

© 2008 Super Fighter Team
www.legendofwukong.com

Translated by

RIGC



MANUEL
D'INSTRUCTION

LEGEND OF WUKONG

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'elles sont exposées à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas t'antécédents médicals ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque.

Avant toute utilisation

• 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.

• Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.

• Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.

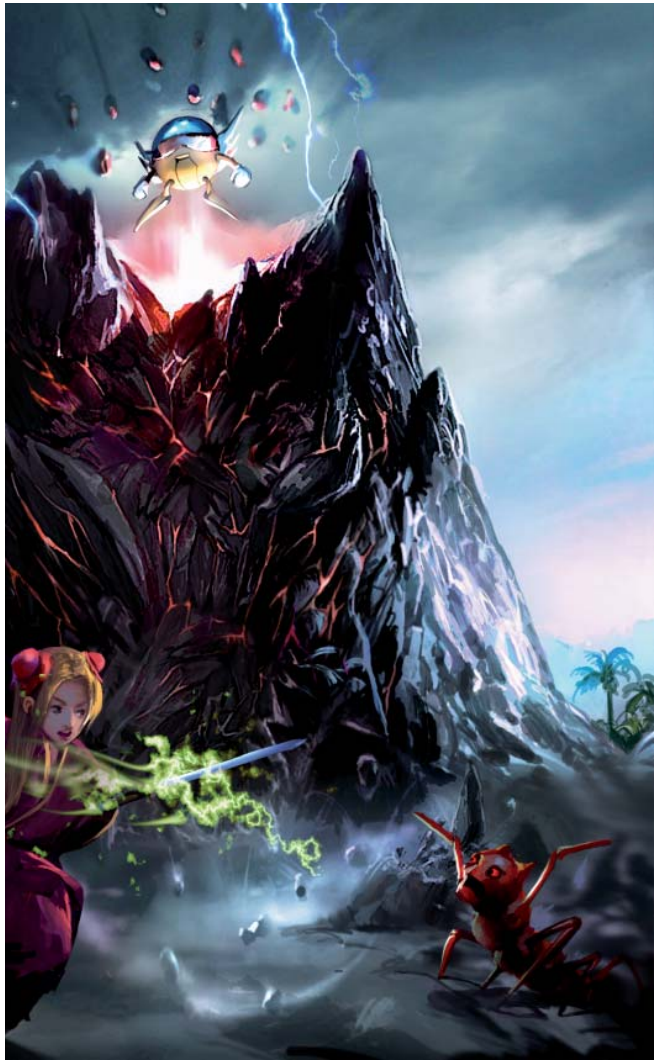
• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.

• Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

• Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.

• Parents : nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant : 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 votre médecin.





PRENEZ SOIN DE VOTRE CARTOUCHE !

Afin de conserver votre cartouche dans les meilleures conditions possibles pour de nombreuses années à venir ; veuillez suivre les recommandations ci-dessous suivantes :

- L'intérieur de la cartouche contient certaines technologies électroniques très sensibles à ne jamais exposer à des températures extrêmes.

- Les connecteurs métalliques visibles au bas de la cartouche ne doivent pas être exposés à la poussière, aux liquides ou substances chimiques. Si ces connecteurs deviennent sales, nettoyez-les avec un chiffon sec.

- Ne pas tordre, frapper ou jeter la cartouche, des dommages permanents peuvent résulter d'incidents répétés.

- Remettre la cartouche délicatement dans son étui lorsque celle-ci n'est pas utilisée.



Merci de soutenir nos efforts en ne permettant pas que ce jeu soit distribué de manière illégale

Legend of Wukong : Référence produit #SF-002
© 2008 Super fighter Team
Développé par Gamtec
www.legendofwukong.com

Jaquette, étiquette et manuel français : Retro-gaming Connexion
RGC004

*DISKMAN DIT : LES VAINQUEURS N'UTILISENT PAS DE COPIES

TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....2
Histoire.....3
Personnages.....4
Bâtiments.....5
Sur la carte.....7
Ecran de combat.....8
Objets.....9
Armes.....10
Equipement.....11
Magie.....12

Magie de Soin

Nom	MP	Description
Light Heal	3	Regain de 40 HP pour un personnage
Medium Heal	8	Regain de 100 HP pour un personnage
Mega Heal	60	Regain de tous les HP pour un personnage
Groupv Heal	30	Regain de 120 HP pour tous les personnages
Poison Cure	10	Soigne un personnage d'un empoisonnement
Life Restore	65	Réanime un personnage inconscient et lui donne 150 HP

Magie de Voyage

Nom	MP	Description
Travel Cloud	10	Renvoi vers une destination visitée auparavant.
Escape Tunner	5	Evasion du repaire d'un ennemi

Conseil :

Gardez un œil attentif sur les HP de vos personnages et utilisez intelligemment vos objets.

