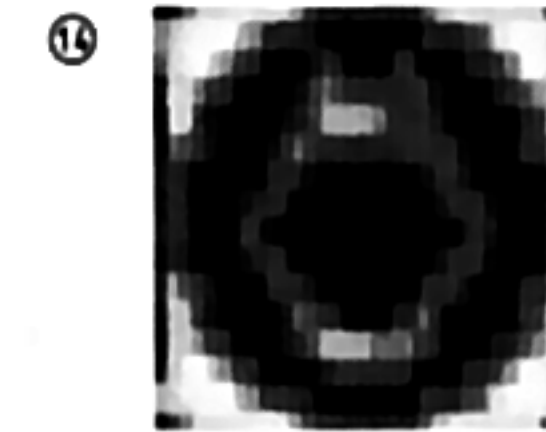
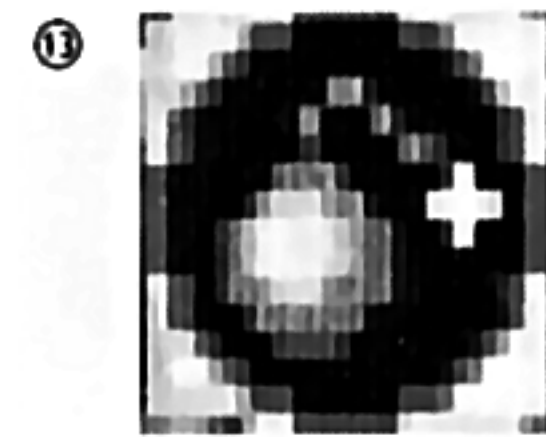
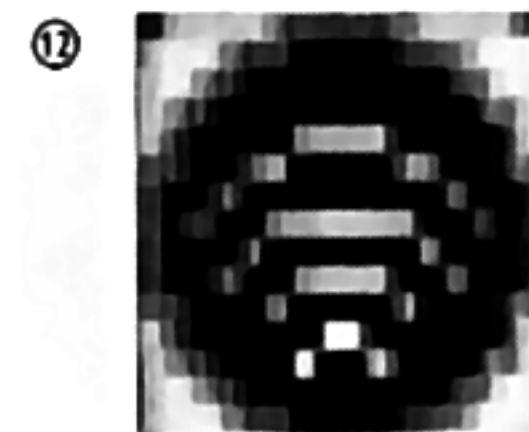
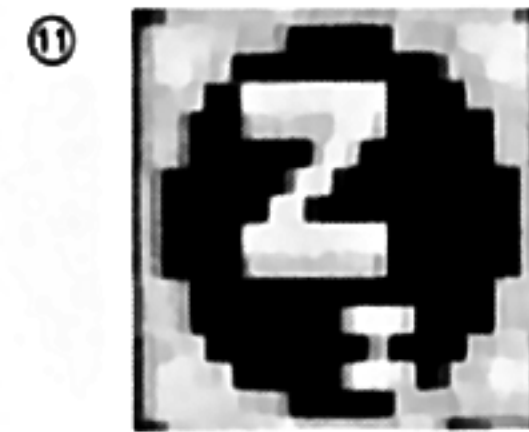
⑪ **Tête dormeuse** : Vous redonne votre vitalité par un petit somme. Toutefois, un ennemi peut vous réveiller brutalement si vous n'êtes pas prudent !

⑫ **Tête d'épingle** : Vous donne la taille d'un nain.

⑬ **Tête Molotov** : Détruit tous les ennemis à l'écran lorsque la bombe est lancée et qu'elle éclate. Appuyez sur le bouton B pour la lancer.

