

# Black Belt™

---



SEGA

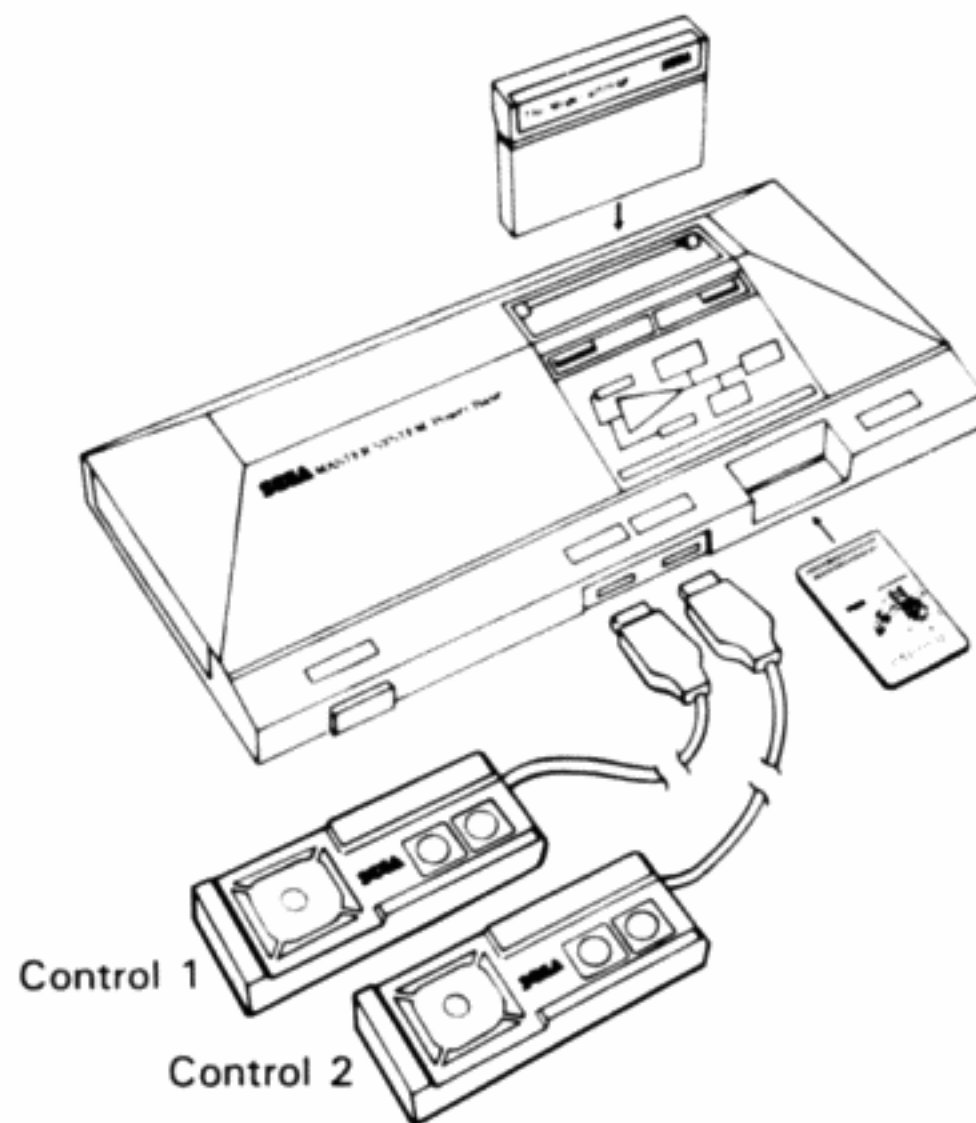
## DEMARRAGE

- ① L'interrupteur de mise en route doit être sur la position OFF.
- ② Insérez votre cartouche CHOPLIFTER dans la console (voir illustration ci-dessous) en suivant les indications données dans votre manuel d'instructions du système SEGA.
- ③ L'interrupteur de mise en route doit se trouver maintenant sur la position ON. Si rien n'apparaît sur votre écran, vérifiez que la cartouche est bien dans son logement et recommencez la procédure.

**IMPORTANT:** quand vous insérez ou retirez une cartouche de la console, cette dernière doit être sur la position OFF.

Pour un seul joueur: appuyer sur LE BOUTON D'ENVOI DE LA MANETTE DE JEUX 1.

Pour deux joueurs: appuyer sur LE BOUTON D'ENVOI DE LA MANETTE DE JEUX 2.