Les magies d'attaques utilisées de manière intelligente peuvent rendre les combats bien plus faciles.

Utilisez en priorité des objets de soins pour garder vos MP pour des batailles plus importantes.

Les magies de voyages peuvent vous faire gagner des heures de marche mais vous privent de combats et donc de points d'expérience (EXP)

INTRODUCTION

Merci d'avoir fait l'acquisition de ce jeu. L'intérêt et le soutien que vous nous apportez sont pour moi très important.

Après de nombreuses années de recherches, communication, collaboration et de dur labeur à l'ancienne, j'ai finis par officiellement fonder la *Super Fighter Team* en 2004 ; mon rêve étant de fournir de nouveaux jeux de haute qualité sur des consoles rétro. Malgré le budget limité et la quantité phénoménale de travail, j'ai rassemblé une équipe, qui sous ma direction a fait aboutir la conception de notre premier produit.

Presque instantanément, l'impact de cette édition fut colossal tout autour du globe, les joueurs se rassemblant pour savourer, discuter et promouvoir ce nouveau jeu sur Sega Mega Drive. Les magazines professionnels couvrirent l'histoire. Les développeurs amateurs furent à nouveau remplis d'inspiration. Mon cœur fut réchauffé de voir qu'en réalisant mes rêves, j'aidais les autres à réaliser les leurs.

Après un tel résultat, beaucoup se demandèrent ce qui pourrait suivre. Des vacances ? Une chance de se reposer sur mes lauriers ? Peut-être des cours de danse ? Non. Je décidai de poursuivre et suivre davantage mes rêves en lançant immédiatement la conception d'un nouveau projet ; ce même jeu que vous tenez en ce moment même dans vos mains. Je supervisais personnellement et contribuais directement à chaque aspect du développement du jeu et de sa production. Je peux maintenant vous l'affirmer avec fierté, ce que vous tenez là est le meilleur résultat que l'on puisse imaginer.

Si vous attendiez avec impatience un nouveau événement pour votre Genesis ou Mega Drive, n'attendez plus. Allumez votre 16-bits préférée et savourez le future avec nous.

Nous nous reverrons en attendant, ne laissez pas le rêve mourir

- Brandon Cobb
Président de la Super Fighter Team

L'HISTOIRE DE WUKONG



En l'an 1996, le brillant mais excentrique Dr. Tang finissait par atteindre le sommet de son génie en inventant et construisant la première machine à remonter le temps. Son cœur en était tout naturellement rempli de joie ; voir ainsi l'ambition d'une vie se concrétiser enfin. La machine à remonter le temps devait être présenté au public trois semaines plus tard, ce qui permettait d'apporter quelques améliorations et tests de dernière minute mais il s'en déroulait autrement…

Wukong, un jeune voisin du docteur vint au laboratoire un matin, il faisait de fréquentes visites au docteur. Dépassé par sa propre jubilation et fierté le docteur ne put s'empêcher de présenter sa nouvelle invention à Wukong, ce qui de nouvelle logique mais involontaire attisa la curiosité du garçon. Pendant que le docteur l'inondait de chiffres et de faits Wukong se faufila dans la pièce voisine pour satisfaire sa curiosité ; un examen plus approfondi de la machine à remonter le temps !



Après avoir joué pendant quelques minutes avec les leviers et les boutons, l'attention de Wukong se fixa sur un simple bouton rouge. Malheureusement pour lui il s'agit du bouton d'activation de la machine. Dans une cacophonie de rugissement, vibration et d'explosion la machine se mit en route et se transporta toute seule en dehors du laboratoire… Wukong à son bord. Le docteur ne put se rendre compte qu'après coup de la disparition du jeune garçon et quand il le réalisa il ne put rien faire que de pleurer d'impuissance.

~



Envoyée au travers des âges la machine finit par s'arrêter à la localisation et époque exacte à laquelle elle avait été originalement programmée : le village de Sun en Chine durant la dynastie des Tang. Jeté de force hors de l'engin Wukong perd conscience. A son réveil la machine a disparu, sa quête pour la retrouver commence.

