



BUDOKAN

MANUAL

Biographie de l'artiste

Vous pensiez que lorsque les concepteurs de Skyfox et Skate or Die se sont mis ensemble, le résultat serait quelque chose du style de Space Trashers venant de Mars. A la place, vous voilà avec le jeu d'arts martiaux le plus unique et le plus complet que l'on ait jamais vu. Pensez-y un peu. Ray Tobey, Michael Tosaka et Rick Tiberi sont des maîtres informaticiens et de vraies ceintures noires dans leur domaine artistique.

Ajoutez-y la touche artistique de John Tomlinson, le maître-programmeur de la version console à 16 bits de Budokan. Bien qu'il ne soit pas le joueur ayant la plus fine diplomatie, il peut faire des miracles lorsqu'il s'agit de jeux vidéo. Donnez-leur quelques commandes, quelques pixels de couleur et ce groupe pourrait reconstruire la Chapelle Sixtine, l'animer à partir de rien. Ah. Si seulement ils avaient une compétition de conception de jeu et de programmation chez Budokan...



Michael Kosaka, Rick Tiberi, Ray Tobey

Table des matières

Mise en route de Budokan	1
Premiers pas sur le chemin	3
Contrôle du jeu	7
Dojo Tobiko-Ryu –	
Les salles d'entraînement	9
Jiyu-renshu (entraînement) ...	10
Kumite (combat)	11
Exécution des arts martiaux	15
Mouvements de base pour	
toutes les disciplines	23
Karate	24
Kendo	26
Nunchaku	28

Bo	30
Combat libre	32
Combat à deux joueurs	33
Tobiko-Sensei	34
Budokan	35
Rangs des arts martiaux	38
Histoire des arts martiaux du	
dojo Tobiko-Ryu	39
Le Karate	39
Le Kendo	42
Le Nunchaku	46
Le Bo	48
Histoire des arts martiaux des	
concurrents du Budokan	50
Le Naginata	50
Le Tonfa	51
Le Kusari-gama	52
Le Shuriken	53
Le Yari	55

Mise en route de Budokan

Suivez les instructions suivantes pour commencer à jouer Budokan sur la console Sega® Mega Drive™.

- 1 Eteignez le bouton de la console. (N'insérez jamais la cartouche lorsque le système est en marche).
- 2 Insérez la cartouche du jeu Budokan dans la fente de la console et appuyez fermement pour verrouiller la cartouche.
- 3 Allumez le bouton de mise en marche. (Le logo Electronic Arts® apparaît. S'il n'apparaît pas, recommencez depuis l'étape 1).
- 4 A l'apparition de l'écran Budokan, vous pouvez faire plusieurs choses:
 - Attendez que la démonstration automatique commence. Celle-ci vous donne un aperçu général du jeu. Pour sortir de la démonstration à tout moment,



Yin Yang

appuyez sur l'un des boutons (A, B, ou C).

- Appuyez sur le bouton A ou B pour vous rendre au début du jeu sur l'écran d'options de jeu (voir étape 5).

- Appuyez sur **START** pour vous rendre au début du jeu sur les parchemins de l'histoire (en sautant l'étape 5).

- Appuyez sur le bouton C pour vous rendre au début du jeu au dojo.

L'écran d'options de jeu vous permet d'activer/désactiver les effets sonores, d'activer/désactiver la musique et de voir les remerciements.

Utilisez le pavé de contrôle pour vous amener le symbole du Yin Yang vers l'option choisie. Appuyez sur l'un des boutons (A, B, ou C) pour faire votre choix. Choisissez Exit pour vous rendre au jeu.

Le jeu commence par une introduction brève et un message de bienvenue du Sensei (maître)

du Dojo Tobiko-Ryu. Appuyez sur l'un des boutons pour vous rendre aux informations.

Premiers pas sur le chemin

Lorsque Sensei m'offrit une place dans son dojo, je pensais qu'il s'agissait d'un club quelconque d'aérobique se trouvant dans les bas-quartiers. J'étais loin de penser que je m'envolerais pour le Japon.

Lors des premiers jours, le Sensei parlait toujours des arts martiaux comme le chemin du guerrier. Mon père m'avait une fois suggéré d'étudier les arts martiaux mais il utilisait le mot "discipline". Qui veut de la discipline? Mon père parlait de concentration et de contrôle. Sensei, lui, parlait de force et de puissance. C'était avant mon combat d'entraînement.

On me plaça dans un groupe de garçons de quatre années plus jeunes que moi. J'avais une ceinture blanche. Les autres élèves

avaient des couleurs allant du vert à l'orange. Lorsque l'instructeur nous mit par deux pour l'entraînement, je ne pus obtenir de partenaire. "Instructeur", dis-je, "Pourquoi n'ai-je donc pas de partenaire?"

"Tu n'es pas encore prêt", me répondit-il. "Tu dois être patient".

"Mais je veux m'entraîner", dis-je.

L'instructeur me regarda longuement sans dire un mot et avec un regard différent de celui que mon père aurait eu. "Si tu le dois", dit-il. Il appela Tetsuo, le garçon le plus petit du groupe.

J'étais sûr que ce serait facile. Le Karate. Je savais ce que c'était. J'avais vu suffisamment de films de Bruce Lee pour gagner vingt ceintures noires de karate. Je n'avais pas encore appris à exécuter des mouvements compliqués mais je savais à quoi ils ressembleraient et je pensais pouvoir les faire sans problème. Bref, je pensais que Tetsuo ne pouvait pas non plus faire de

mouvements fantaisistes.

Après être tombé sur le tatami pour la quatrième fois, Tetsuo recula et refusa de combattre. "Je ne veux pas te faire mal", me dit-il. "Tu es très fier et déterminé".

Tetsuo voulait dire que j'étais têtu mais il essayait de faire preuve de respect. Lorsque Sensei entendit parler de l'incident du combat d'entraînement, il me fit appeler.

"Ton esprit est grand" me dit-il. "Tu as l'esprit d'un guerrier. Avec un tel esprit, tu pourrais bien un jour représenter notre dojo au Budokan". Sensei se tut pendant quelques instants mais je savais qu'il n'attendait aucune réponse de ma part. J'apprenais déjà que je devais attendre que l'on me demande ce que je pensais avant de le dire.

"Tu dois apprendre à te contrôler", continua-t-il. "Pour cela, il faut que tu connaisses tes propres limites. Il n'y a aucune disgrâce à sortir d'un match. C'est une leçon difficile à apprendre. Elle est aussi

parfois difficile à se rappeler."

"Lors de mon dernier voyage au Budokan, je fus éliminé de la compétition dans un match contre Hiroshi Ikeda. Nous nous connaissions bien. Je l'avais vaincu plusieurs fois dans le passé. Mais cette fois-ci, je fus fatigué en quelques minutes. Les attaques d'Ikeda semblaient impitoyables et il semblait ne pas se fatiguer du tout. Je tentais de lui faire face et petit à petit tombai à court de respiration. Pensant que je pourrais le vaincre, je restai dans le match même lorsque mes jambes commencèrent à perdre de leurs forces et que ma vue se troubla". Sensei fit une pause et regarda au loin devant lui comme s'il pouvait imaginer Ikeda. "Ikeda est un homme bon mais je ne pouvais accepter qu'il remporte si bien que je me suis vaincu moi-même. Mes jambes flagolèrent et je tombai d'épuisement sur le tatami. Dans la chute, je me suis cassé la jambe".

Sensei sourit lorsqu'il termina

l'histoire. "La bataille est en toi" dit-il.

De ce jour, Sensei me parla des arts martiaux en termes de discipline, concentration et tranquillité. Je ne posai plus de questions à mes instructeurs et je laissai les autres élèves m'aider pendant ma difficile préparation pour le jour où j'irai au Budokan et rencontrerai Hiroshi Ikeda.

Contrôle du jeu

Pavé de contrôle

Dans la salle d'entraînement – vous permet de marcher dans la direction du contrôleur.

Sur les écrans d'options – déplace le symbole du Yin Yang vers le haut ou le bas de l'option désirée. (Appuyez sur un bouton pour la sélection).

Dans le dojo, sur le tatami d'entraînement et au Budokan – permet d'exécuter un mouvement comme décrit dans la partie *Exécution des arts martiaux* un peu plus loin dans ce manuel.

Boutons A, B, et C

Sur les écrans d'option – sélectionne l'option à côté du symbole Yin Yang.

Dans le dojo, sur le tatami d'entraînement et au Budokan – frappe, donne des coups de pied ou bloque.

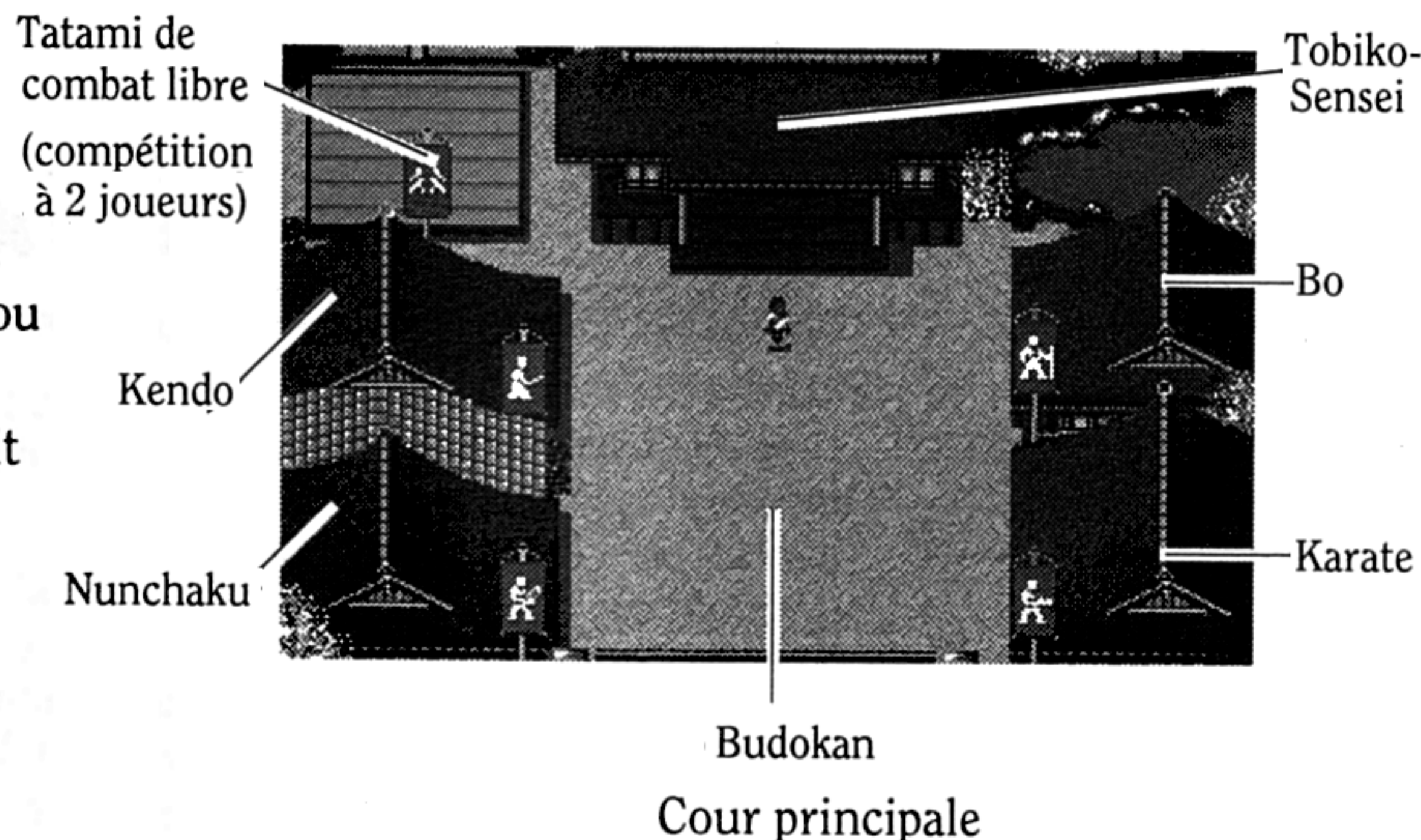
Les trois boutons ensemble – fait sortir de l'entraînement ou du match. Voir la partie *Exécution des arts martiaux* plus loin dans ce manuel.

Bouton START

Interrompt le jeu. Appuyez encore sur **START** pour reprendre.

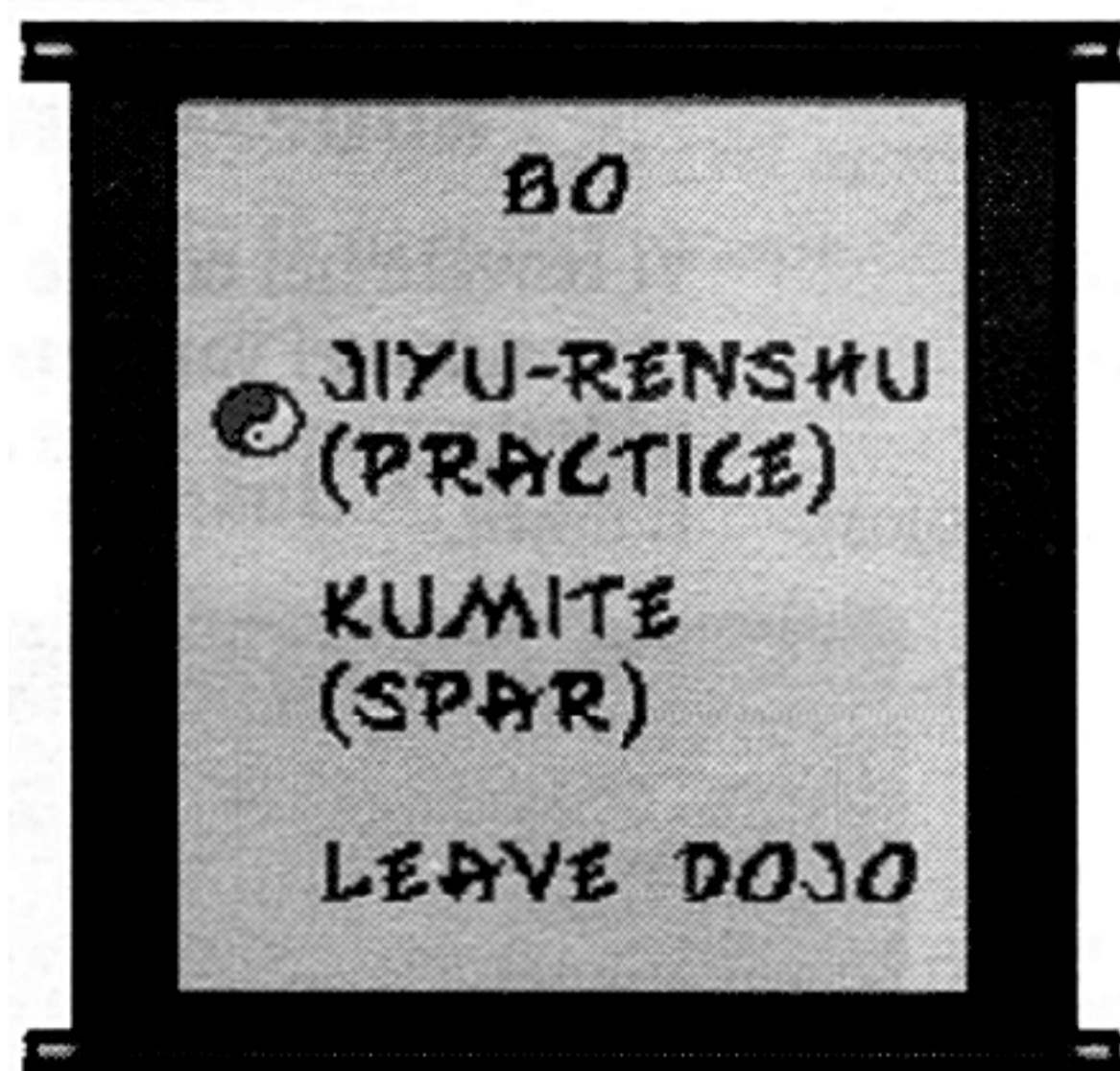
Dojo Tobiko-Ryu – Les salles d'entraînement

Vous vous trouvez dans la cour principale et autour de vous se trouvent les diverses salles d'entraînement aux arts martiaux (dojos).



Appuyez sur une direction du pavé de contrôle pour pénétrer dans le dojo.

Dans chaque dojo, vous avez le choix entre trois options:



Tobiko-Sensei supervise vos matches de pratique et de combat. Au début de chaque exercice, il dira *hojimaé* (prononcé ha•gi•mé) qui signifie "commencez" en japonais.

Jiyu-renshu (entraînement)

C'est le temps de l'entraînement et de l'auto-éducation et vous combattez contre un ennemi imaginaire. Pratiquez et pratiquez encore chaque coup jusqu'à ce que vous les exécutiez rapidement et

avec précision.

La barre d'énergie indiquée par STAMINA, au sommet de l'écran vous indique votre niveau de fatigue et votre qualité de performance. Pour davantage d'informations sur cet indicateur, voir la partie intitulée *Barre d'énergie*.

Lorsque vous avez terminé l'entraînement, appuyez sur les trois boutons à la fois pour conclure l'exercice.