## L'ACTION

Votre très belle fiancée, KYOKO, s'est fichue dans un drôle de pétrin. Elle a besoin de vous de toute urgence, ça ne va pas être facile car rodent autour d'elle une nuée d'ennemis. Sans foi ni loi, ils se comportent comme des animaux et certains sont armés de fouets, de couteaux, de sabres ou de torches en feu. De plus, votre ennemi le très féroce Wang est largement aussi rusé que vous l'êtes. Le combat commence. Ça va être dur! Mais comme vous n'avez peur de rien, à mains nues fort de votre connaissance extrême des arts martiaux vous allez les affronter, lui et toute sa bande.

## VOUS ET VOS ADVERSAIRES

Vous êtes Riki, l'homme au kimono blanc. Tous les autres sont vos ennemis. De la petite friture! Comme ces chinois adeptes du Kung Fu, ces lutteurs, ceux en rouge qui pratiquent le Jujitsu, les Ninja et les femmes en noir. Mais il y a plus dangereux! Pyu est passé maître en l'art du Kung Fu. Hawk se sert superbement de son fouet et de son couteau. Gonta en noir, est expert en Jujitsu. ONI, le Ninja possède un sabre et un fouet rouges dont il faut se méfier. Rita porte la torche de feu. Et, n'oublions pas Wang qui est aussi bien entraîné que vous l'êtes.



RIKI



GONTA



HAWK



RYU



WANG



RITA



ONI

Vos ennemis sont à deux facettes. Ils peuvent être forts et faibles aussi. Essayez de les éviter quand ils sont en forme et attaquez-les quand ils sont en perte d'énergie.

## PRENDRE LE CONTROLE

L'illustration ci-dessous vous montre les différents points de contrôle sur votre manette dont vous aurez besoin.

Tout au long de ce petit manuel nous utiliserons le même vocabulaire pour désigner ces points.

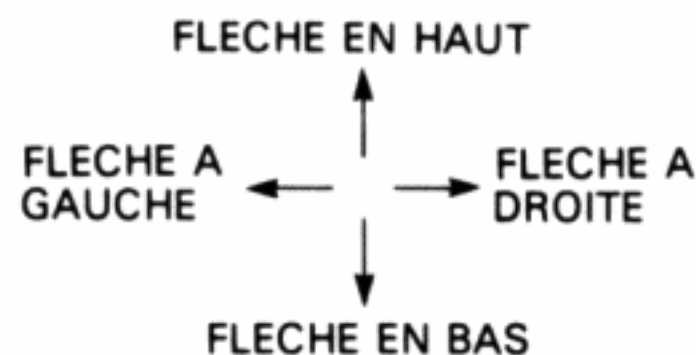
(A) CONTROLE DE DIRECTION

(B) TOUCHE DE DEPART

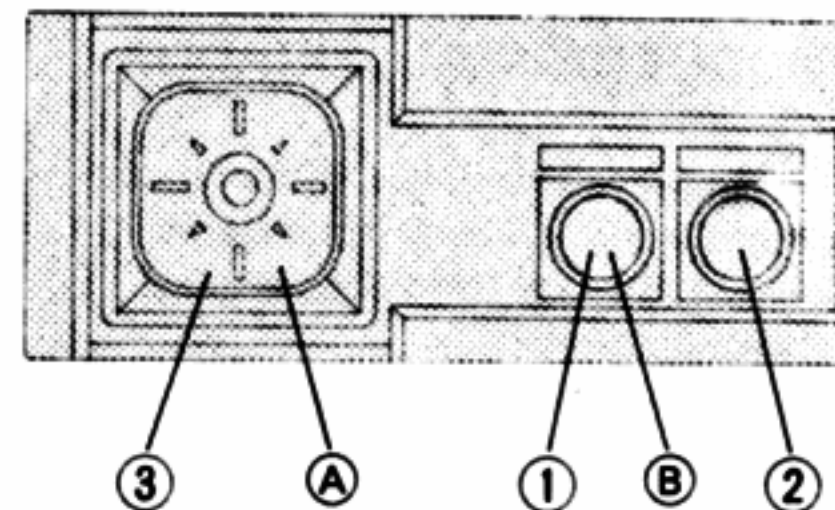
① DONNER UN COUP DE POING

② DONNER UN COUP DE PIED

③ DEPLACER RIKI



- POUR DONNER UN COUP DE POING - appuyez sur BOUTON 1
- POUR DONNER UN COUP DE PIED - appuyez sur BOUTON 2
- DEPLACEMENT VERS LA DROITE OU VERS LA GAUCHE - appuyez sur la FLECHE A GAUCHE ou SUR LA FLECHE A DROITE.