LA MAGIE

Attaques Magiques

Nom	MP	Description
Wind Slash	5	Puissant courant d'air sur un ennemi
Dragon Claw	8	De puissantes griffes de dragons lacèrent l'ennemi
Flame Cloud	16	L'ennemi se retrouve entouré de flammes
Binding Rings	28	Puissante énergie contractée sur un ennemi
Tai Chi Wave	36	Une sphère d'énergie concentrée frappe un ennemi
Dragon Rage	45	Tous les ennemis sont ravagés par un dragon
Rock slide	50	Avalanche de pierre sur un ennemi
Dragon Fire	55	Le souffle d'un dragon brule tous les ennemis
Power of Buddha	80	Le pouvoir de Buddha est lancé sur tous les ennemis
Mirage Kick	12	Un ennemi suit un enchainement meurtrier de coup de pied
Demon Raker	24	Aura magique essaye de détruire un ennemi
Meteor Shower	32	Une avalanche de pierres enflammées tombe sur un ennemi
Demon Tamer	40	Une aura magique frappe un ennemi
Curse Song	60	Un ennemi est maudit par une magie interdite
Dragon Quake	65	La queue d'un dragon frappe tous les ennemis
Quick Shock	75	De puissants éclairs frappent un ennemi
Super Pig Head	90	Le mirage d'un cochon frappe un ennemi
Beauty Trick	15	Un ennemi tombe sous le charme et se frappe lui-même
Ice Wall	25	Un imposante de glace frappe un ennemi
Purify Mirror	30	Une lumière sacrée brule un ennemi
Deep Freeze	26	Un tempête glacée frappe un ennemi
Power Drain	40	Des HP d'un ennemi sont donnés au personnage qui invoque ce sort
Flying Sword	45	Des lames volantes frappent les ennemis en plein cœur
Light of Buddha	65	La Lumière de Buddha brûle tous les ennemis



LES ÉQUIPEMENTS

Couvre-chefs

Nom	Puissance d'attaque
Fancy Turban / Turban Fantaisiste	1
Grass Hat / Chapeau de paille	2
Fur Hat / Chapeau de fourrure	4
Bronze Helm / Casque de Bronze	6
Platinium Helm / Casque de Platine	9
Crystal Helm / Casque de Cristal	11
Overlord Helm / Casque du Seigneur	13
Dragon Helm / Casque du Dragon	16
Gold Crown / Couronne d'Or	20
Angelic Crown / Couronne de l'Ange	24

Les Armures

Nom	Puissance d'attaque
Iron Armor / Armure de Fer	2
Bronze Armor / Armure de Bronze	4
Plate Mail / Cote de Maille	7
Silver Mail / Cote de Maille en Argent	9
Gold Mail / Cote de Maille en Or	12
Platinium Mail / Cote de Maille en Platine	15
Crystal Mail / Cote de Maille en Cristal	18
Sacred Armor / Armure Sacrée	20
Turtle Armor/ Armure d'Écailles	24
Dragon Armor/ Armure du Dragon	28

Les chaussures

Nom	Puissance d'attaque
Grass Sandals / Sandales	4
Cloth Shoes / Chaussures en Tissu	6
Tiger Boots / Bottes de Tigre	9
Flying Boots / Bottes de Sauts	13
Pegasus Boots / Bottes du Pégase	18
Dragon Boots / Bottes du Dragon	23
Quick Boots / Bottes de Vitesse	29
Cloud Shoes / Chaussures des Airs	35
Illusion Shoes / Chaussures de l'Illusion	44
Holy Shoes / Chaussures Sacrées	56

LES PERSONNAGES

Tout au long de l'aventure vous devrez accompagner Wukong et ses compagnons lors de leur voyage. Leur succès ou l'échec de leur quête est entre vos mains, alors pas de décisions à ne pas prendre à la légère.

Wukong



Laissé pour mort après qu'une créature démoniaque lui vola la machine à remonter le temps, ce jeune homme curieux et imaginatif recherche les conseils d'une moine avisé qui lui permettra d'échapper à la méfiance des villageois confus et superstitieux Seul au monde et complètement perdu à une époque qu'il n'a côtoyé que dans les livres d'histoire, il va relever les épreuves qui se dressent devant lui avec l'espoir comme moteur.

Pigsy

Du fait d'un injuste caprice de la nature, Pigsy est née avec un visage défiguré. Ayant perdu foi dans les interactions entres les hommes, il dévoue sa vie à combattre les monstres, sa force et ses talents de combattants ne sont aujourd'hui plus à démontrer. Chacune de ses victoires entraine de nouvelles histoires et fables qui se répandent de village en village. Cependant aura-t-il la force et le courage de se mesurer aux ténèbres et démontrer une fois de plus sa force ?