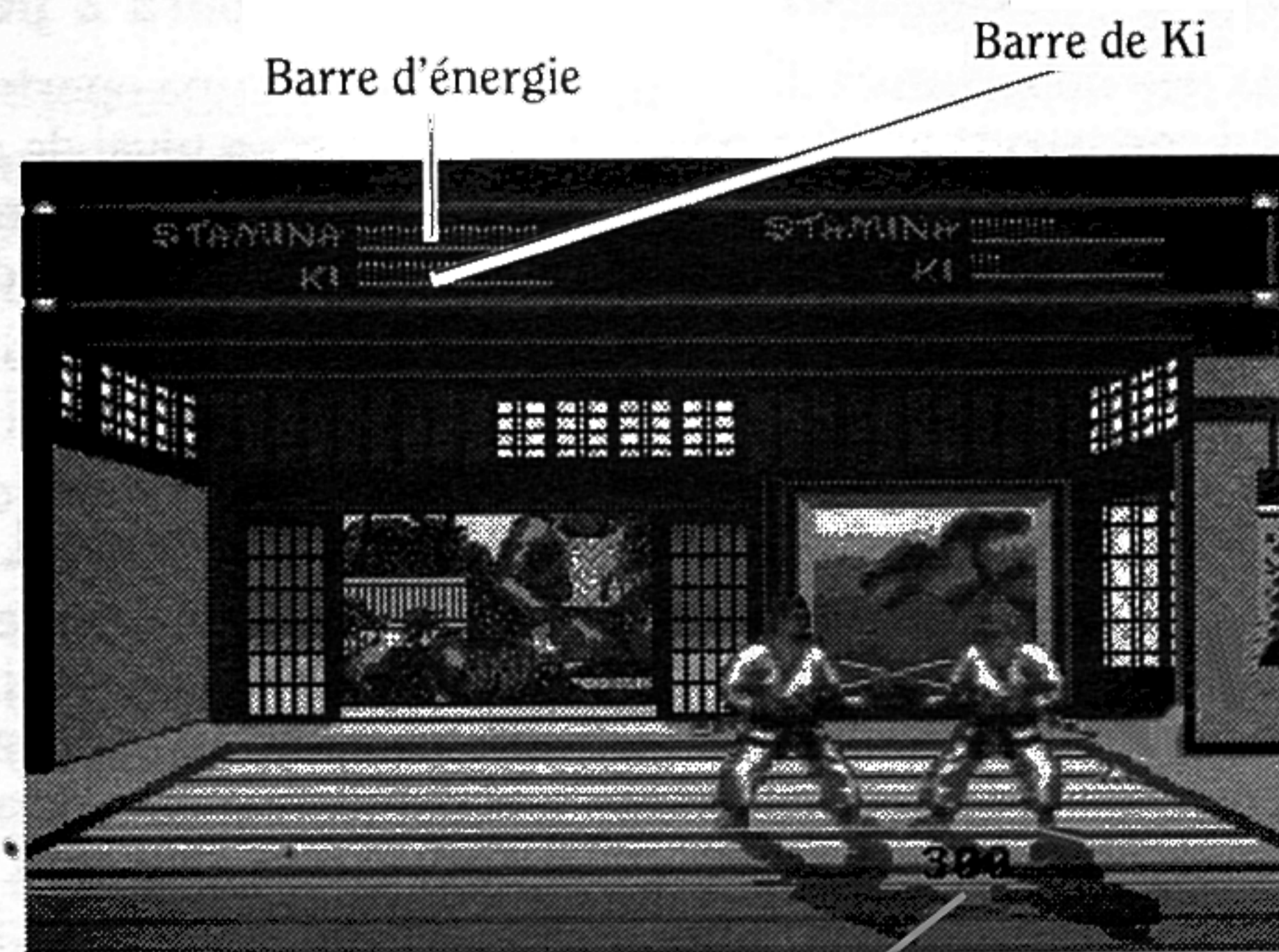
Kumite (combat)

Voici l'occasion de combattre avec les instructeurs à des degrés de difficulté différents. Sélectionnez un niveau de difficulté:

Sankyu	Le plus facile
Ikkyu	Plus difficile
Shodan	Le plus difficile

Utilisez vos instructeurs avec sagesse. Ils ne sont pas là seulement pour que vous combattiez ou perdiez. Ils sont là pour que vous vous entraîniez aux différents coups, en temps et à

distance correcte. Ne pensez pas que vaincre un Sankyu vous rend plus apte car vos instructeurs réduisent leurs attaques si vous devenez faible. Ce qui compte est la qualité de votre technique, la variété de vos coups et votre connaissance. Rappelez-vous que vos instructeurs sont aussi vos partenaires.



Les points pour les dégâts que vous infligez apparaissent sous votre adversaire. Vous obtenez un bonus lorsque vous utilisez un mouvement pour la première fois.

La barre d'énergie

La barre d'énergie indique votre force et votre endurance. Elle est réduite si vous exécutez des mouvements difficiles ou êtes frappé par un adversaire. Elle augmente si vous vous reposez. Cependant, si vous maintenez une position de blocage, elle n'augmente pas. Lorsqu'elle diminue, vos réflexes ralentissent et votre capacité à exécuter des attaques contraignantes diminue. Lorsque votre énergie atteint zéro, vous perdez le match.

La barre Ki

Ki (prononcé "ké") est le terme décrivant l'énergie de l'univers. C'est la force vitale essentielle qui coule au travers et autour de nous.

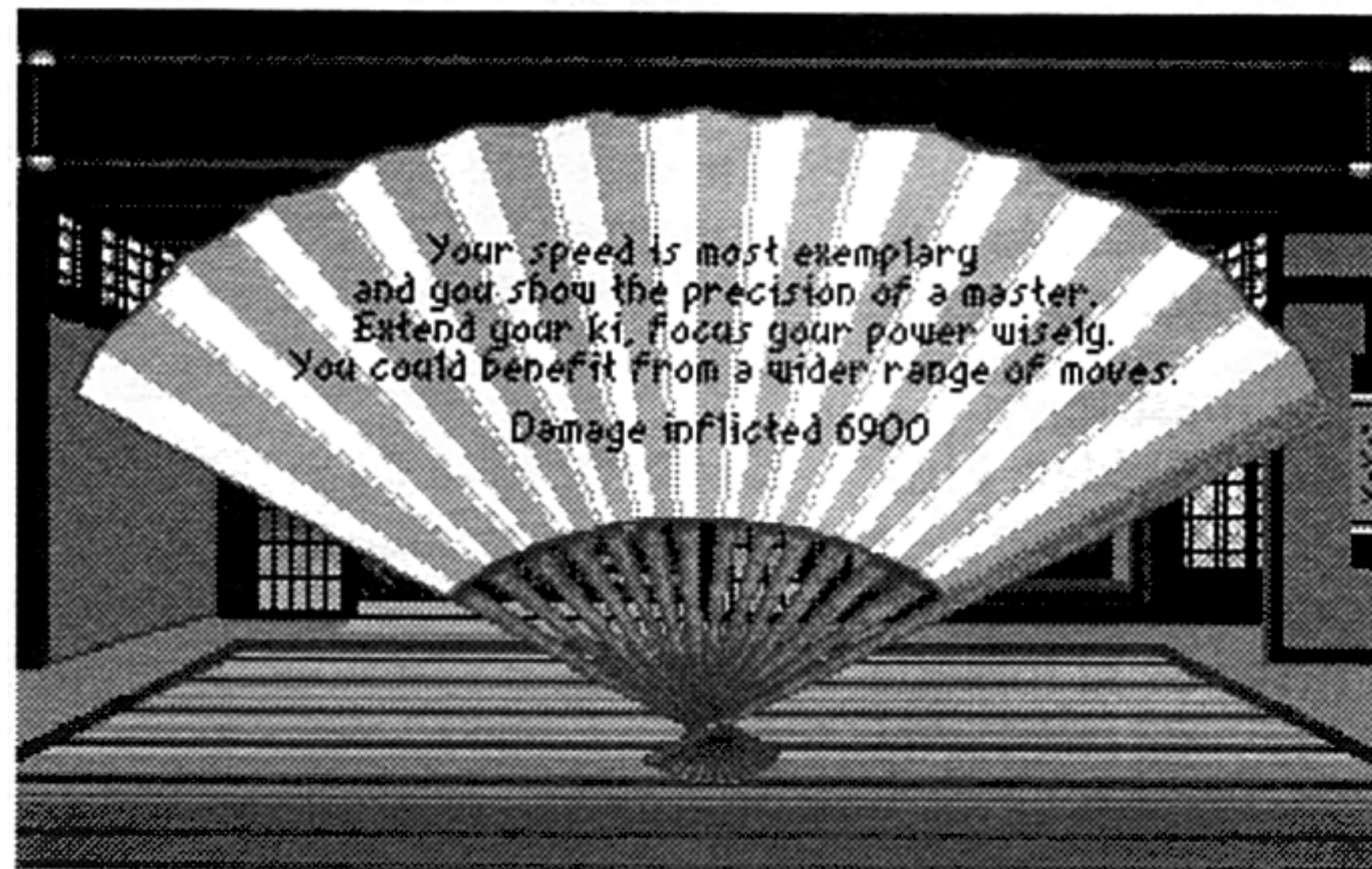
La barre Ki est une mesure du taux de ki que vous possédez. Plus vous restez dans un match sans attaquer, plus vous obtenez de ki. Plus vous concentrez de ki lorsque vous attaquez, plus vous causez de dommage.

Lorsque vous attaquez, votre ki est réduit de moitié. Si vous frappez votre adversaire, lui aussi perd la moitié de son ki. De la même façon, si vous êtes en train d'accumuler du ki et que vous êtes frappé par votre adversaire, vous en perdrez la moitié.

Si, lors du combat, vous sortez du tatami, une faute a lieu et vous perdez la moitié de votre ki.

Tobiko-Sensei

Tobiko-Sensei, votre instructeur, vous regarde attentivement au cours



du match. Lorsque le match est terminé, il donne ses commentaires sur votre performance. Prenez ses suggestions au sérieux et utilisez-les pour raffiner votre technique. Appuyez sur l'un des boutons lorsque vous avez fini de lire ses commentaires.

Pour vous arrêter en cours de combat, appuyez sur les trois boutons à la fois. En ce faisant, vous donnez la victoire à votre adversaire.

Exécution des arts martiaux

Les illustrations sur les pages suivantes montrent la combinaison des mouvements du pavé de contrôle et des appuis du bouton permettant d'exécuter chaque mouvement des quatre arts martiaux. Ci-dessous vous est expliqué comment lire les figures. Trois exemples montrent des mouvements de difficulté croissante de la discipline du Bo. Rendez-vous au dojo du Bo et essayez ces mouvements jusqu'à

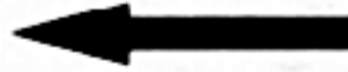
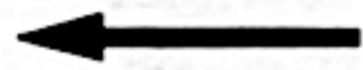
ce que vous les compreniez ainsi que les diagrammes. Vos efforts seront bien récompensés.

Déplacez le pavé de contrôle dans la direction indiquée.

Maintenez un bouton enfoncé (A, B, ou C).

Déplacez le pavé de contrôle dans la direction indiquée tout en maintenant le bouton enfoncé.

Exemple 1: Un mouvement simple. L'étudiant ci-dessous exécute un plongeon d'esquive du Bo. Il s'accroupit puis il frappe à niveau bas.



Sur votre contrôleur:

1 Appuyez sur la direction du **bas** du pavé pour vous accroupir.

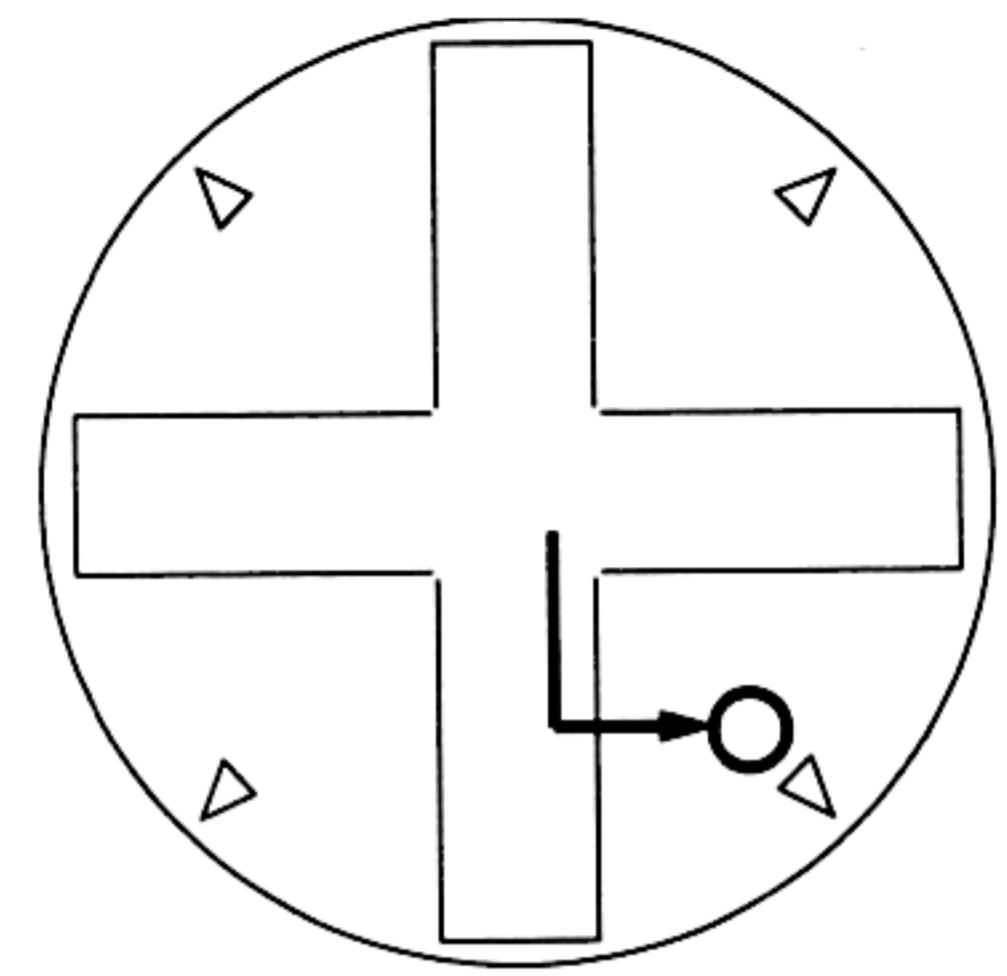
2 Appuyez sur la **Diagonale inférieure droite** sur le clavier pour viser votre coup.

3 Appuyez sur un bouton pour frapper.

4 Relâchez le bouton et le pavé de contrôle.

La synchronisation n'est pas importante dans l'exécution de ce mouvement simple et vous devriez pouvoir le faire sans difficulté à tous niveaux d'énergie.

Exemple 2: Un mouvement modérément difficile. L'étudiant ci-dessous exécute un coup vers le milieu avec pivot. Il prend la

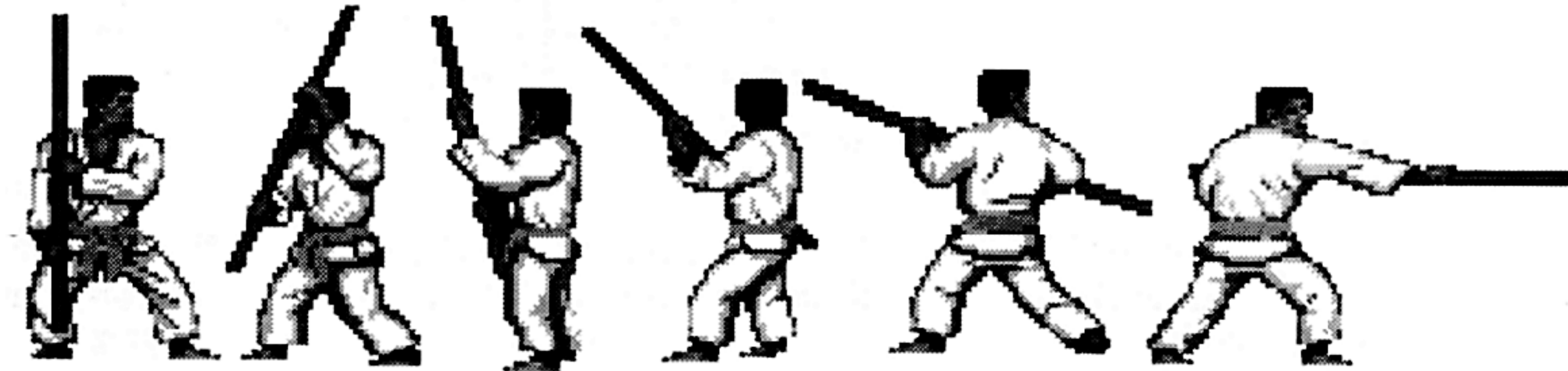
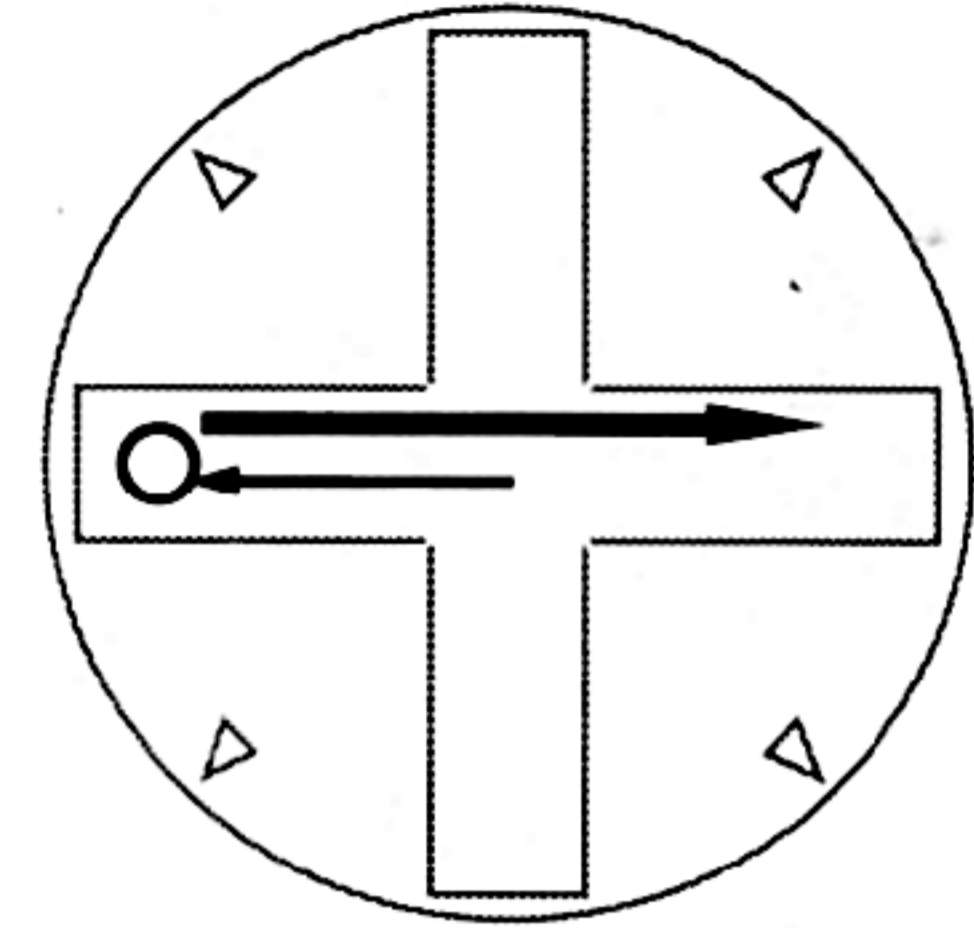


position de départ (en se penchant vers l'arrière) puis il commence à frapper et avance presque en même temps.

Sur votre contrôleur:

- 1 Appuyez sur la direction **Gauche** du pavé pour vous pencher en arrière dans la position de départ.
- 2 Appuyez sur un bouton et sur la direction **Droite** du pavé pour frapper. (Le chronométrage pour ces deux actions est presque simultané).
- 3 Relâchez le bouton et le pavé de contrôle.

La synchronisation est importante dans l'exécution de ce type de mouvement. Si vous n'appuyez pas assez rapidement sur la bonne direction sur le pavé de contrôle, vous exécutez un simple coup vers le milieu sans pivot. Lorsque votre énergie diminue, les mouvements de cette difficulté semblent plus difficiles mais vous pouvez les exécuter à tous niveaux d'énergie.