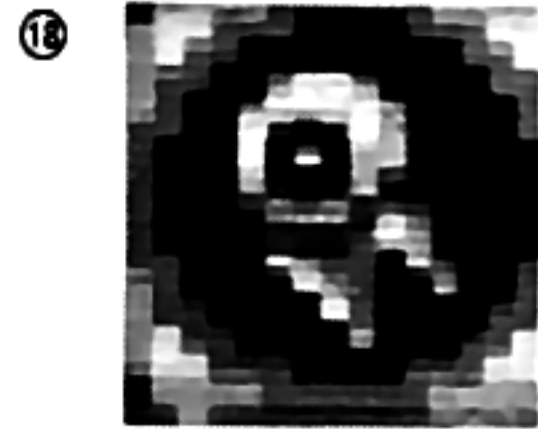
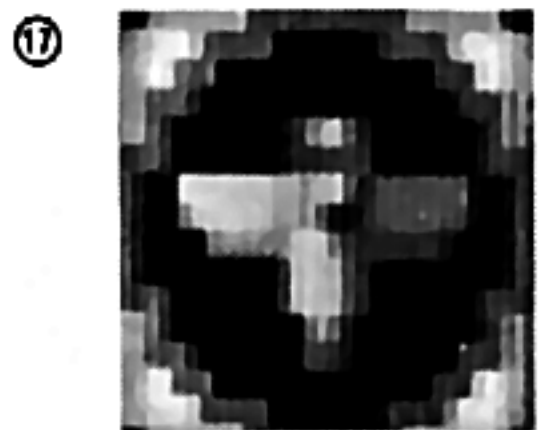
⑭ **Tête aspirante** : Aspire tous les objets et ennemis à votre portée lorsque vous appuyez sur le bouton B.

⑮ **Tête tic-tac** : Gèle l'action pendant quelques secondes pour vous permettre de faire quelques coups intéressants.



Dans les scènes de tir, vous rencontrerez les têtes Power Up suivantes. Touchez-les pour les ramasser. Pour tirer en rafale, appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé.

- ⑩ **Tête de fusée** : Vous permet de voler et de tirer des rayons laser par votre nez. Le dernier cri de la technologie laser "marionneto-guidée" !
- ⑪ **Tête aérienne** : Vous donne la capacité de vol et de triple tir.
- ⑫ **Tête de plume** : Vous permet de tirer une volée d'oiseaux furieux par votre bec.



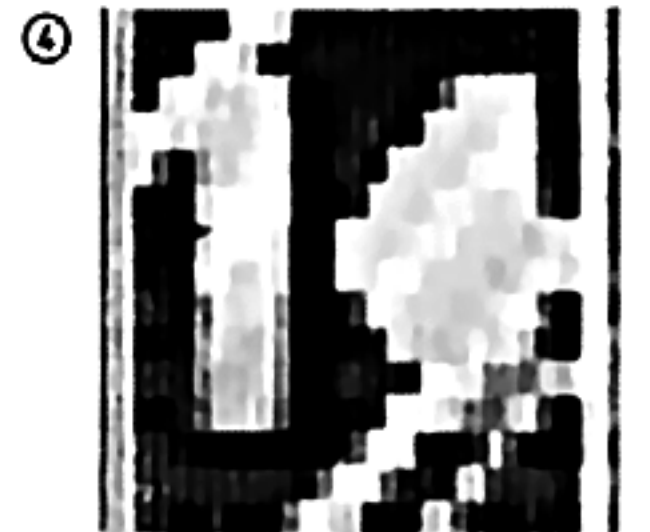
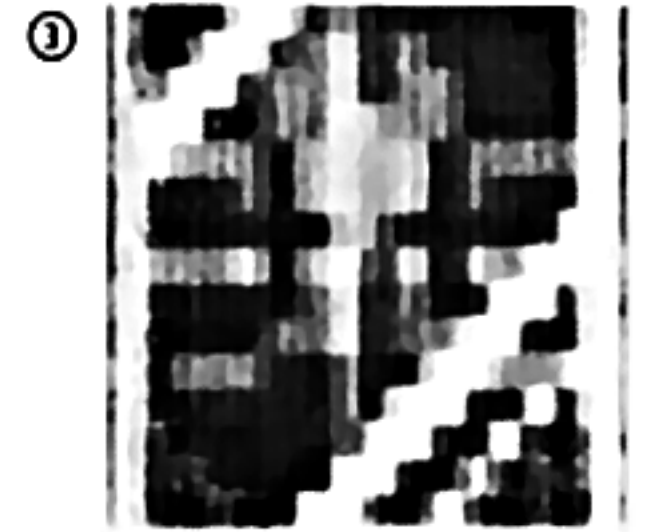
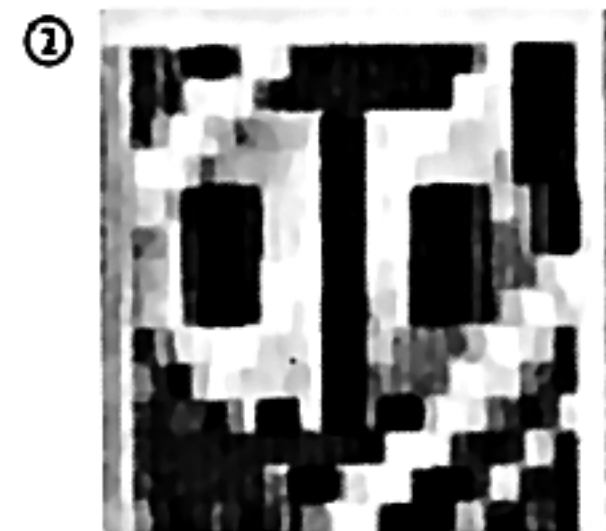
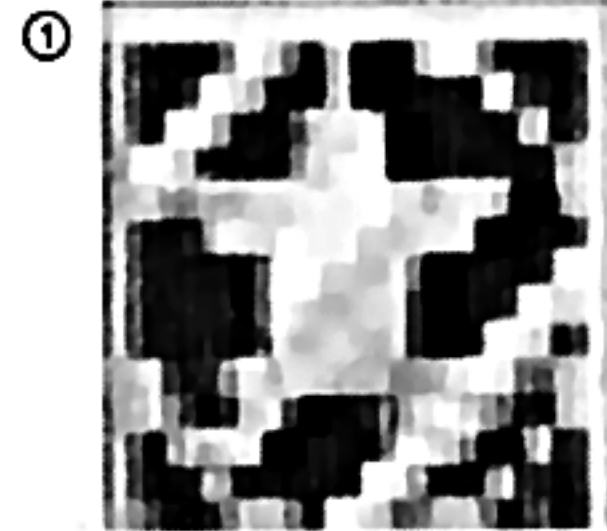
LE JEU DE L'ENTRACTE