Wuying



Autrefois douce et tendre, l'innocence de cette magnifique jeune fille fut ravie par une terrible tragédie familiale. Dés lors sa gentillesse devint une haine insatiable pour le mal. Afin d'obtenir la vengeance qu'elle convoite, elle a dédié toute ses forces à l'apprentissage du maniement de l'épée et de la magie. Malgré sa volonté de destruction, un cœur tendre continue de battre attendant et désireux de retrouver la volonté de faire confiance à nouveau….

LES BÂTIMENTS

Casino

Quand votre équipe se retrouve à court de monnaie, elle peut tenter sa chance au casino. Si les astres sont avec vous vous pourriez gagner gros, n'oubliez pas que la maison déteste perdre.



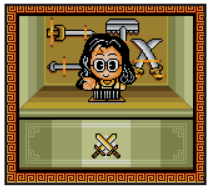


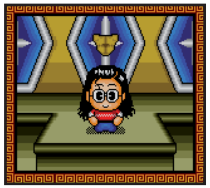
Temple

De temps à autre une visite au temple peut être une bonne idée pour vous remonter le moral.

Marchand d'armes

Chez les marchands d'armes vous pourrez vous fournir en armes. De manière générale, plus un article est cher plus la qualité est au rendez-vous. Si un personnage est dans l'incapacité d'utiliser un type d'armes le marchand vous en informera.





Marchand d'armures

Différents types d'armures et de chaussures sont à votre disposition dans ces boutiques. Vos héros auront plus de chance de survivre ; du moment que vous pourrez vous les offrir…

Marchand d'objets

Ces boutiques vous seront utiles si l'un de vos personnages est blessé, empoisonné ou inconscient. C'est dans ces boutiques que vous trouverez ce qu'il faut pour les soigner… contre rémunération.



LES ARMES

Wukong



Nom	Puissance d'attaque
Wooden Staff / Bâton en Bois	3
Iron Staff / Bâton en Fer	6
Bronze Staff / Bâton en Bronze	9
Steel Staff / Bâton en Acier	15
Gold Staff / Bâton en Or	22
Wind Staff / Bâton de Vent	35
Dragon Staff / Bâton du Dragon	47
Sea Gold Staff / Bâton Mer d'Or	60
Berserk Staff / Bâton de la Folie	75
Holy Staff / Bâton Sacré	95

Pigsy



Nom	Puissance d'attaque
Wooden Rake / Rateau en Bois	3
Iron Rake / Rateau en Fer	6
Bronze Rake / Rateau en Bronze	9
Steel Rake / Rateau en Acier	14
Trident Rake / Rateau Trident	20
Nail Rake / Rateau à Clou	26
9 Tooth Rake / Rateau à 9 Dents	36
Claw Rake / Rateau à Griffes	42
Bladed Rake / Rateau à Lame	55
Thunder Rake / Rateau de Tonnerre	75

Wujing



Nom	Puissance d'attaque
Wooden Sword / Epée en Bois	3
Iron Sword / Epée en Fer	6
Bronze Sword / Epée en Bronze	9
Steel Sword / Epée en Acier	12
Wind Sword / Epée du Vent	17
Magic Sword / Epée Magique	22
Mirage Sword / Epée de l'Illusion	28
Heroic Sword / Epée de l'Héroisme	38
Tai Chi Sword / Epée Taï Chi	50
Holy Sword / Epée Sacrée	65

LES OBJETS

Nom anglais	Descriptions
Green Tea	Regain de 40 HP
Spirit Herb	Regain de 100 HP
Ginseng Fruit	Regain de 100 HP & 30 MP
Spring Water	Regain de tous les HP
Great Tonic	Regain de tous les HP & MP
Flat Peach	Regain de 15 MP
Deity Grass	Regain de 40 MP
Dew of Life	Regain de 100 MP
Pure Water	Regain de 100 HP & 100 MP
Magic Jewel	Regain de tous le MP
Antidote Pill	Soigne des poisons
MP Stone	Augmente les MP maximum de 5
HP Stone	Augmente les HP maximum de 5
Attack Stone	Augmente les points d'attaque de 5
Defense Stone	Augmente les points de défenses de 5
Speed Stone	Augmente les points de vitesse de 5
Life Pill	Réanime un allié inconscient et lui redonne 20 HP
Taming Sroll	Affaiblit temporairement vos ennemis
Magic Mirror	Renvoie vos personnages sur un lieu déjà visité
Stealth Grass	Vous permet de vous échaper du repaire des ennemis



Auberges

Après de nombreux combats acharnés rien de tel qu'une bonne nuit de sommeil pour récupérer ses HP et MP mais aussi faire un point pour ne pas oublier ce qui s'est passé le jour précédent. Cependant dormir ne vous soignera pas des poisons ni ne relèvera les personnages inconscients.