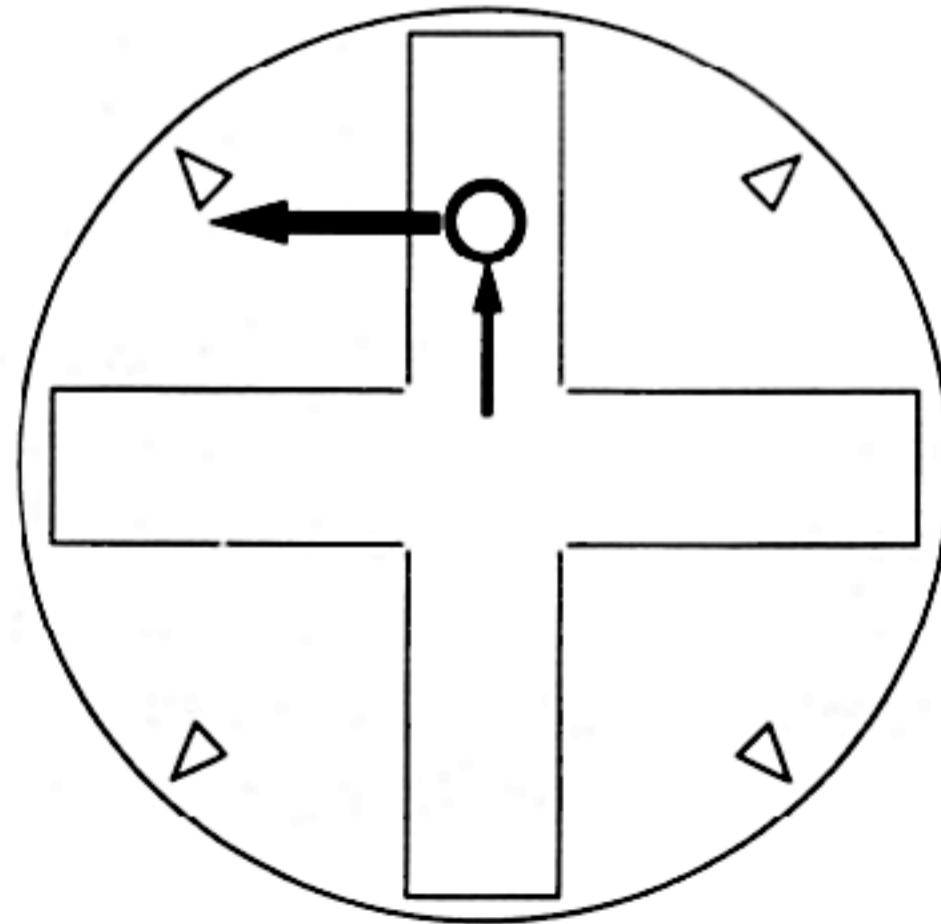


Exemple 3: Un mouvement difficile. L'étudiant ci-dessous exécute un coup avec saut et pivot. Il commence par sauter puis il pivote et frappe en même temps.



Sur votre contrôleur:

- 1 Appuyez sur la direction **du haut** sur le pavé pour sauter.
- 2 Appuyez de suite sur un bouton et sur la **Diagonale supérieure droite** du pavé pour frapper.



- 3 Relâchez le bouton et le pavé de contrôle.

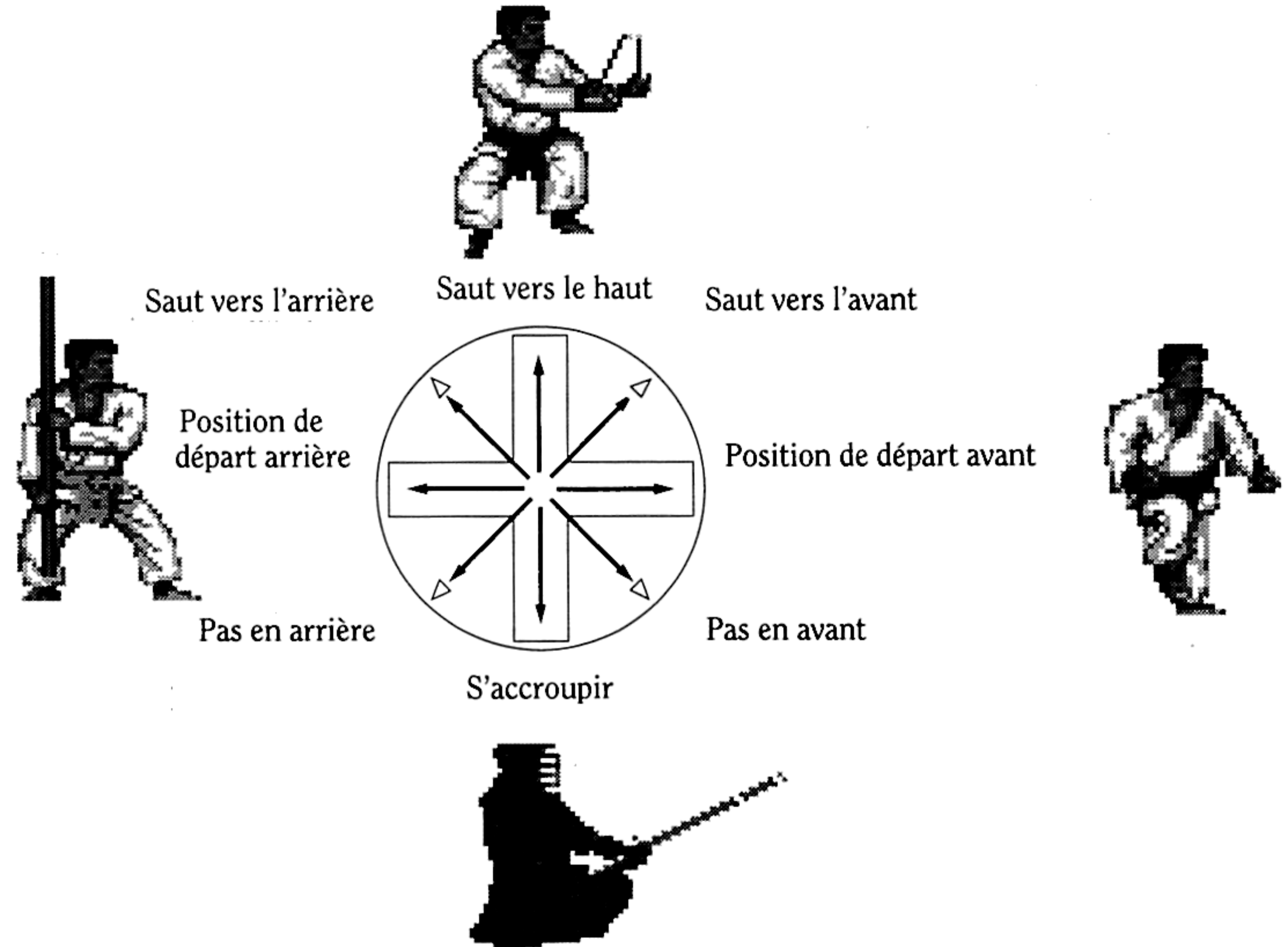
La synchronisation est extrêmement critique dans l'exécution de mouvements de ce type. Seule un entraînement diligent vous rendra maître de ces coups qui doivent venir naturellement. Si l'une des parties du mouvement n'est pas exécutée au bon moment, le mouvement ne sera pas correct. Dans ce cas, vous pourriez sauter sans pivoter ou frapper. Lorsque votre énergie diminue, ces mouvements semblent plus difficile parce que la synchronisation change. Vous pouvez les effectuer à tous niveaux d'énergie mais ils seront plus difficiles aux niveaux les plus bas.

Indices pour l'exécution des arts

Pour exécuter chaque mouvement facilement, synchronisez vos contrôles par rapport au mouvement du personnage sur l'écran.

Remarquez que, bien que chaque art martial est constitué de mouvements différents, chaque mouvement est représenté de manière intuitive. Pour donner des coups de pied, des coups de poing ou pour bloquer vers le haut, vous utilisez la partie supérieure du pavé de contrôle. Pour les coups de pied, des coups de poing ou bloquer vers le bas, vous utilisez la partie inférieure du pavé de contrôle.

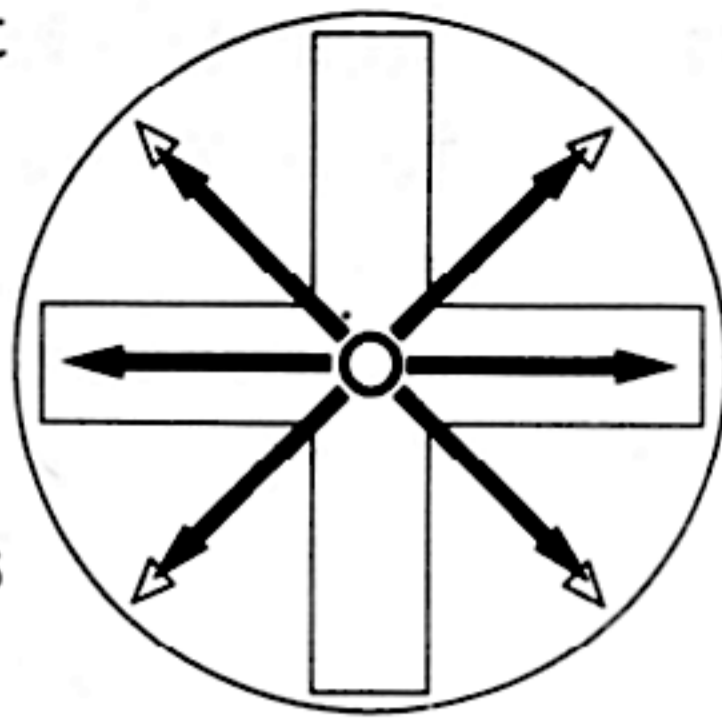
Mouvements de base pour toutes les disciplines



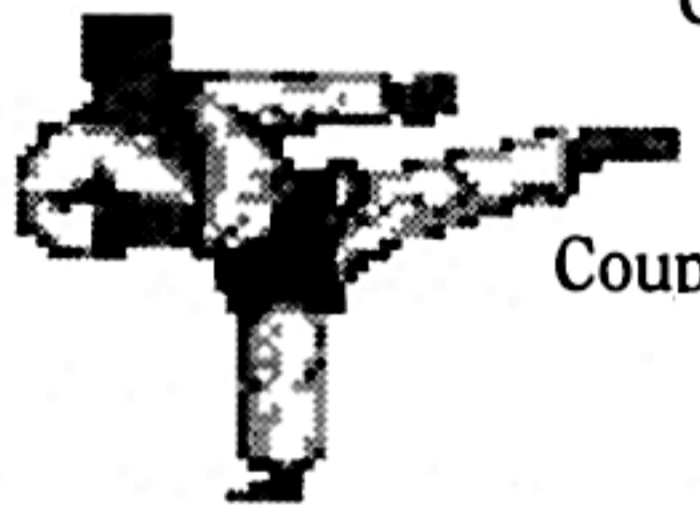
Karate



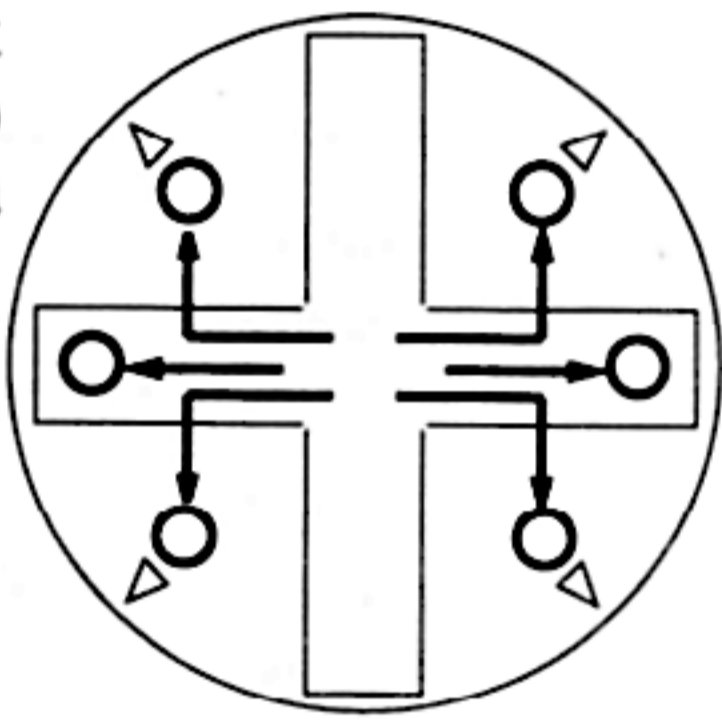
Blocage vers le haut
Blocage vers le milieu
Blocage vers le bas



Coup de poing vers le haut
Coup de poing vers le milieu
Coup de poing vers le bas



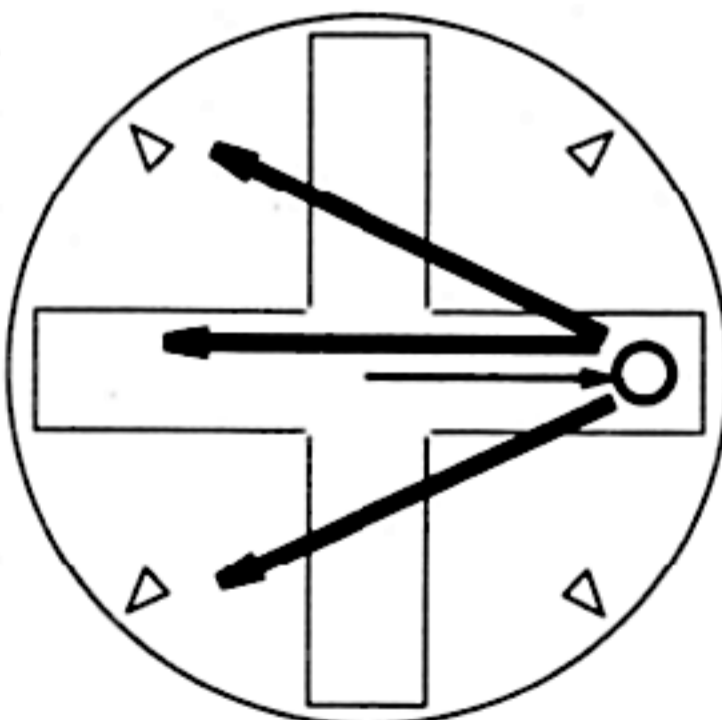
Coup de pied vers le haut
Coup de pied vers le milieu
Coup de pied vers le bas



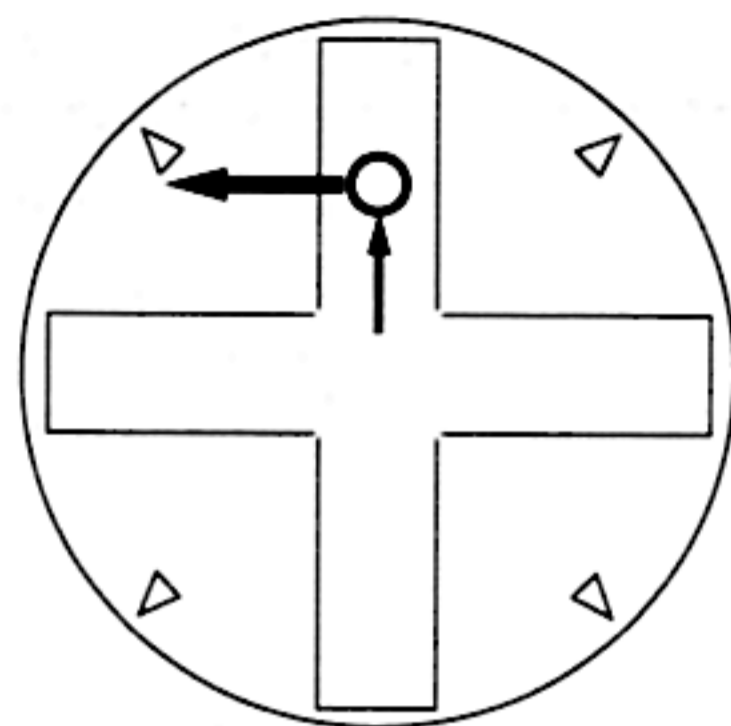
Coup de pied vers le haut
Coup de pied vers le milieu
Coup de pied vers le bas



Coup de pied renversé vers le haut
Coup de pied renversé vers le milieu
Coup de pied renversé vers le bas

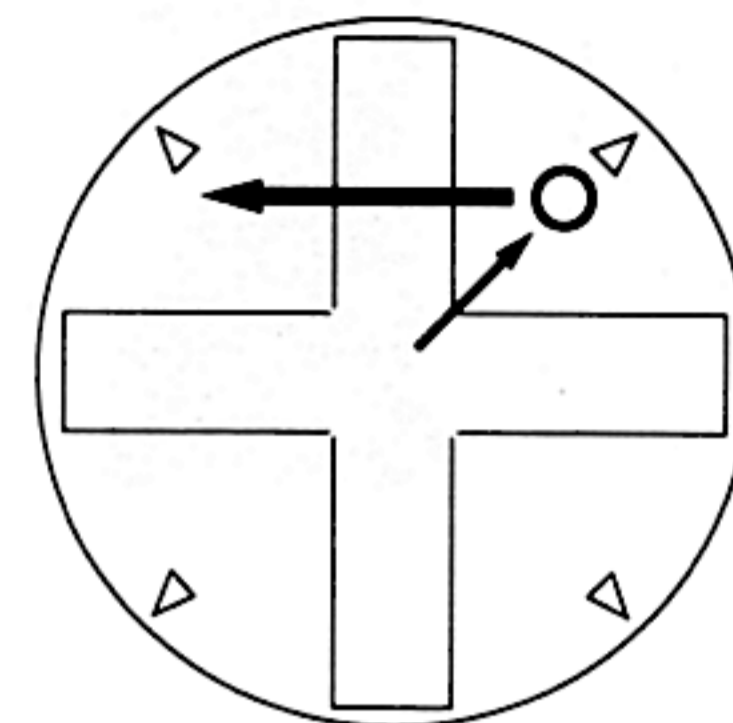


Coup de pied renversé avec pivot

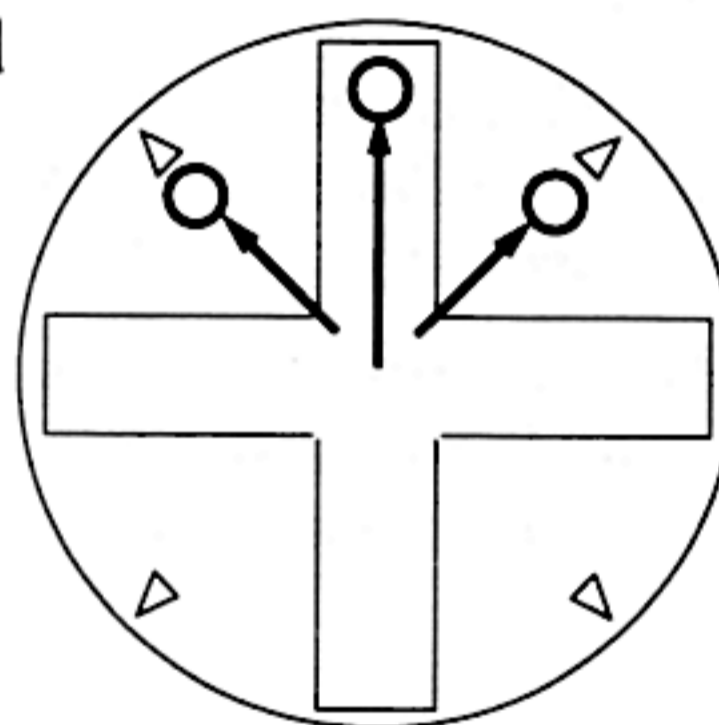


Saut et coup de pied

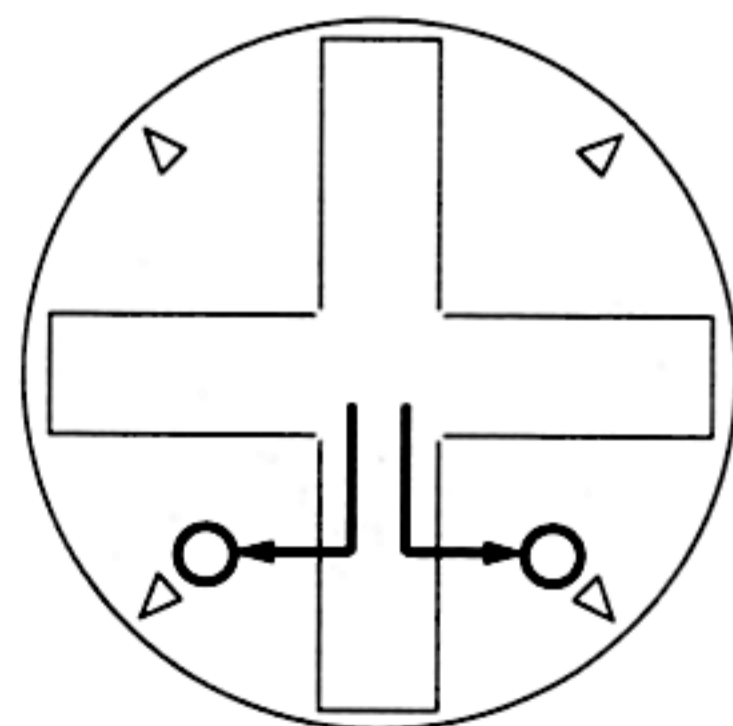
Coup de pied renversé avec saut vers l'avant