Lorsque vous attrapez une tête Power Up de liberté, vous passez au jeu de l'entracte. Ce jeu consiste à envoyer des ballons dans des paniers. L'affichage à l'écran vous indique combien il vous faut réussir de paniers. Lorsque vous êtes prêt à commencer, appuyez sur le bouton C.

Deux machines envoient des ballons de basket. Lorsque ces ballons sortent, utilisez votre tête pour les envoyer dans les bons paniers. Si un ballon touche le sol, il devient bleu et ne peut pas être utilisé. Attention aux bombes qui sortent de temps en temps ! Elles ne feront pas de mal à la machine, mais à vous si !



- ① Lorsque vous lancez un ballon dans un panier portant l'icône **étoile**, vous gagnez des points.
- ② Lorsque vous lancez un ballon dans un panier portant l'icône **clé**, cela fait exploser l'une de vos machines tire-ballons. A éviter absolument.
- ③ Lorsque vous tapez sur une icône **ballon de basket**, le débit des machines tire-ballons augmente momentanément.
- ④ Lorsque vous tapez sur l'icône **ralenti**, le mouvement des paniers ralentit momentanément.



Le jeu de l'entracte s'arrête lorsque :

- vous avez fait le nombre de paniers requis ;
- votre témoin de vitalité se met à clignoter rapidement ;
- les deux machines ont explosé.

Après avoir pris connaissance des résultats, appuyez sur le bouton C pour revenir au jeu principal. Votre vitalité est alors entièrement rétablie. Si vous avez fait le nombre requis de paniers, un numéro secret apparaît. Notez-le. Il vous servira plus loin dans le jeu !