Résidences

Vous vous sentez seuls ? Allez donc discuter avec les habitants chez eux. Du fait de l'habitat familier ceux-ci sont souvent entrain à vous fournir des informations de premier choix. Cependant tous ne seront pas heureux de voir débarquer une équipe d'aventuriers.

Conseil :

Après avoir acquis de nouvelles armes et armures n'oubliez pas de les équiper et de revendre les anciennes afin de regagner un peu de trésorerie.

Chaque boutique possède une sélection unique, faites bien attention a emporter ce dont vous avez vraiment besoin pour vos voyages, vous pourriez ne plus retrouver ces denrées.

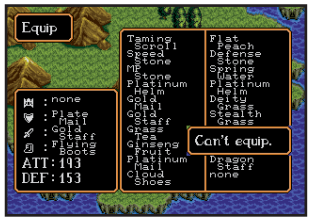
Une fois que vous vous êtes reposé à l'auberge, sauvegardez votre parcours.

Si certaines personnes ne sont pas contentes de vous voir débarquer chez elles, laissez les en paix et allez vous en.

SUR LA CARTE

Pour accéder au menu principal depuis la carte, appuyez sur le *bouton A* sur votre manette. Vous pourrez alors choisir grâce le *D-Pad* et confirmer via le *bouton C*. Pour annuler un choix pressez le *bouton B*.

Equip : Equiper



Afin de bénéficier des armes, armures, casques et chaussures récemment acquis ; vous devrez les équiper. Un personnage ne peut s'équiper que des objets qui lui sont compatibles. Quand un personnage s'équipe d'un objet l'une de ses caractéristiques (attaque, défense, vitesse) se voit améliorée, ce qui leur permet d'être une menace plus sérieuse encore au force du mal.

Magic : Magie

Si vos héros ont besoin de soins et de s'enfuir de manière prématurée, les magies 'Heal' et 'Travel' seront là pour vous y assister. Les sorts peuvent être jetés sans aucune restriction autre que votre niveau de MP.

Items : Objets

Cette option vous permet de gérer l'inventaire de vos personnages. Lorsqu'un objet est sélectionné ; celui-ci peut être utilisé, donné ou bien jeté.

Status : Statut



Cet écran vous affiche les actuelles caractéristiques de vos héros, level (niveau), Hits Points (HP ou points de vie), magic points (MP ou point de magie), experience (EXP ou points d'expérience), speed (SPD ou vitesse), attack (ATT ou attaque), defense (DEF ou défense) et stamina (STA ou endurance). Regardez attentivement cet écran afin d'observer l'évolution de vos personnages.

L'ÉCRAN DE COMBAT

Ecran de combat

Durant les combat chaque combattant peut agir tout à tour. Une icône en forme d'épée apparaitra au-dessus du portrait du personnage quand c'est à son tour d'agir. Les actions sont choisies en les sélectionnant avec le *D-pad* et valider avec le *Bouton C*. Pour annuler un choix appuyez sur le *bouton B*.

STRIKE : Attaque



Sélectionnez *multiple* pour frapper continuellement l'ennemi jusqu'à son trépas. En appuyant sur le *bouton C* vous interrompez l'attaque automatique. Sélectionnez *Single* pour ne porter qu'une attaque. Si une attaque manque sa cible, elle ne fera aucun dégât.

MAGIC : Magie



Pendant les combats, toutes les magies (sauf la magie Travel) peuvent être utilisées. Les sorts magiques peuvent invoquer sans restriction sauf lorsque le nombre de Points magiques (MP) est insuffisant. La plupart des sorts d'attaque ne peuvent atteindre qu'une seule cible. Pour sélectionner une cible utilisez le *D-Pad* et valider avec le *bouton C*.

ITEMS : Objets

Certains objets principalement les objets de guérissons ou modifications des statuts peuvent être utilisés en combat. Cependant faites attention à la manière dont ils sont utilisés afin d'optimiser leur efficacité.

RUN : Fuite

Si les personnages sont trop faibles, fatigués ou démotivés ils peuvent tentés de s'enfuir. La réussite d'une fuite dépend de la vitesse du personnage. Cependant il existe des ennemis que l'on ne peut fuir.