Saut vers l'arrière et coup de pied

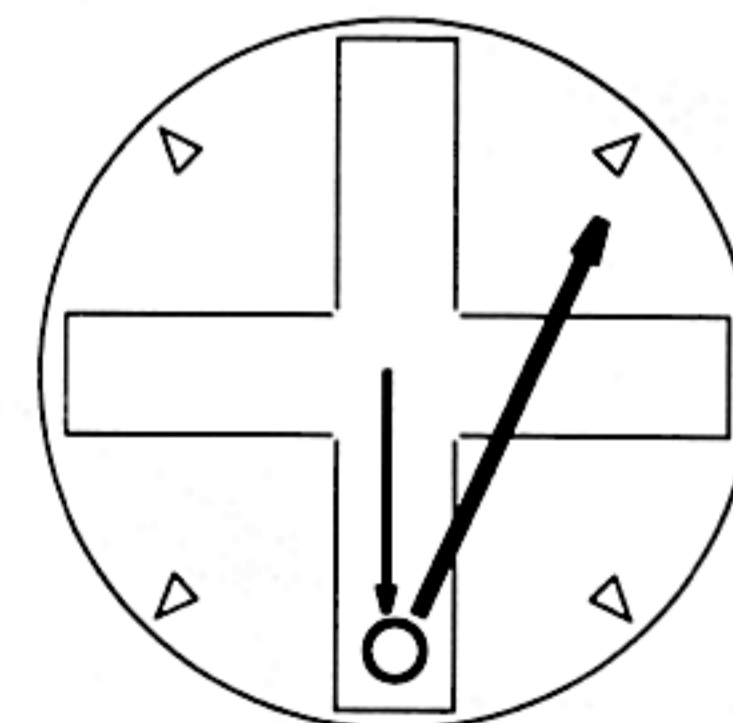


Saut vers l'avant et coup de pied



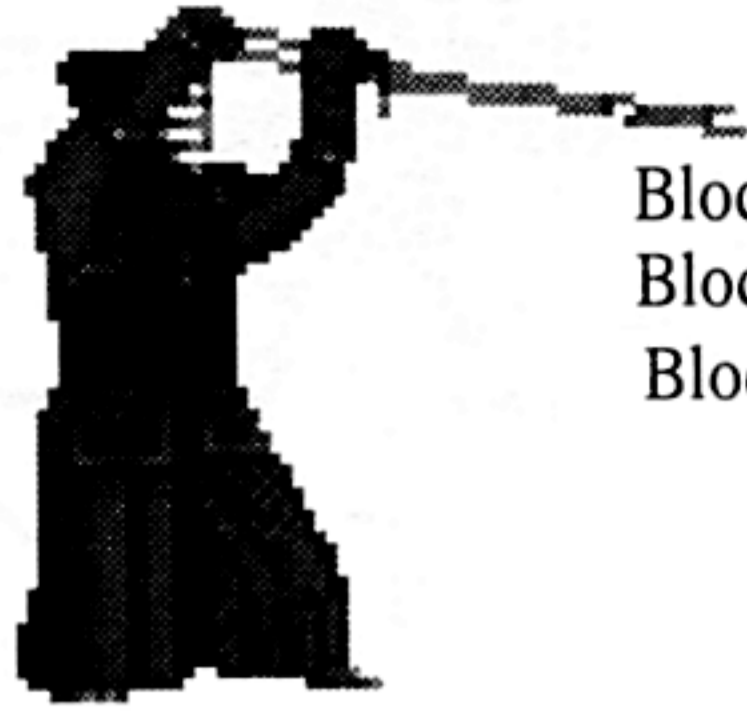
Accroupi, coup de pied balayé

Accroupi, coup de pied vers le bas

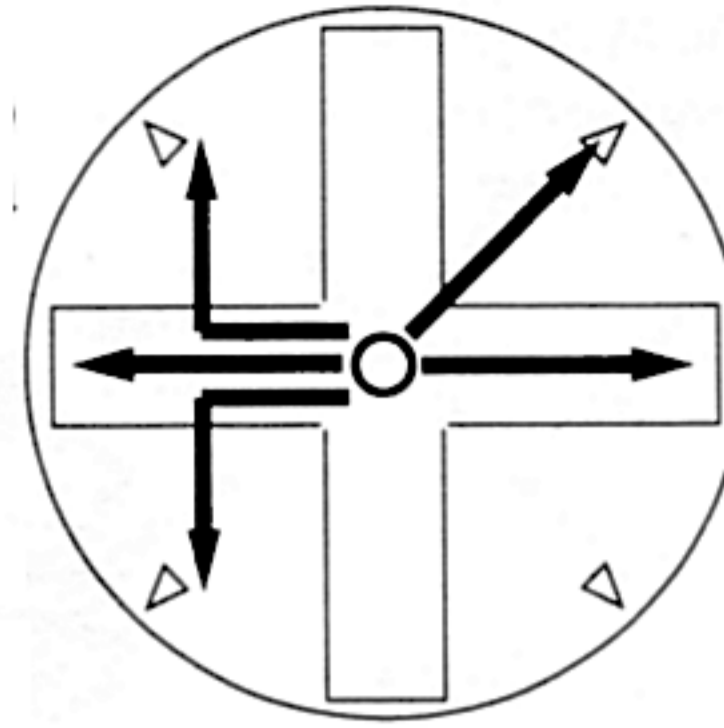


Accroupi, coup de pied vers le haut

Kendo

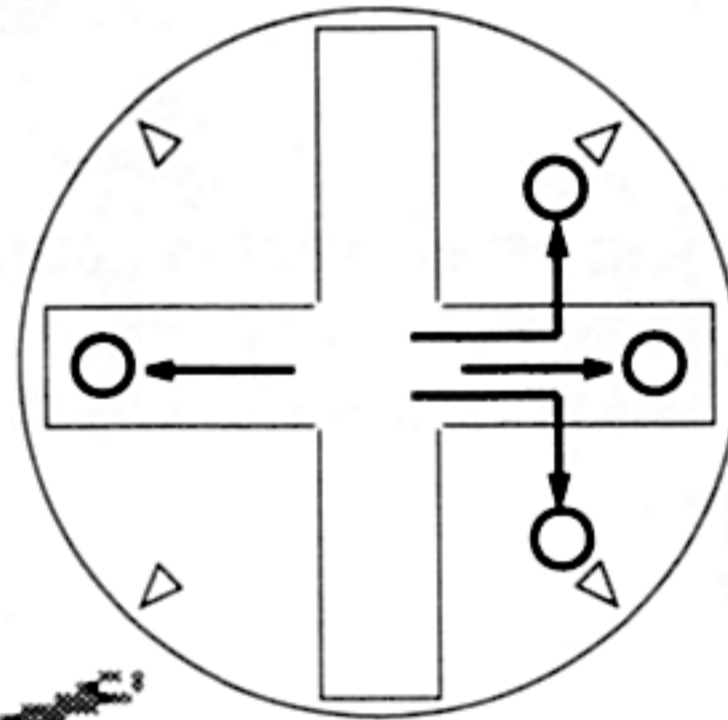


Blocage vers le haut
Blocage vers le milieu
Blocage vers le bas

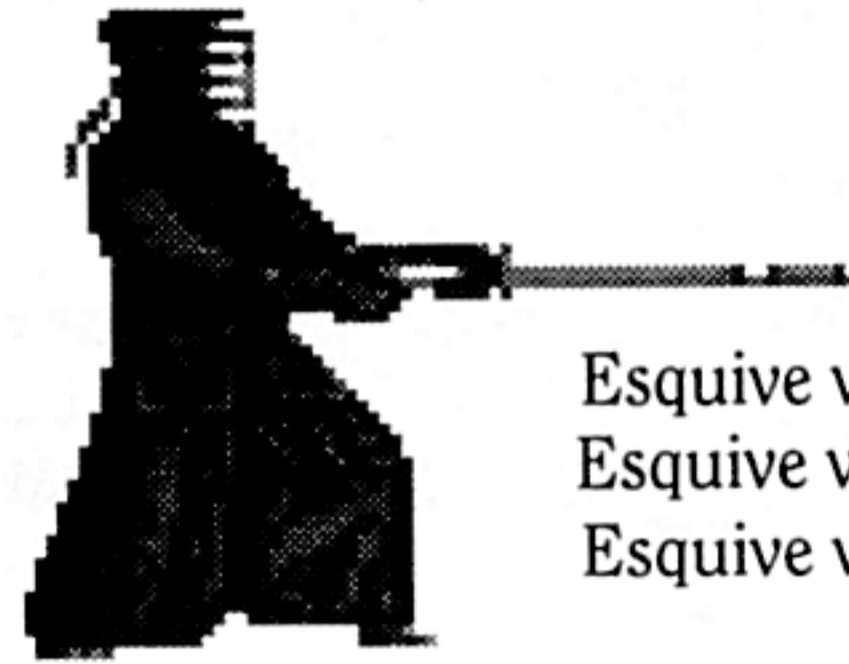


Coup vers le haut à deux mains
Coup vers le milieu à deux mains (deux coups)

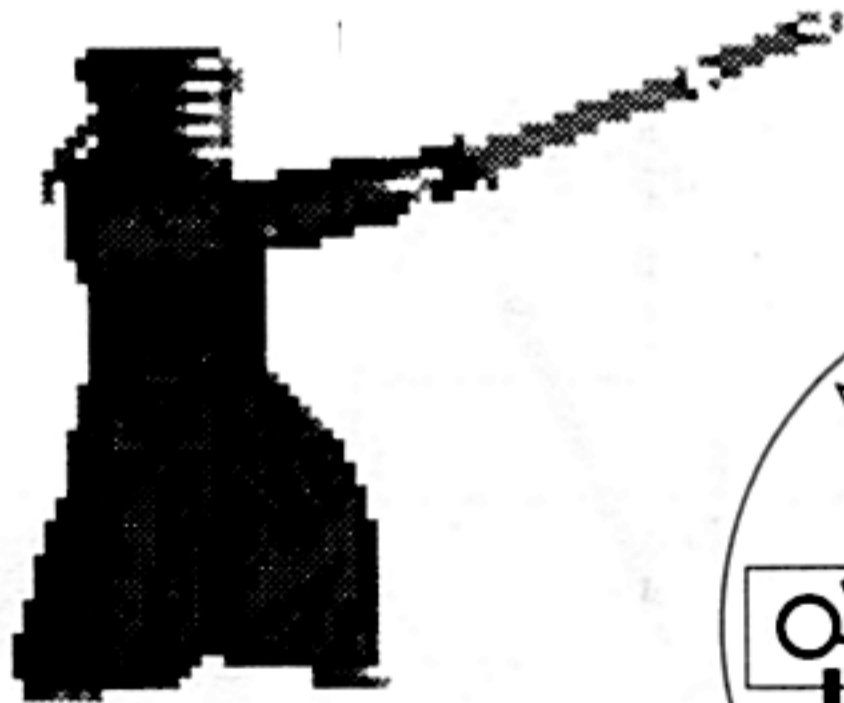
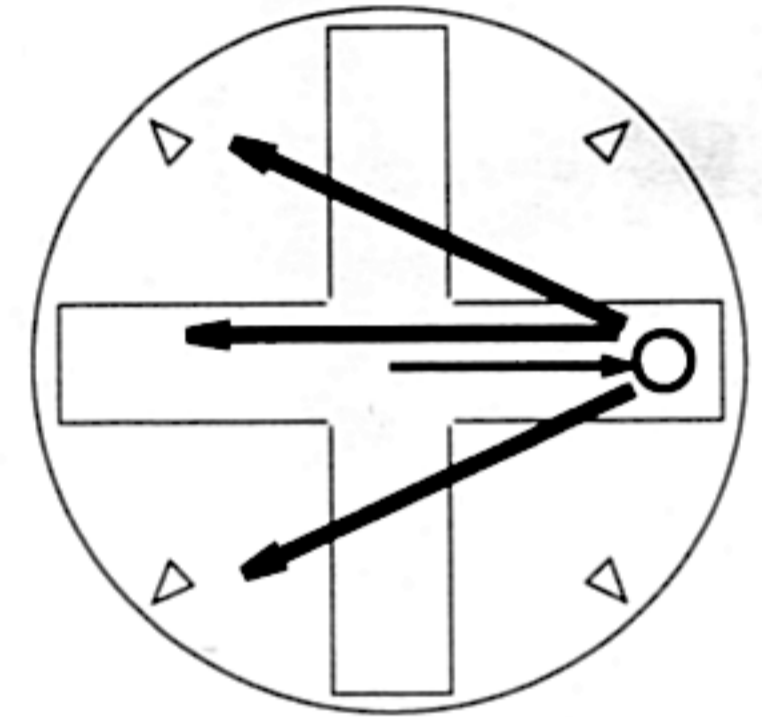
Coup vers le haut à une main



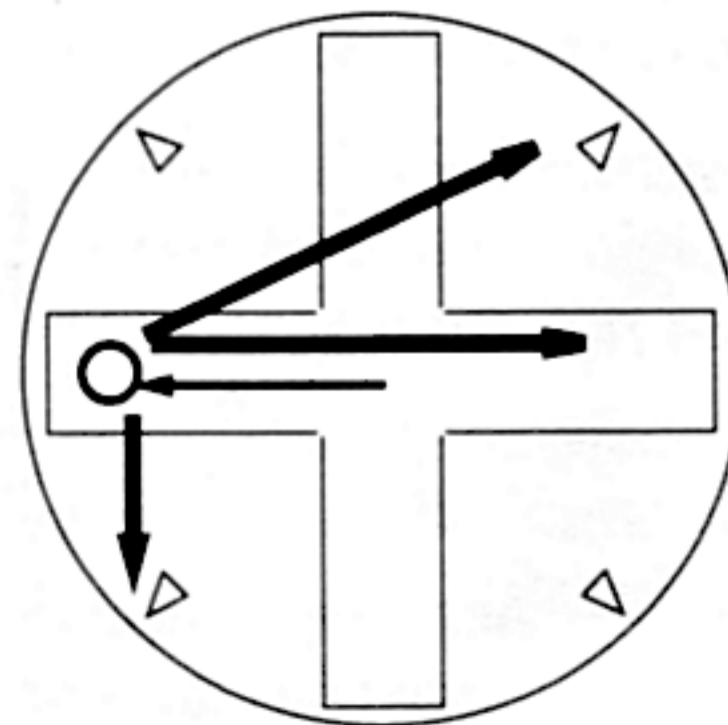
Mouvement vers le haut
Mouvement vers le milieu
Mouvement vers le bas



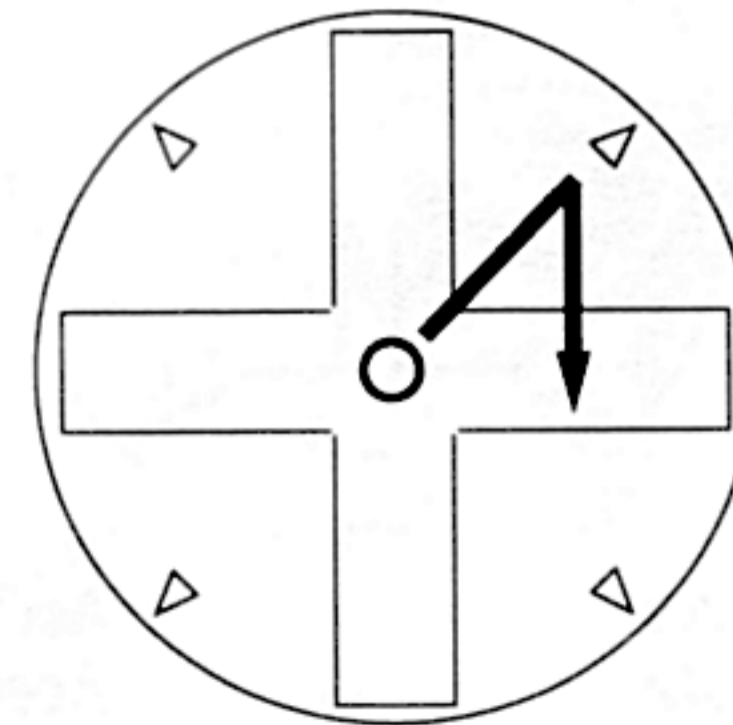
Esquive vers le haut
Esquive vers le milieu
Esquive vers le bas