- POUR SAUTER VERTICALEMENT - appuyez sur la FLECHE EN HAUT.
- POUR SAUTER DE DROITE A GAUCHE EN DIAGONALE - appuyez ENTRE la FLECHE EN HAUT et les FLECHES A DROITE et A GAUCHE.
- POUR VOUS ACCROUPIR - appuyez sur la FLECHE EN BAS.
- POUR VOUS ACCROUPIR DE COTE - appuyez ENTRE la FLECHE EN BAS et les FLECHES A GAUCHE et A DROITE.
- POUR FAIRE UN TRES HAUT SAUT VERTICAL - appuyez successivement sur la FLECHE EN BAS, puis sur la FLECHE EN HAUT.
- POUR FAIRE UN TRES HAUT SAUT EN DIAGONAL - appuyez sur la FLECHE EN BAS, puis ENTRE la FLECHE EN HAUT et les FLECHES A DROITE et A GAUCHE.
- POUR DONNER UN COUP DE PIED VERS LA DROITE OU LA GAUCHE - appuyez simultanément sur LES FLECHE A DROITE ou A GAUCHE et le BOUTON 2.



## MANQUE. VOUS RECOMMENCEZ

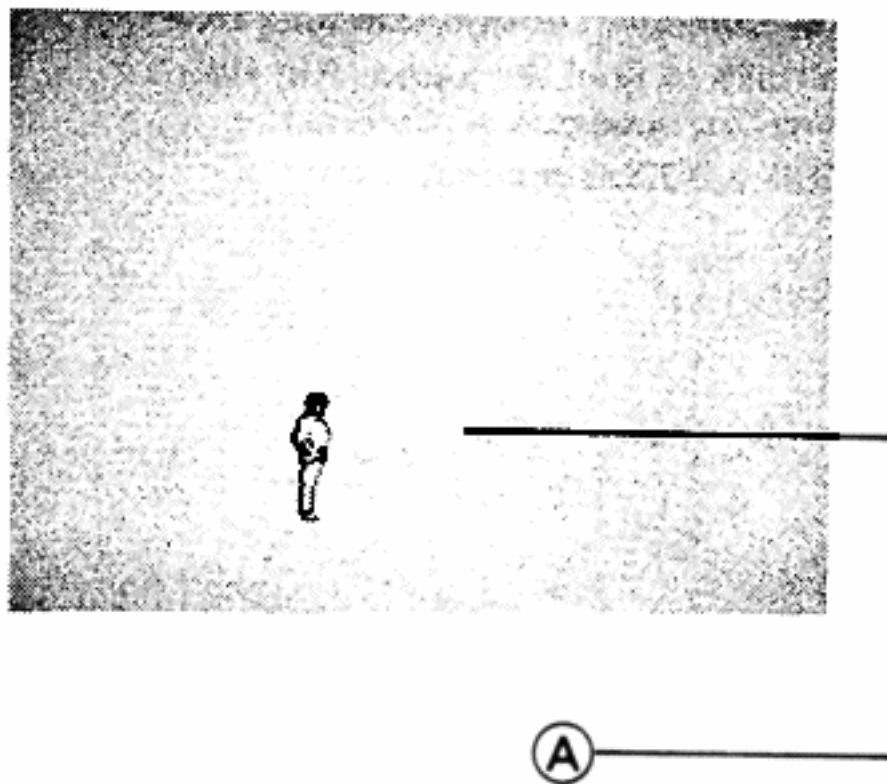
A chaque début de partie, vous avez trois vies. Si vous les perdez toutes trois, le jeu prend fin.

Il y a deux manières de perdre une vie.

- 1) Vous êtes à bout d'énergie. (La seule façon de la récupérer est de détruire 10 petits gars (la petite friture) et un des costauds.)
2. Vous avez dépassé votre temps et vous n'avez pas tué tous les ennemis que vous deviez.

En revanche, vous recevez une vie supplémentaire à chaque 100 000 et 300 000 points.