LES PERSONNAGES DE LA TROUPE

① Headdy

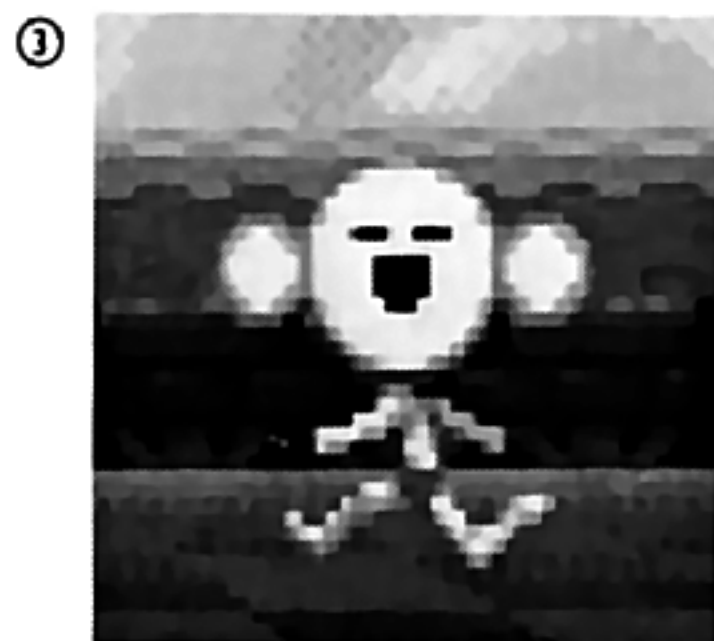
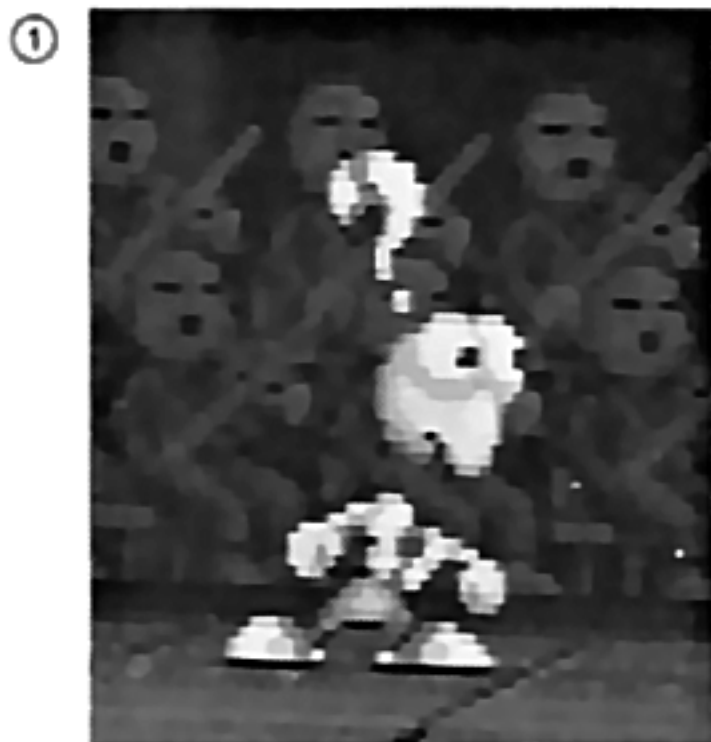
Le héros et la vedette du spectacle. Défenseur ardent de la vérité, de la justice et, aussi, de la gourmandise. Depuis sa naissance il y a douze ans, Headdy a toujours été spécial : il peut utiliser sa tête de façon extraordinaire.

② Heather

La femme mystérieuse dans la vie de Headdy. Mais, que fait-elle avec toutes ces clés ?

③ Bino

Ce petit machiniste apparaît sur la scène de temps à autre, en général lorsqu'il y a un Key Master à proximité. On a toujours l'impression de l'avoir dans les pattes...



④ Trouble Bruin

Encore une marionnette qui utilise sa tête... sur divers corps mécaniques. Trouble Bruin ne reculera devant rien pour détruire Headdy, son rival !

Dark Demon

Le sorcier tout-puissant qui cherche à entraîner le monde des marionnettes dans l'univers du mal. Dark Demon tire les ficelles d'un groupe de marionnettes féroces, les Key Masters.



LE SCORE

L'affichage des points apparaît à la fin de chaque acte. Votre score total est indiqué au bas de l'écran.

Stage Points :

Vous gagnez ces points en détruisant vos ennemis et en ramassant des bonus.

Time Points :

Plus vite vous terminez un acte, plus vous gagnez de points.

Secret Points :

Ils sont dispersés dans chaque acte. Vous les gagnez au moyen de certaines actions particulières (lorsque vous gagnerez un point secret, vous le saurez). Sous le résultat, le nombre à gauche indique combien de points secrets vous avez gagnés et le nombre à droite combien il y en avait de disponibles. Saurez-vous tous les trouver ?

Pour accélérer l'affichage du score, appuyez sur Start. Votre vitalité est entièrement rétablie avant de passer à l'étape suivante.



LES CONSEILS DE HEADDY

- Pas de minuterie dans ce jeu. Prenez tout votre temps et réfléchissez avant d'agir.
- Exercez-vous à lancer votre tête dans toutes les directions, tout particulièrement en sautant. Ces techniques vous seront très utiles.
- Familiarisez-vous avec les armes disponibles afin de pouvoir les utiliser au mieux. Chaque arme peut avoir un usage particulier dans la zone où vous entrez.
- Utilisez les ombres sur le sol pour déterminer la position d'un assaillant aéroporté.
- Explorez ! Il y a beaucoup de choses à voir et de bonus à gagner dans chaque acte.



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-1973-50