Coup vers le bas à deux mains

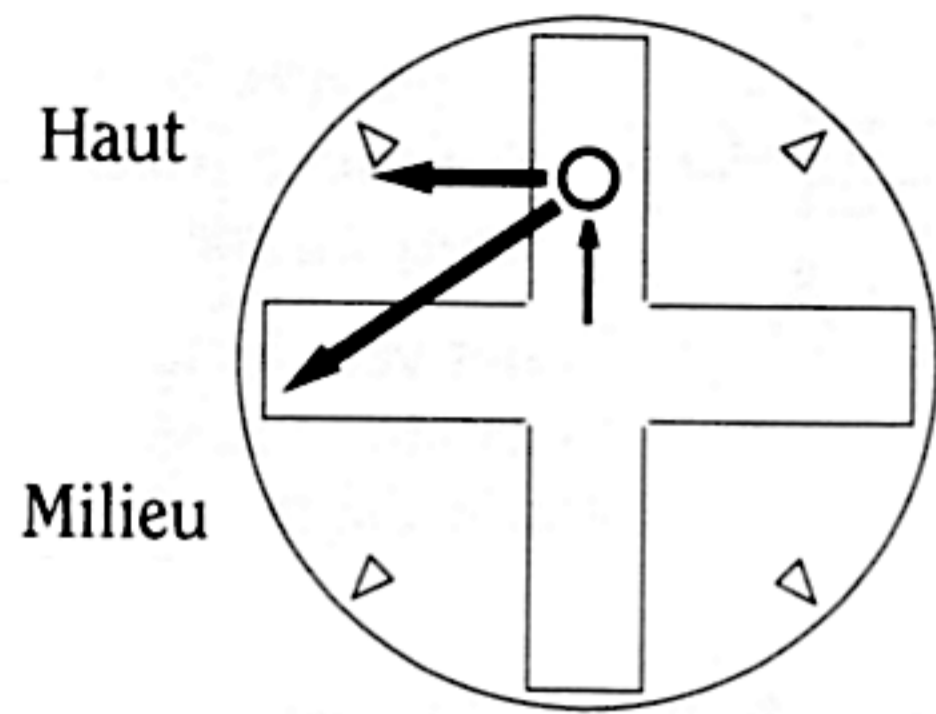


Coup vers le haut à deux mains
Coup vers le milieu à deux mains

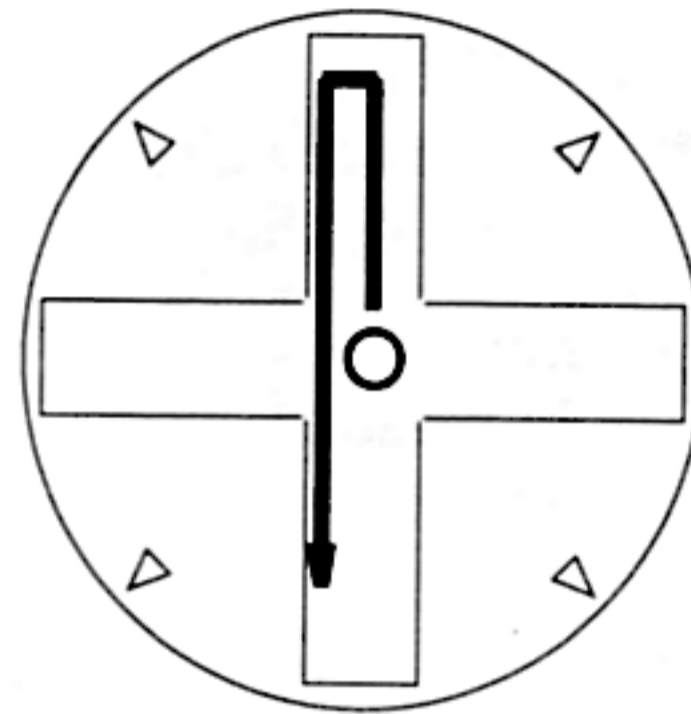


Coup vers le haut et le milieu à deux mains (deux coups)

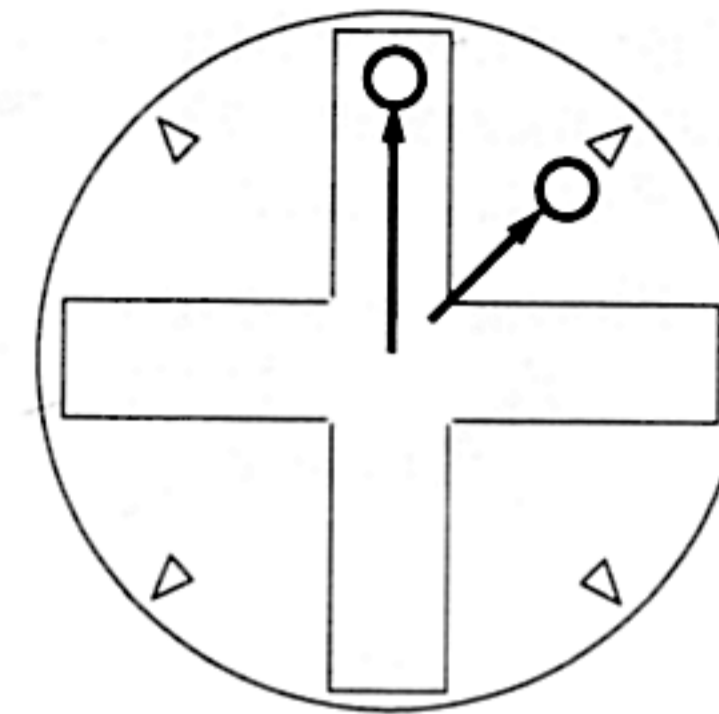
Coups avec sauts à une main



Coup vers le milieu avec saut

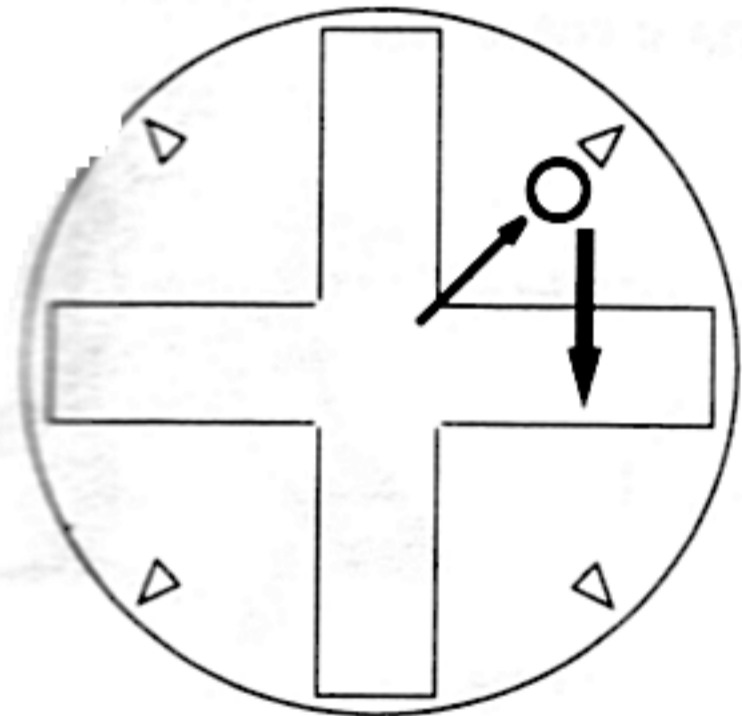


Coup vers le haut avec saut

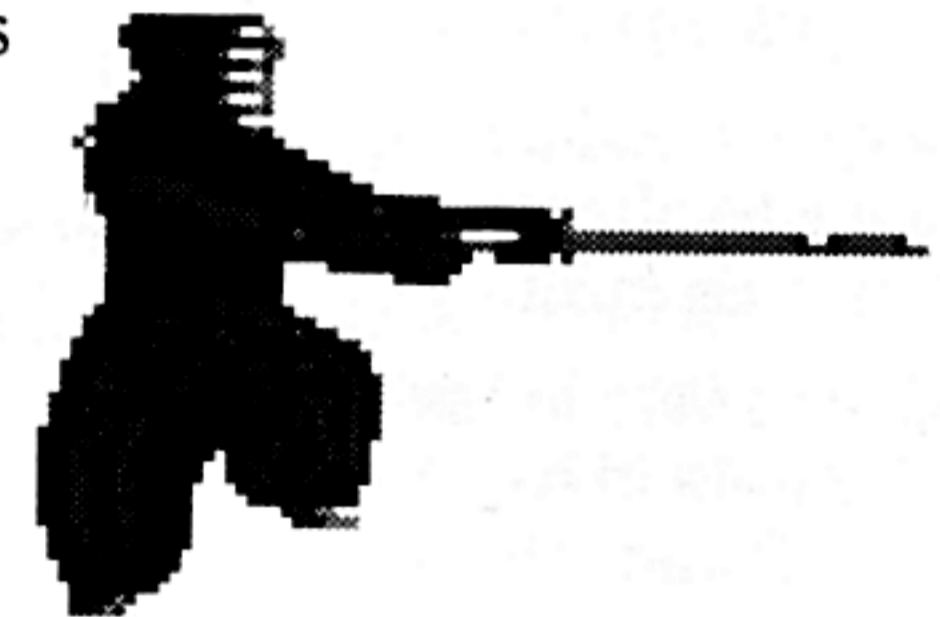
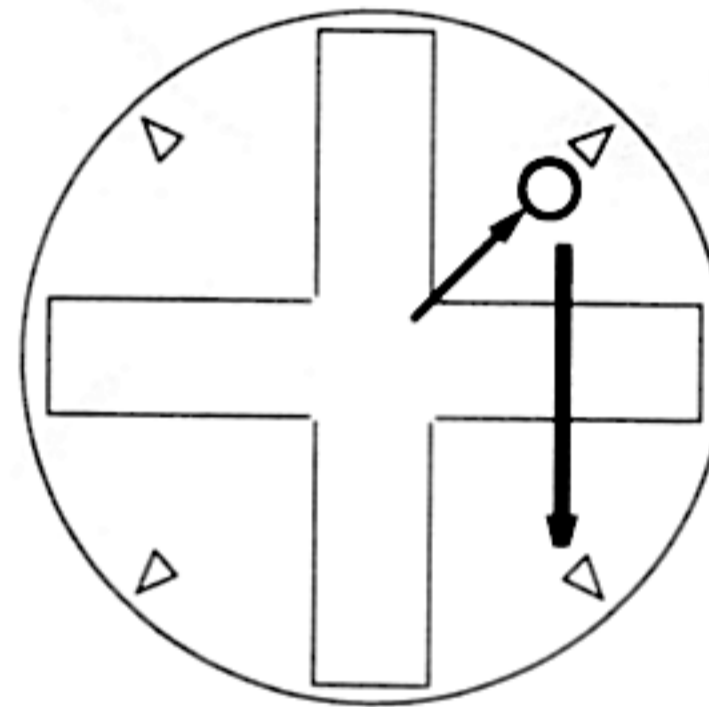


Coup vers le haut avec saut vers l'avant

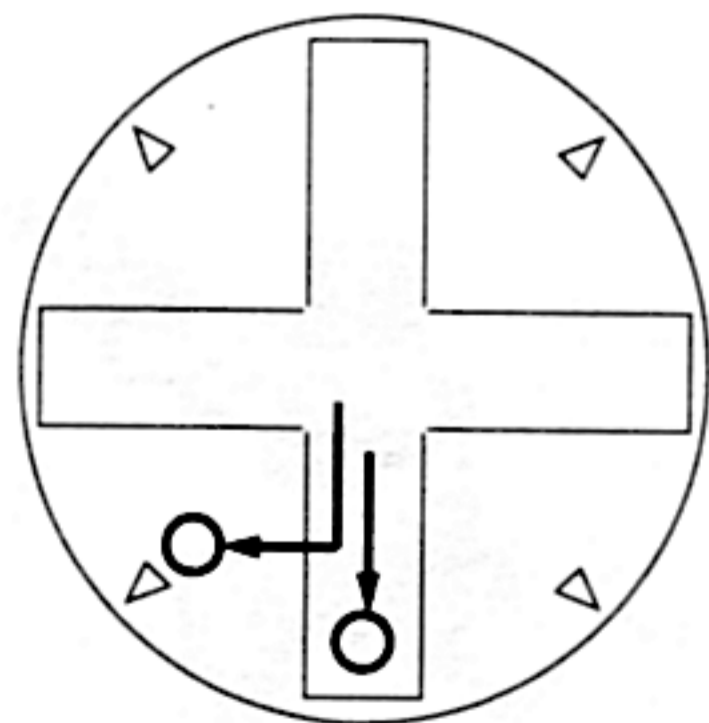
Mouvement vers le milieu avec saut vers l'avant



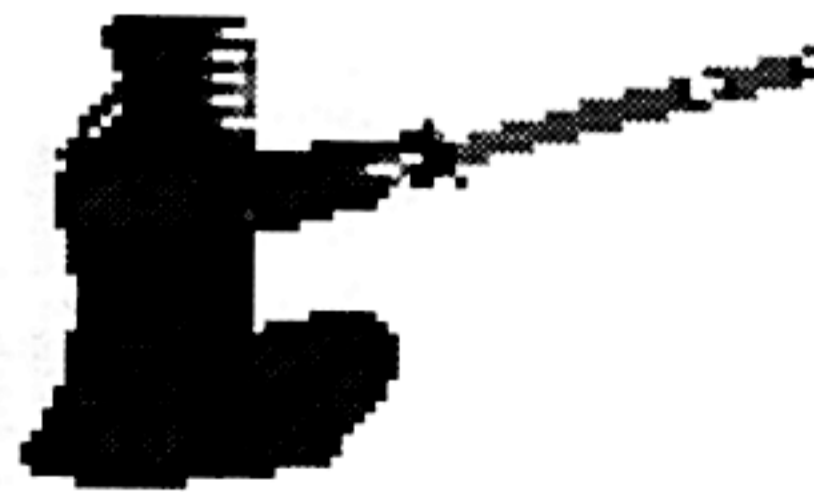
Mouvement vers le bas avec saut vers l'avant



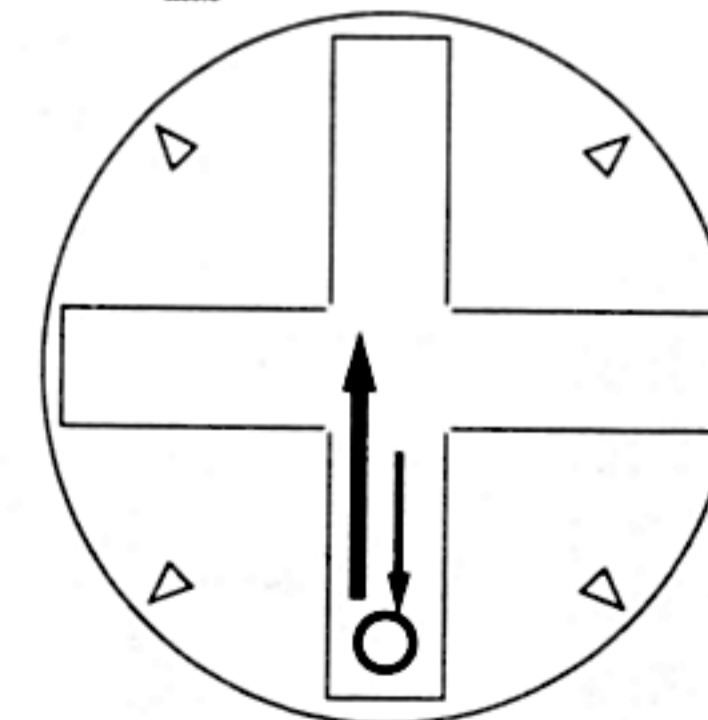
Coup vers le bas à une main, accroupi



Coup vers le bas à deux mains, accroupi



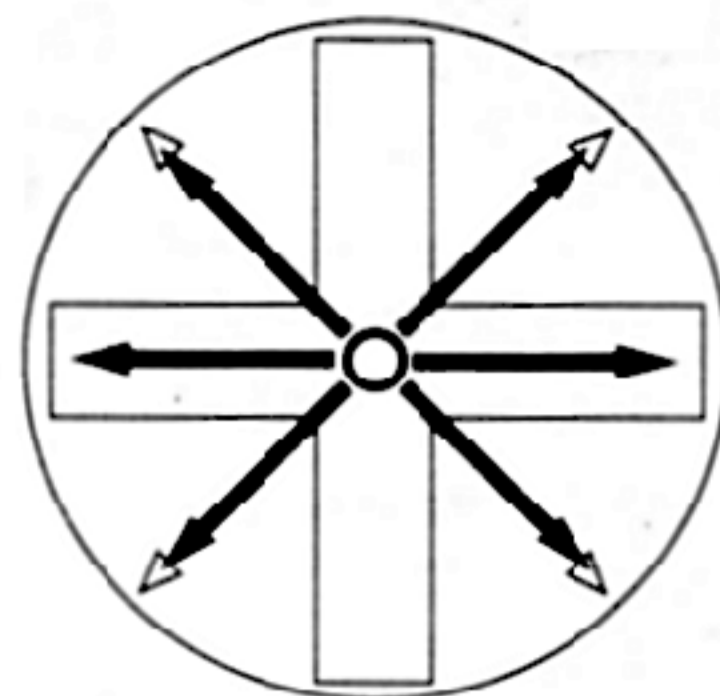
Coup vers le milieu à deux mains, accroupi



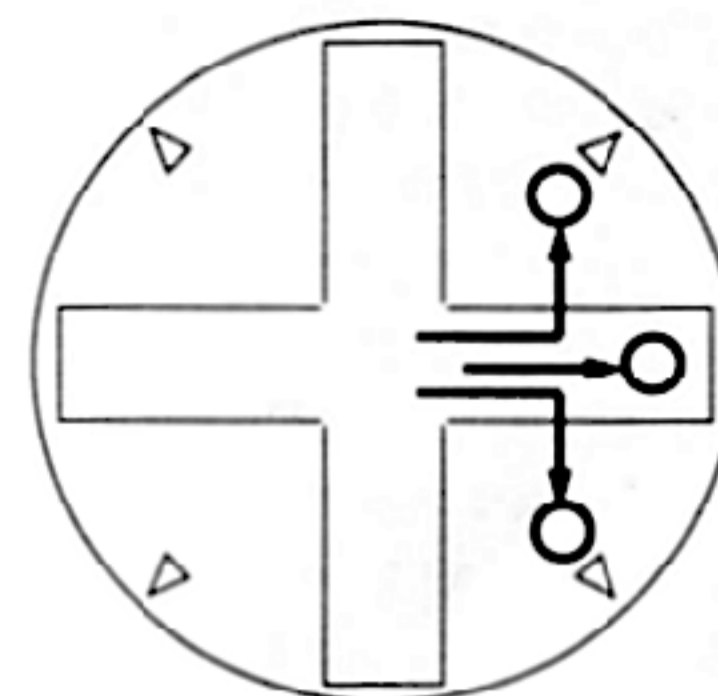
Nunchaku



Blocage vers le haut
Blocage vers le milieu
Blocage vers le bas

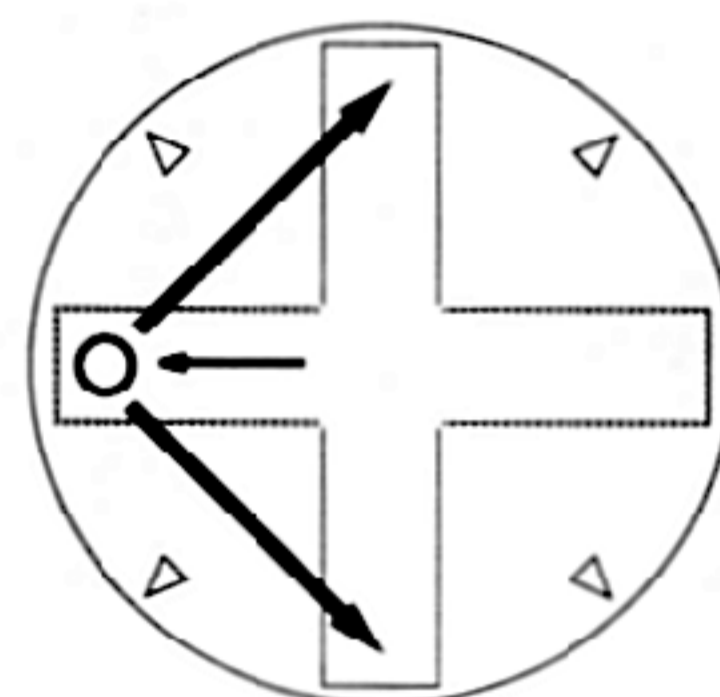
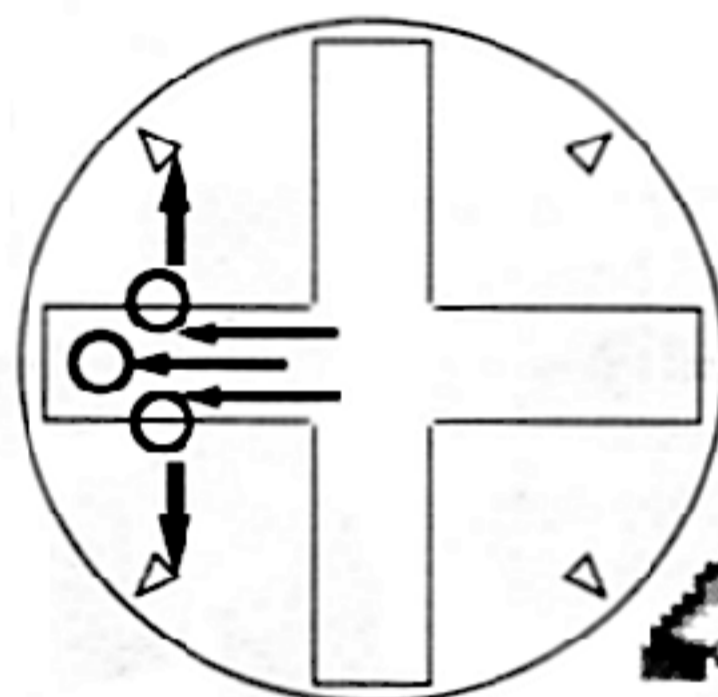


Tourniquet – haut
Milieu – Bas



Fouet vers le haut
Fouet vers le milieu
Fouet vers le bas

Esquive vers le haut
Esquive vers le milieu
Esquive vers le bas

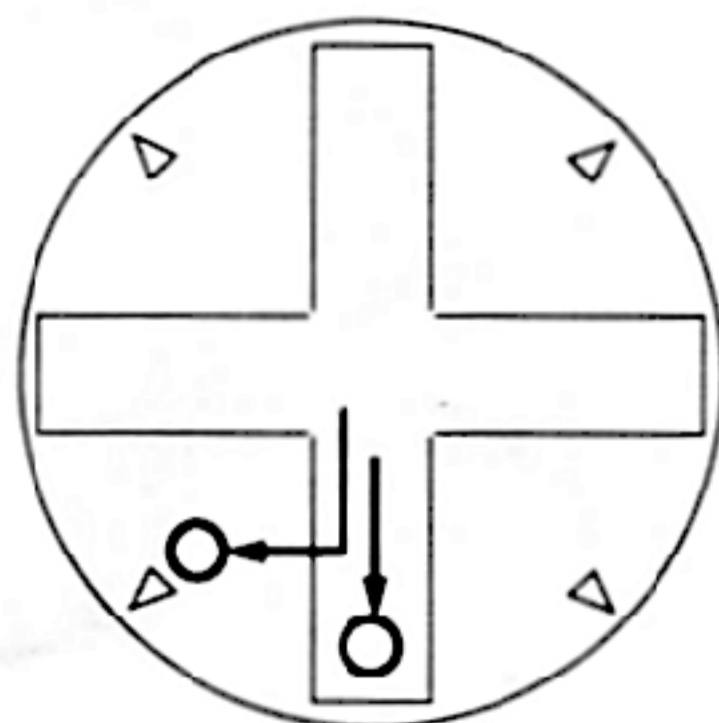


Arme en tourniquet triple coup

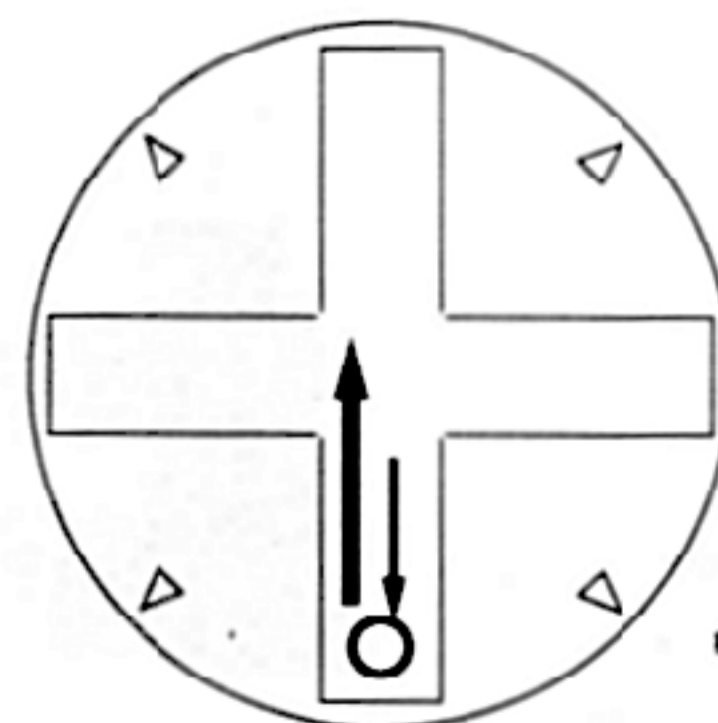


Tourniquet sous le bras

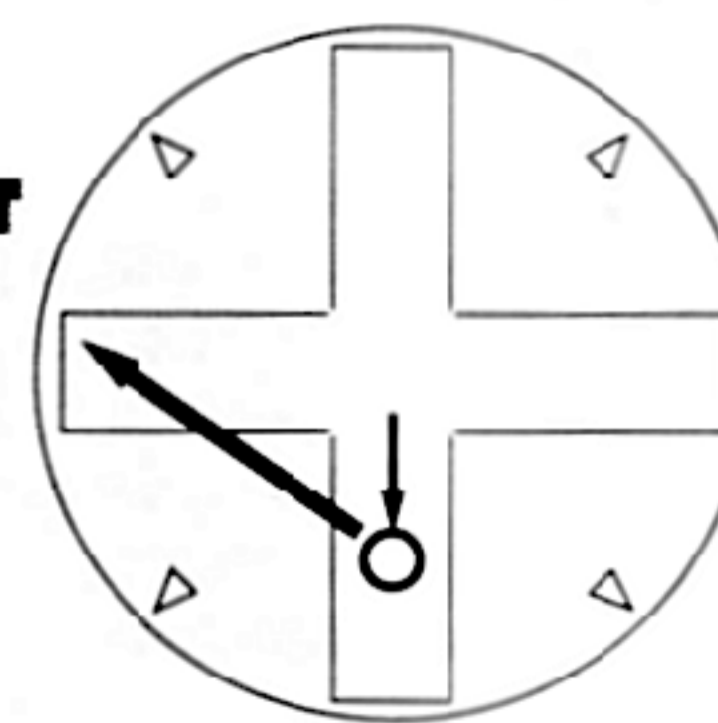
Esquive vers le bas,
accroupi



Coup vers le bas, accroupi

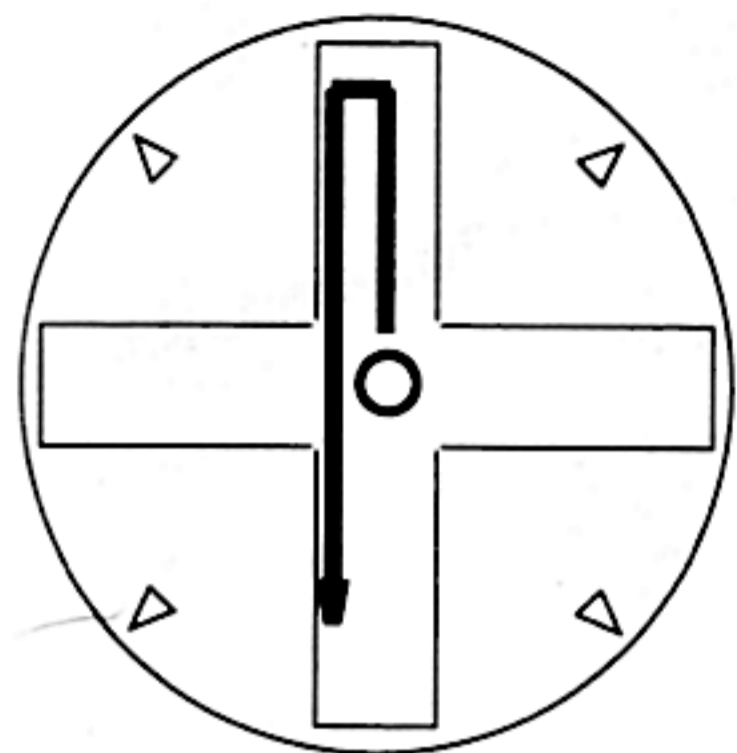


Coup vers le milieu, accroupi

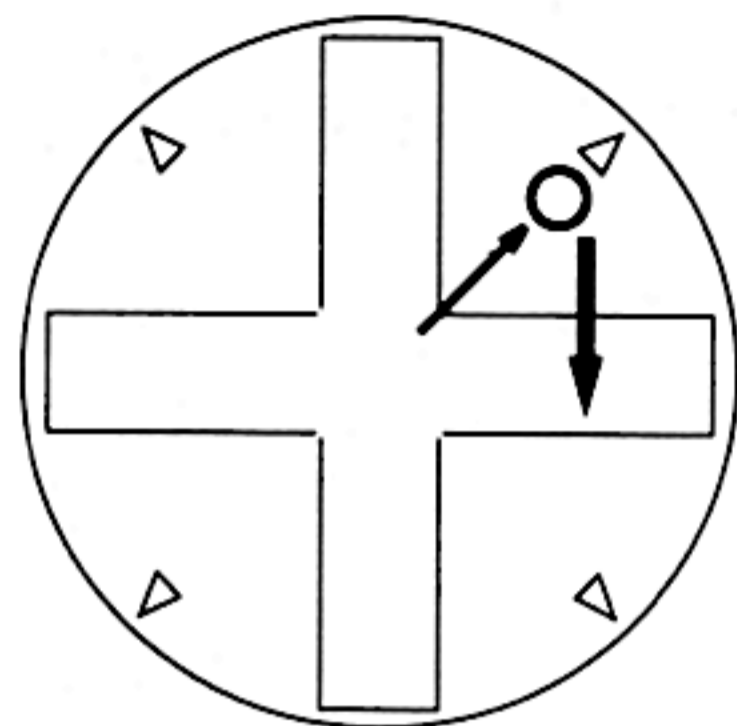


Esquive vers le milieu, accroupi

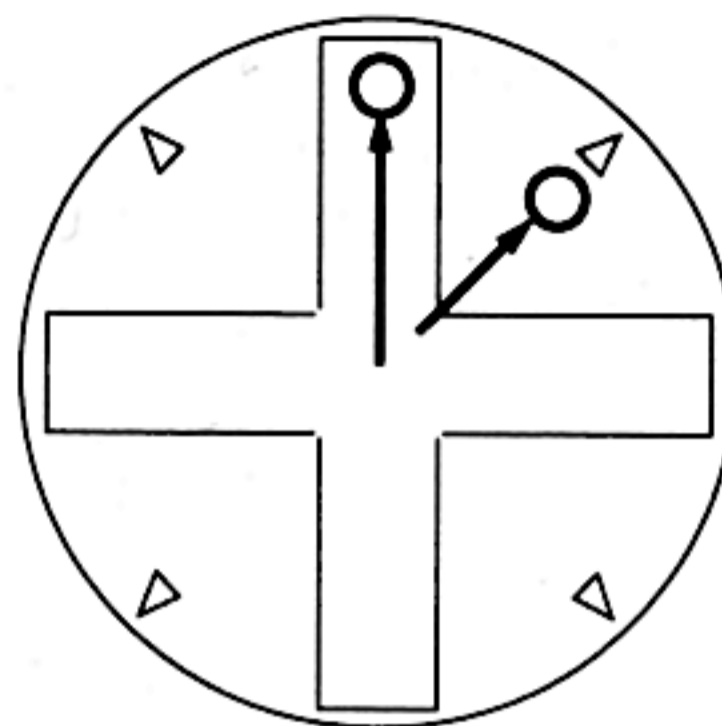
Coup vers le milieu avec saut



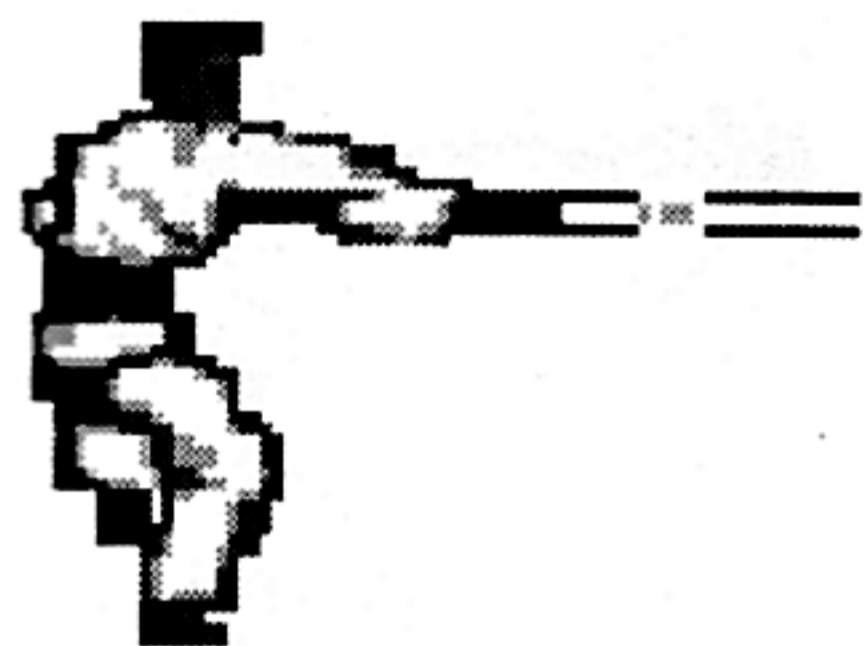
Coup vers le milieu avec saut vers l'avant



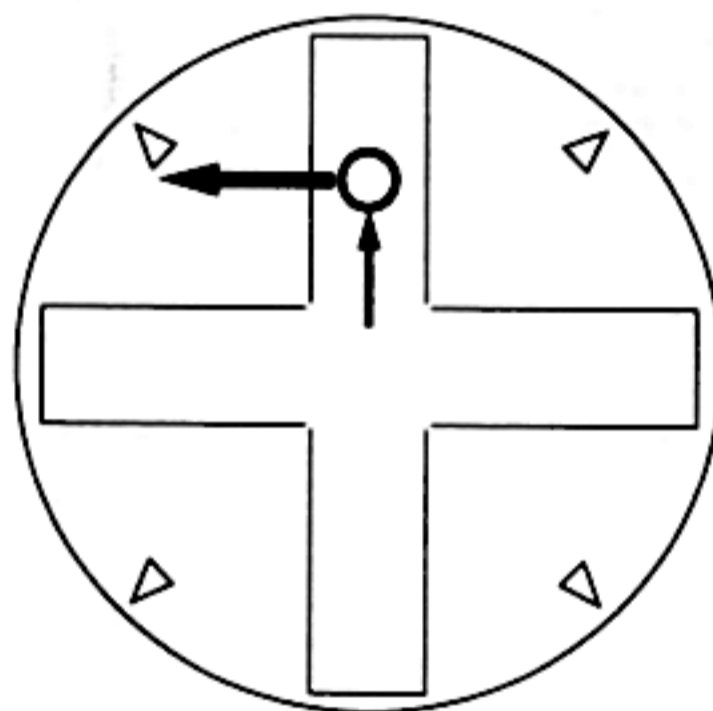
Saut et coup



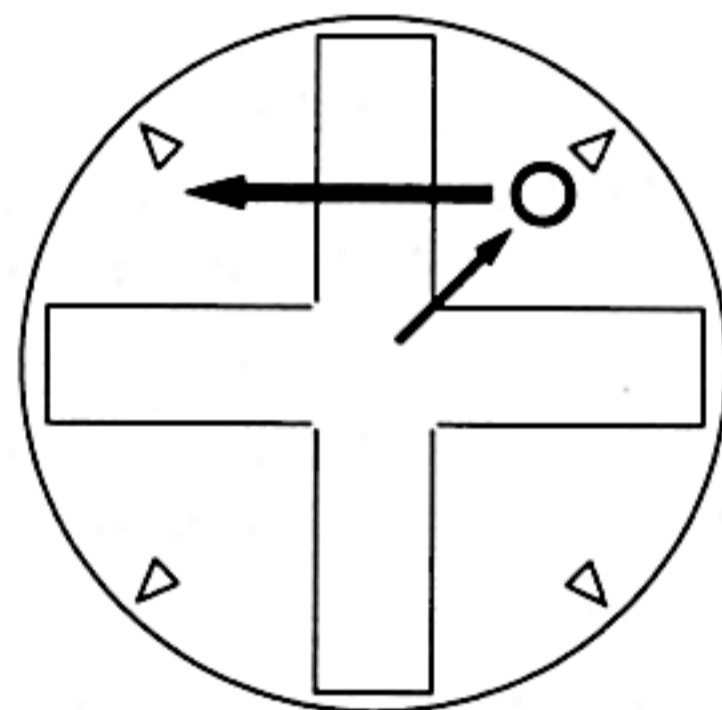
Saut vers l'avant et coup



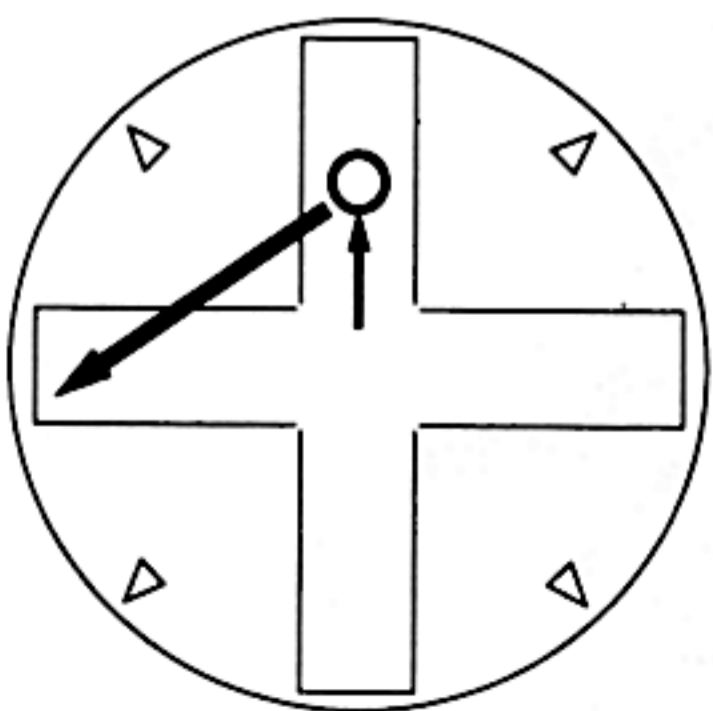
Coup vers le haut avec saut en pivot



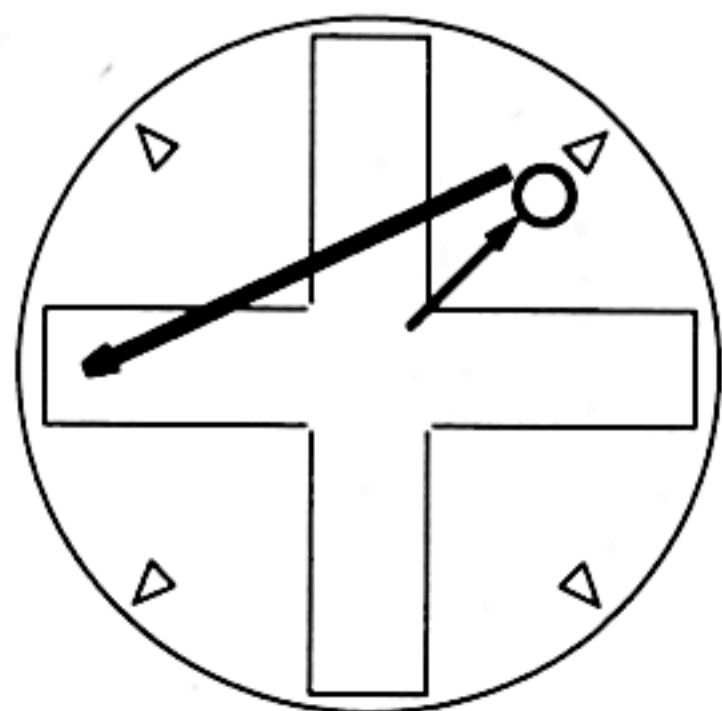
Coup vers le haut avec saut vers l'avant en pivot



Coup vers le milieu avec saut en pivot



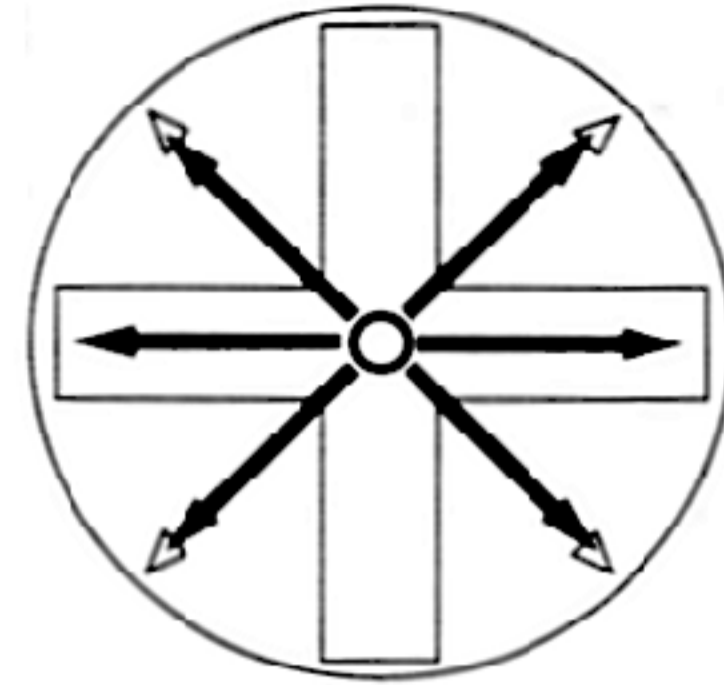
Coup vers le milieu avec saut vers l'avant en pivot



Bo



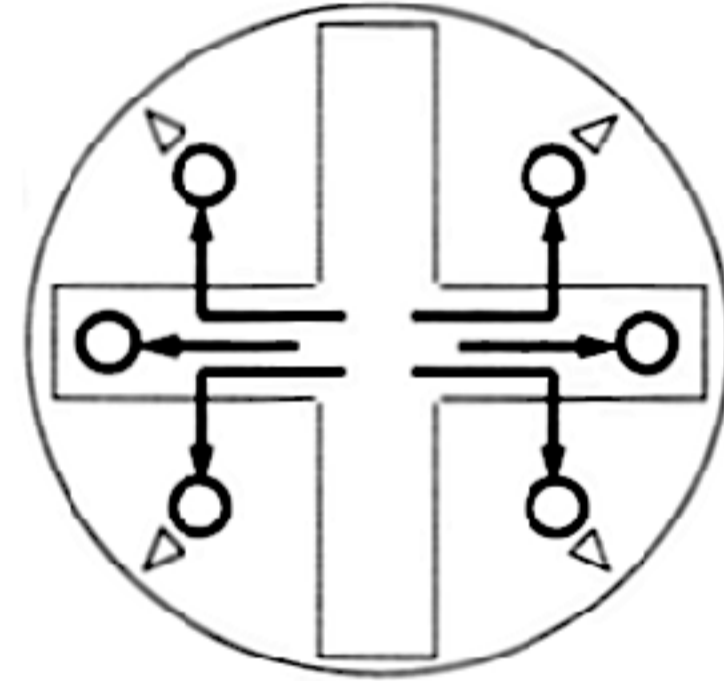
Blocage vers le haut
Blocage vers le milieu
Blocage vers le bas



Poussée vers le haut
Poussée vers le milieu
Poussée vers le bas



Coup vers le haut
Coup vers le milieu
Coup vers le bas



Coup vers le haut
Coup vers le milieu
Coup vers le bas



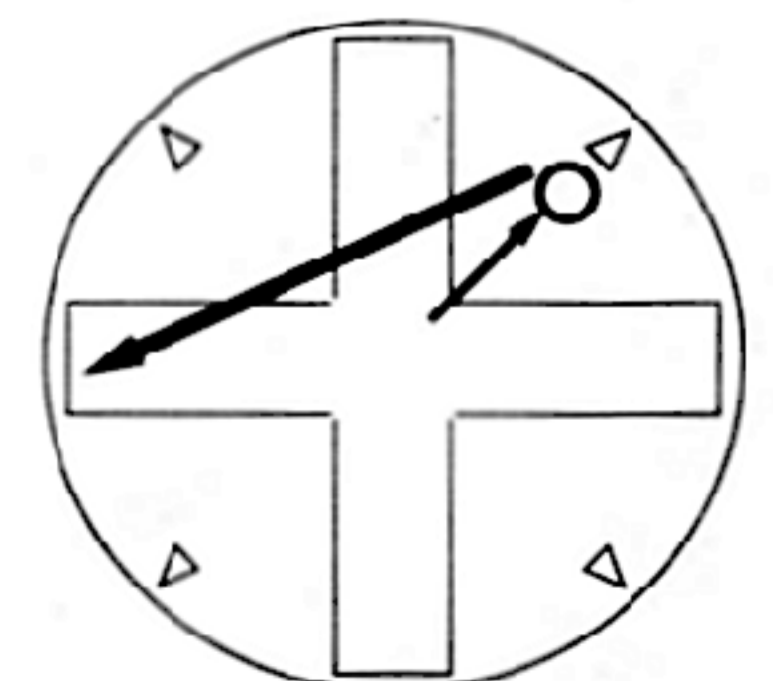
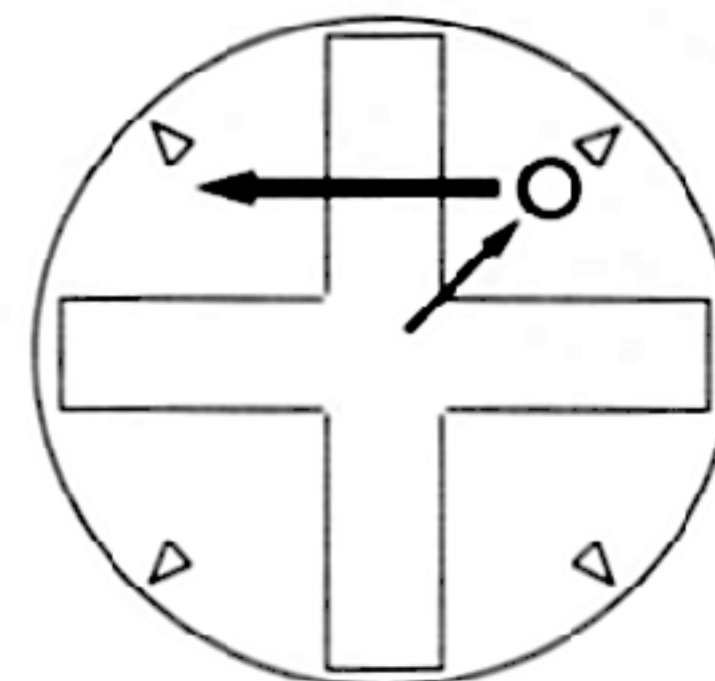
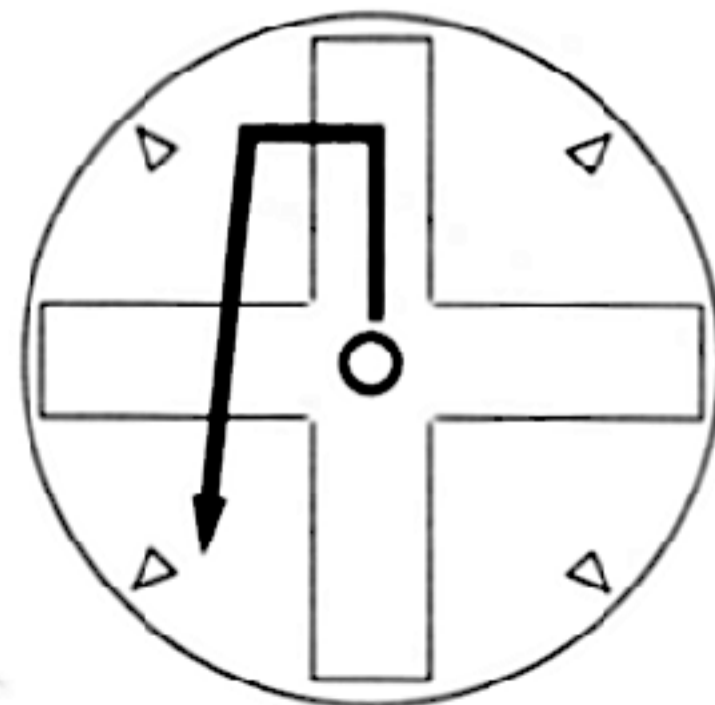
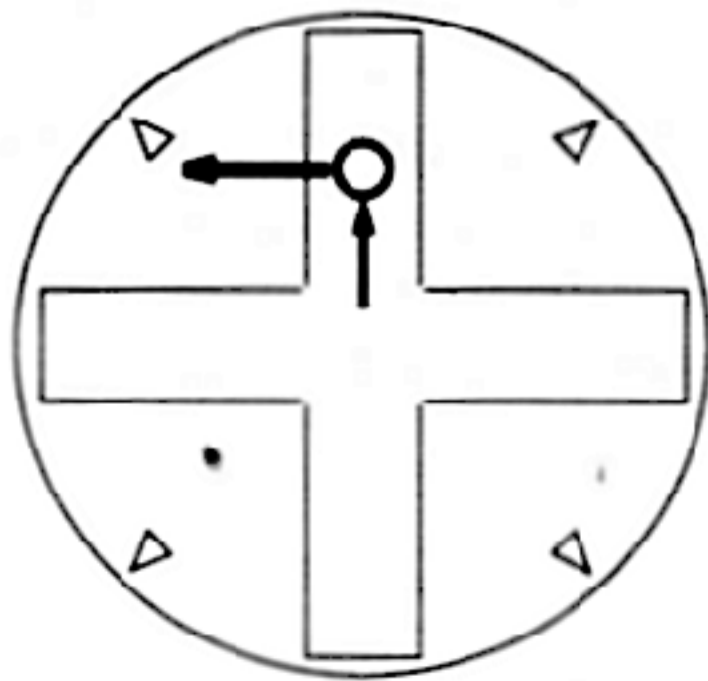
Coup vers le haut

Coup vers le bas

Coups avec sauts et pivots

Coup vers le haut et vers l'avant

Coup vers le bas et vers l'avant

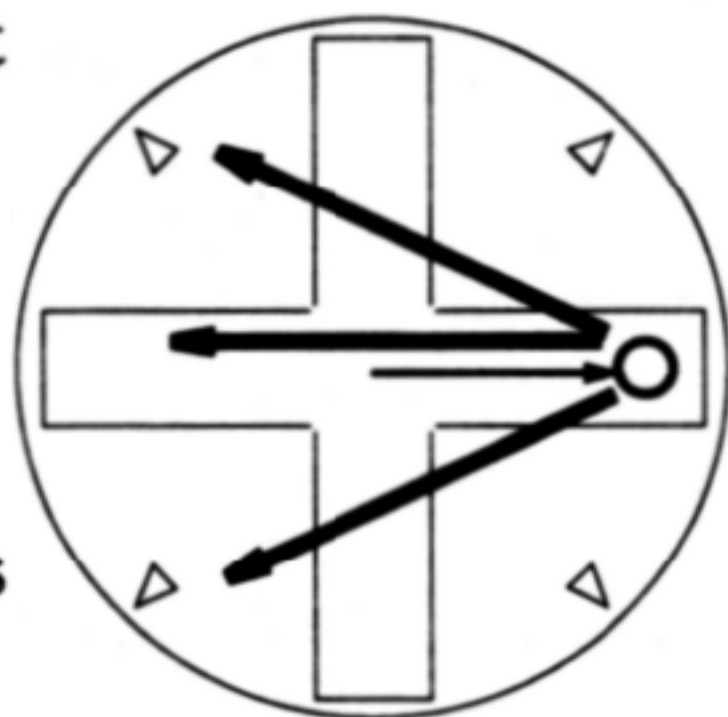


Coups au-dessus de la tête

Vers le haut

Vers le milieu

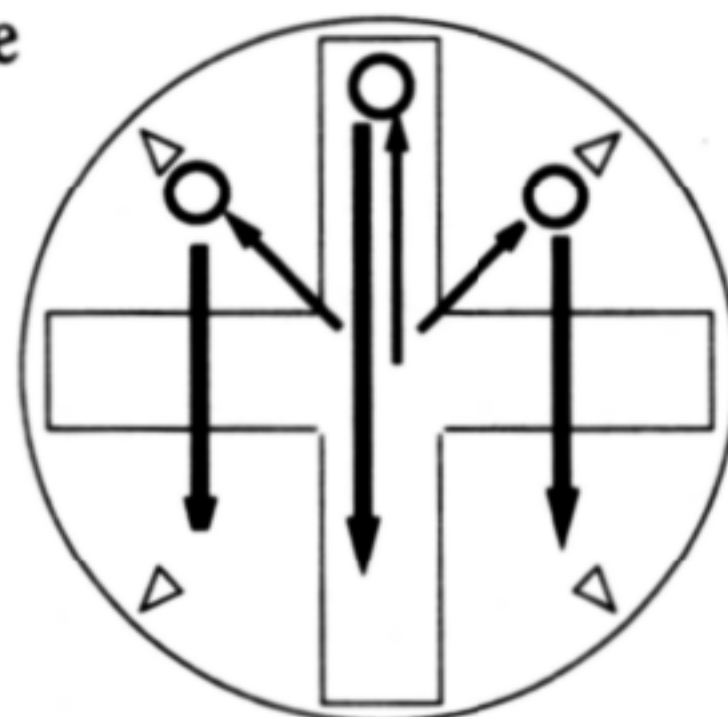
Vers le bas



Coups vers le milieu avec saut

Vers l'arrière

Vers l'avant

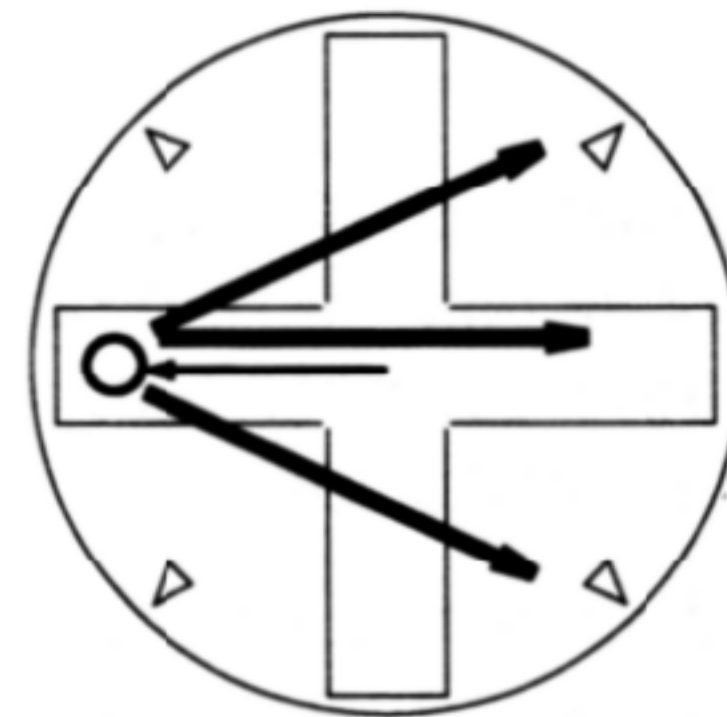


Coups avec pivots

Vers le haut

Vers le milieu

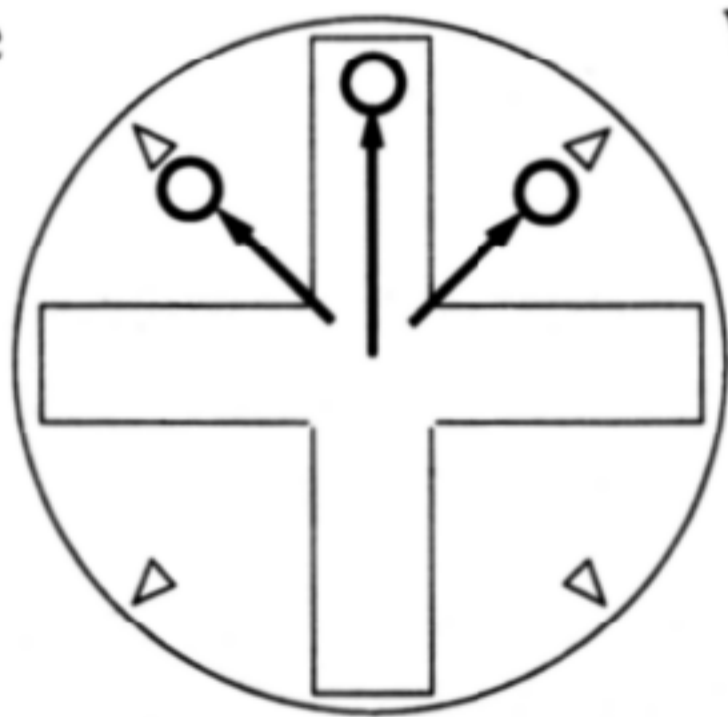
Vers le bas



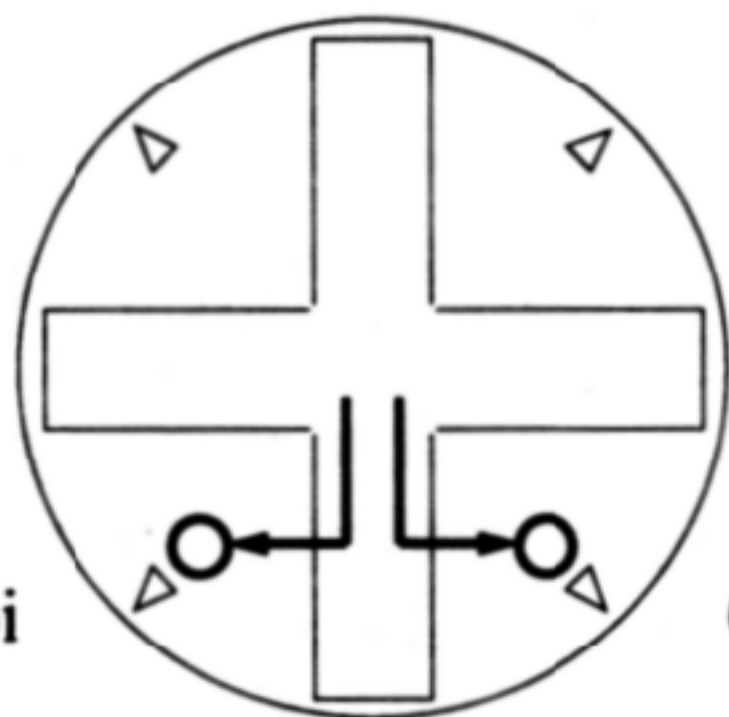
Coups vers le haut avec sauts

Vers l'arrière

Vers l'avant

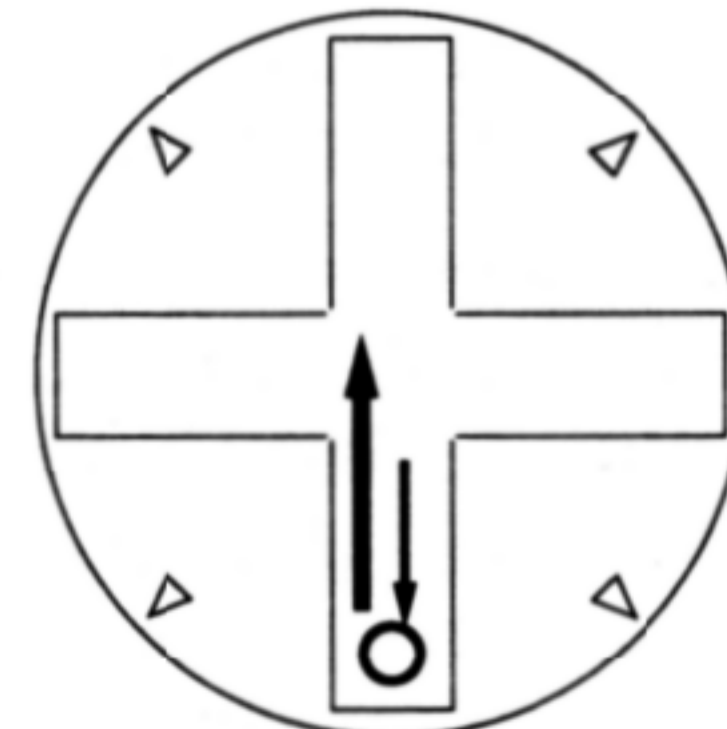


Coup avec pivot, accroupi



Coup vers le bas et plongeon

Coup vers le milieu, accroupi



Combat libre

Marchez vers le tatami de combat libre pour faire face à un adversaire humain ou informatique.

Joueur no. 1 contre Ordinateur vous permet de combattre contre l'ordinateur. Sélectionnez un art pour vous et l'ordinateur. Puis choisissez un niveau de difficulté (Sankyu, Ikkyu ou Shodan) pour votre adversaire informatique contrôlé par l'ordinateur.

Joueur no. 1 contre joueur no. 2 vous permet de jouer contre un adversaire humain.

Le combat sur le tatami de combat libre est similaire au Kumite. Voir "Kumite" dans la partie *Tobiko-Ryu dojo – Les salles d'entraînement* pour une description plus complète sur ce combat. Il est à noter cependant que vos adversaires sur le tatami

de combat ne sont pas des professeurs mais des étudiants, tout comme vous. Ils ne réduiront donc pas leurs attaques au fur et à mesure que vous vous affaiblissez.

A la fin de chaque match de combat, les commentaires de Tobiko-Sensei apparaissent avec une liste des dégâts infligés, du bonus de temps et le score total des deux joueurs. Le bonus de temps va de 1 à 5 pour le gagnant selon la rapidité à laquelle le match a été gagné. Le bonus de temps du perdant est toujours 1. Rappelez-vous qu'il est possible d'infliger plus de dégâts que votre adversaire mais perdre quand même le match en perdant de l'énergie.

Combat à deux joueurs

Lorsque deux joueurs combattent, le joueur 1 se déplace sur l'écran de gauche à droite comme dans les dojos. Le joueur 2 va de droite à gauche et le pavé de contrôle se

déplace exactement dans le sens inverse. Si vous changez d'avis, vous faites un premier pas vers un changement d'actions; pratiquez les arts en tant que joueur 2 jusqu'à ce que les mouvements deviennent partie intégrante de votre nature quelle que soit la direction dans laquelle le vent souffle.

Vous pouvez pratiquer un art martial en tant que joueur 2 en choisissant Joueur no. 1 contre Joueur no. 2 dans le mode de combat libre. Utilisez contrôle 2 pour vous entraînez comme s'il n'y avait pas d'adversaire. (Si vous n'avez qu'un pavé de contrôle, branchez-le dans le port du contrôle 2).

Tobiko-Sensei

Pénétrez dans le bâtiment entre le tatami de combat libre et la mare pour trouver la sagesse de Tobiko-Sensei.



Cette option recherche la sagesse de votre Sensei. Appuyez sur un bouton lorsque vous avez bien pris note de ses conseils.

Ne harcelez pas le Sensei car bien que ce soit un homme de grande patience, celle-ci n'est cependant pas *éternelle*.

Budokan

Traversez les portes du dojo pour prendre le train de Tokyo et entrer dans le Budokan. Le Budokan fut construit à l'occasion des Jeux Olympiques de Tokyo en 1964 pour donner une démonstration des arts martiaux traditionnels du Japon. Mamoru Yamada, pionnier de la restauration de l'architecture japonaise traditionnelle des années 20 est à l'origine de ce bâtiment octogonal. Le toit s'élève vers le ciel pour donner l'impression d'un imposant temple bouddhiste.

Tous les renseignements sur les adversaires, y compris leur rang et leur art martial sont affichés sur une carte de référence avant chaque match. Reportez-vous à la partie *Rang des arts martiaux* pour une liste des divers rangs.

Sélectionnez votre art martial: Karate, Kendo, Bo, ou Nunchaku.

A chaque fois que vous choisissiez Leave Tournament (Quitter Tournoi), vous quittez le Budokan et êtes ramené au dojo Tobiko-Ryu. Vous perdez votre place dans le Budokan. A chaque fois que



vous retournez au Budokan, il vous faut recommencer avec le match no. 1.

Lors du tournoi, vous ne pouvez utiliser un art martial que quatre fois au plus. Sous chacun des arts martiaux se trouvent des points indiquant le nombre de fois qu'il vous reste pour utiliser cet art. Pour gagner le Budokan, il vous faut utiliser de nombreux arts martiaux. Vous devez donc planifier chaque art avec soin selon celui choisi par votre adversaire. Réservez votre art favori pour vos adversaires les plus rudes.

Mettre des adversaires au défi dans le Budokan correspond au kumite (combat) sauf que vous êtes souvent confronté à des adversaires qui pratiquent des arts martiaux non enseignés dans le Tobiko-Ryu Dojo. Même si c'est le cas contraire, souvenez-vous qu'ils ont appris dans un dojo différent et leurs styles de combat seront différents. Ils risquent d'exécuter des attaques qui ne vous sont pas familières.

Vous avez trois possibilités de vaincre chaque adversaire. Si vous réussissez, vous rencontrez le candidat suivant. Si vous échouez trois fois, vous vous retrouvez avec votre adversaire précédent. (Par exemple: si vous perdez le Match no. 5 trois fois, vous êtes ramené au Match no. 4). Si vous tombez à court d'armes de combat (n'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser chaque arme que quatre fois), vous serez ramené au Tobiko-Ryu Dojo.

Rangs des arts martiaux

Chaque dojo (école) a sa propre manière de grader ses élèves. Le plus souvent, un débutant porte une ceinture blanche. Lorsque vous acquérez de l'expérience dans votre art, la couleur de votre ceinture change jusqu'à la ceinture noire.

Etudiants aux rangs Kyu (Mudansha)

Niveau	6	5	4	3	2	1
Rang	Rokkyu	Gokyu	Yonkyu	Sankyu	Nikyu	Ikkyu (étudiant le plus avancé)

Ceintures noires aux rangs Dan (Yudansha)

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rang	Shodan	Nidan	Sandan	Yondan	Godan	Rokudan	Shichidan	Hachidan	Kudan	Judan (maître le plus avancé)

Histoire des arts martiaux du Tobiko-Ryu dojo

Le Karate

Bien que vous puissiez penser que le karate est un art japonais, il a en fait commencé sur Okinawa, une île située

au sud-ouest du Japon. Au Japon, seuls les samurais pouvaient avoir des armes sur eux. Les samurais n'avaient aucun intérêt dans le combat à mains nues. Cela n'entraînait pas dans leur dignité. Pour eux, combattre signifiait se battre avec des armes. Sur Okinawa, au temps médiéval, personne cependant ne pouvait transporter d'armes.

Cependant, l'auto-défense était encore très importante pour les habitants d'Okinawa. S'adaptant aux circonstances, ils étudièrent un art martial chinois appelé Kung Fu ou le combat de boxe du temple de Shaolin. Les Karatekas (étudiants du karate) étudiaient en secret car ils craignaient le pire si le gouvernement découvrait ce qui se passait. Peu à peu, ils créèrent leur propre art martial qu'ils appelèrent *te* (prononcé "ta") c'est-à-dire main.

Te était un système de self-défense durant lequel les étudiants apprenaient à utiliser leur corps comme une arme. Mais une partie de cet art consistait aussi à utiliser certains outils de ferme comme des armes. Ils savaient que les soldats du Roi ne pouvaient s'emparer de ces armes car il s'agissait d'outils

quotidiens. Parmi ces armes se trouvaient le *bo*, un bâton en bois, le *nunchaku*, un outil de battage et le *tonfa*, la poignée utilisée pour faire tourner la meule.

Ce n'est qu'au vingtième siècle que le *te* fut introduit au Japon. Le nom avait changé et était devenu *karate* signifiant "main vide". Le premier maître du karate du Japon était un habitant d'Okinawa appelé Gichin Funakoshi qui modifia le *te* pour correspondre aux buts selon lui les plus importants de cet art et pour l'adapter aux Japonais. Il fonda une école appelée Shotokan karate. D'autres professeurs d'Okinawa suivirent Funakoshi au Japon et aujourd'hui il existe de nombreux styles distincts du karate japonais, tous cependant dérivant des styles originaux d'Okinawa.

Le Kendo

Pour le samurai, l'arme la plus importante est son sabre. Il le transporte avec lui où qu'il aille. C'était son moyen de défense original mais aussi une caractéristique de sa position dans la société puisque seuls les samurais pouvaient transporter des sabres dans le Japon médiéval. Le sabre était si important que le samurai le considérait comme une chose vivante, imprégné de l'âme de son fabricant et de celle de tous ceux qui l'avaient utilisé. C'est pourquoi chaque sabre avait un nom tout comme les gens.

Au Moyen-Âge, les fabricants de sabres japonais s'appliquèrent à mettre au point une méthode de production des meilleurs sabres jamais fabriqués auparavant. Solide mais encore flexible, léger et coupant, le long sabre japonais ou *odachi* est admiré dans le monde entier pour sa beauté et sa perfection. D'environ trois pieds de long, il est courbé et l'un des côtés est une lame très coupante. La poignée est enveloppée de peau de requin ou de raie et d'un lacet en soie. Une armure métallique ou *tsuba* protégeait le

sabres simulés appelés *shinai* faits à partir de quatre morceaux de bambou reliés ensemble et recouverts de cuir. Ils portent une armure qui recouvre le corps, la tête, les épaules, les mains et les poignées. En cours d'entraînement et de combat, les kendoïstes ne peuvent toucher que huit zones du corps. Le résultat de tous les combats ou *shiai* est décidé par des juges. Le premier concurrent qui marque deux coups nets gagne.

Le Nunchaku

Le *nunchaku* est une arme dont l'utilisation commença sur Okinawa et faisant partie du *te*, la forme de karate des habitants d'Okinawa. A l'origine, c'était un outil agricole utilisé pour battre le blé. Deux bâtons de forme circulaire, hexagonale ou octogonale d'environ un pied de long sont reliés par une chaîne ou une corde. Dans le *te*

d'Okinawa, le *nunchaku* est tenu dans des positions de combat similaires à celles utilisées par l'étudiant lorsqu'il se bat sans arme. Un maître du *te* balancera le *nunchaku* d'une main à l'autre, le faisant passer autour de ses bras et de son corps pour intimider son adversaire avant que celui-ci ne se retrouve enveloppé par le *nunchaku*. Lors d'un combat, l'expert en *nunchaku* peut faire balancer son arme avec beaucoup de puissance contre les parties faibles du corps de son adversaire comprenant les côtes, les poignets, le visage et les genoux. Tenues dans une seule main, les deux moitiés de l'arme peuvent être jetées vers l'aîne, la gorge, le visage et le plexus. Les doigts, mains ou poignets de l'ennemi peuvent se retrouver piégés entre les deux moitiés de l'arme et attrapés comme dans un casse-noisettes lorsque les deux moitiés du *nunchaku* se rejoignent. Naturellement, le maître du *te* possède toujours d'autres armes sur lui: ses pieds, ses mains, ses coudes et ses genoux.

Lorsque le *te* fut introduit au Japon pour devenir le karate, les formes des

armes furent mises de côté. Gichin Funakoshi, le premier qui fit la démonstration du karate au Japon, était surtout intéressé dans le développement du côté physique et mental de ses étudiants et insista sur le *kumite*. Etant donné que les armes n'avaient aucune place dans sa vision du karate, elles n'étaient donc pas enseignées. Mais plus récemment, l'intérêt pour les armes originales d'Okinawa a grandi. Ceci est sûrement dû à l'influence de deux hommes, Teruo Hayashi et Bruce Lee. Hayashi étudia sérieusement toutes les armes traditionnelles et les inclua dans son système appelé *Kenshinryu*. Grâce à ses efforts, de nombreuses écoles japonaises ont introduit les vieilles armes y compris le *nunchaku*, dans leur curriculum.

Le Bo

L'une des armes favorites du samurai était le *bo*, un bâton en chêne d'environ six pieds de long. Sa forme est circulaire mais peut parfois être carrée ou hexagonale. La longueur extrême du *bo* donnait au samurai un avantage sur ceux qui avaient un sabre dans la

distance, l'expert en karate utilisait le bo pour bloquer ou rediriger l'adversaire tout en employant ses talents de karateka.

Histoire des arts martiaux des concurrents du Budokan

Il s'agit ici d'arts que vous ne pratiquerez pas vous-même. Certains de vos adversaires au Budokan ont choisi de les étudier. C'est pourquoi vous devez vous familiariser avec eux.

Le Naginata

Le *naginata* est supérieur ou égal à 2 mètres de long et possède une lame courbée de 60 cm de long. Le *naginata*, autre arme classique du samurai, est balancé en cercles donnant l'effet d'un balayage. Il peut toucher n'importe quelle partie du corps de l'ennemi et la longueur importante du manche lui permet de ne pas utiliser le sabre. Lorsque les Mongols envahirent le Japon en 1274 puis en 1281, le samurai utilisait le *naginata* pour trancher les jambes des chevaux des Mongols ayant un effet meurtrier. Un nombre

inestimable de guerriers perdirent des membres et leurs vies face à cette arme. Le *naginata-ka* de nos jours participe à des compétitions en utilisant des tiges de bambou et une armure de protection similaire à celle du kendo.

Le Tonfa

Le *tonfa*, tout comme le *nunchaku*, est aussi une arme traditionnelle d'Okinawa, et était enseigné à l'origine comme une partie du *te*. Le *tonfa* est un outil de ferme composé du manche en bois d'une meule qui était utilisée pour moudre le blé et le transformer en farine. Fait de bois dur, la longueur du *tonfa* était d'environ 40-50 cm. Au bout, d'une longueur d'environ 12-15 cm, une poignée circulaire était projetée du manche. L'étudiant en karate s'entraînait habituellement avec deux *tonfas*, chacun d'eux tenu de façon à correspondre à la longueur de son avant-bras. En utilisant le *tonfa* comme une extension de ses bras, l'étudiant pouvait bloquer les attaques comme si ses bras étaient faits de bois indestructible au lieu de chair et il pouvait retourner les coups avec un effet dévastateur. Il pouvait aussi frapper son adversaire en enroulant le *tonfa* autour du manche. Comme il

pouvait déplacer le *tonfa* aussi rapidement que de donner un coup de poing, l'expert en *tonfa* était difficile à vaincre.

Le Kusari-gama

L'une des armes traditionnelles du samurai était aussi le *kusari-gama* ou faucille et chaîne. A l'origine, c'était un outil de ferme utilisé comme arme par les samurais et les fermiers. Une faucille à deux bords était attachée au manche sur lequel se trouvait une chaîne d'environ un à trois yards de long. Un plomb était fixé à l'autre bout de la chaîne pour augmenter son efficacité. En cours de combat contre un adversaire armé d'un sabre, le samurai le menaçait avec la faucille et faisait en courant. Pour parvenir à un tel niveau de qualification, le ninja s'entraînait à environ sept cent lancers par jour contre une cible en bois.

Les samurais n'aimaient pas utiliser le *shuriken* car pour eux, c'était l'arme des lâches. Mais comme ils devaient s'y préparer, ils se consacrèrent à leur étude.

Les ninja étaient considérés comme la basse classe de la société japonaise. Leur spécialité était de tuer à la dérobée ce qui faisait une énorme différence avec le combat ouvert et plein d'honneur du samurai. Contrairement aux samurais, qui prêchaient la loyauté éternelle, les ninjas se vendaient au meilleur offrant. Les chefs d'état et les généraux trouvaient les ninja indispensables pour les assassinats et les missions d'espionnage.

Le Yari

Dans la mythologie, le *yari* était une lance qui aurait été plongée dans le vide de l'espace pour rassembler les gouttes à partir desquelles les îles japonaises auraient été formées. Dans un combat, le yari était comme le bo et le naginata, une arme qui empêchait les attaquants au sabre de trop s'approcher. Cependant, si le possesseur de sabre diminuait la distance, la lance permettait moins de protection. A l'origine, la lance était utilisée simplement comme une arme de botte puis elle fut fabriquée sous 700 formes différentes. Avec les nouvelles têtes de lance et leurs multiples lames vinrent de nouvelles tactiques de blessures, de crochetage et d'éventrage.

GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défauts tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme.

Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, COMPRENANT LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION A UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90)

JOURS DECRIE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE PEUT ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES SPECIAUX, INDIRECTS OU CONSECUTIFS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS. CES TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PREJUDICENT LES DROITS STATUT-AIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

RETOURS APRES LA GARANTIE – Pour faire remplacer des supports après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, envoyez la cartouche originale à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un eurochèque de 15,00 £.

Electronic Arts
Customer Warranty
P.O. Box 835
SLOUGH, SL3 8XU
Grande-Bretagne

Vous pouvez également nous appeler au 19.44.753.46465 du lundi au vendredi et de 9h00 à 18h00.

Sauf indication contraire, tout le software et la documentation sont ©1989, 1990 Electronic Arts.

Ce jeu est sous license Sega et peut être joué sur le système SEGA MEGA DRIVE .
SEGA et MEGA DRIVE sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

BZIDOKAN