Ⓐ LE NOMBRE DE RIKI RESTANT EN LISTE



| ENNEMIS + ou MECHANTS                            | GRANDS ENNEMIS |
|--|----------------|
| Maître Kung Fu (4)                               | Ryu            |
| Lutteur avec fouet<br>Lutteur avec couteau       | HAWKS          |
| Jujitsu (en noir)                                | GONTA          |
| Ninja avec fouet rouge<br>Ninja avec sabre rouge | ONI            |
| Femmes à la torche de feu                        | RITA           |
| —  | WANG           |

## LES DIFFERENTES SORTES D'ENNEMIS

Voici leur liste, comme suit:

|            | PETITS ENNEMIS          |
|------------|-------------------------|
| Chapitre 1 | Chinois Kung Fu         |
| Chapitre 2 | lutteurs                |
| Chapitre 3 | Les Jujitsu en rouge    |
| Chapitre 4 | Aigles<br>Ninja en noir |
| Chapitre 5 | Femmes en noir          |
| Chapitre 6 | —                       |

## COMPTEUR D'ENERGIE

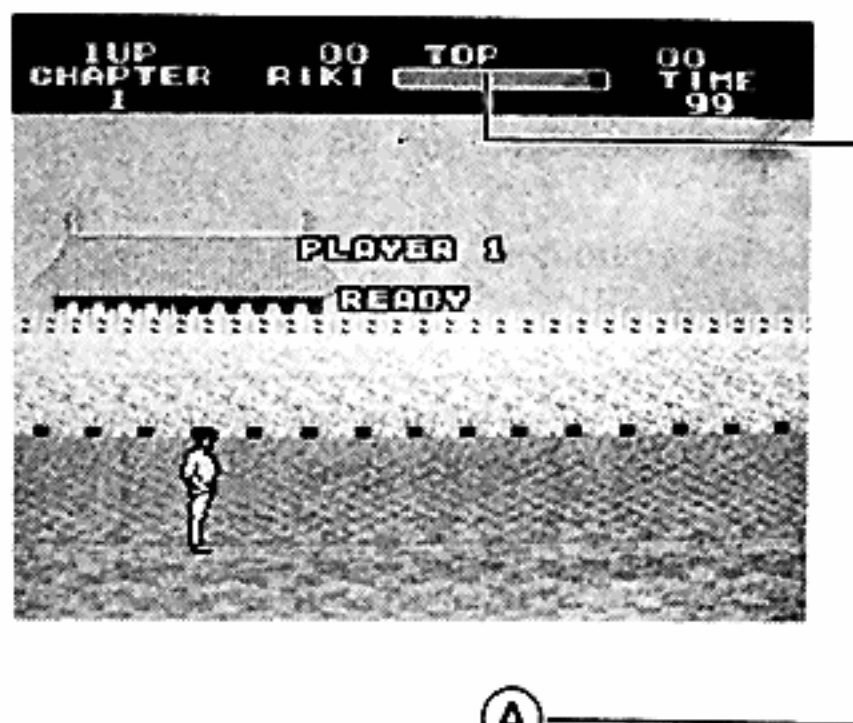
Votre compteur d'énergie diminue au fur et à mesure de vos attaques contre l'ennemi. Quand il est sur zéro, vous perdez un RIKI\*

Pour refaire le plein d'énergie, détruisez 10 PETITS et 1 + ou - MECHANTS

### Ⓐ COMPTEUR D'ENERGIE

1 UP (résultat du joueur 1)  
2 UP (résultat du joueur 2)  
TOP (meilleur résultat en liste)  
TIME (limite de temps imparti .....  
99-0 expire à 0)

Vous perdez un RIKI si vous n'avez pas tué tous vos ennemis pendant le laps de temps qui vous est alloué.



Ⓐ

## COMMENT COMPTER VOS POINTS

Les points obtenus au cours de la bagarre s'additionnent et vous donne le résultat final.

### LES COUPS:

LE COUP DE PIED DE RIKI... 100 points  
LE COUP DE POING DE RIKI ..... 200  
LE COUP DE PIED EN L'AIR DE RIKI  
..... 300

### DESTRUCTION:

PETIT GARS ..... 200  
UN AIGLE ..... 500  
MAITRE (les 3 premiers) ..... 2000  
MAITRE (le quatrième) ..... 3000  
LUTTEUR (avec fouet ou couteau)  
..... 3000  
JUJITSU ..... 3000  
FEMME A LA TORCHE DE FEU .... 3000  
NINJA (avec le fouet rouge) ..... 4000  
NINJA (avec le sabre rouge) ..... 5000

RYU ..... 10000  
HAWKS ..... 15000  
ONI ..... 20000  
GONTA ..... 20000  
RITA ..... 30000  
WANG ..... 100000

### LE BONUS

Si vous détruisez tous vos ennemis AVANT que votre temps ne soit écoulé vous obtenez des points de bonus. Votre bonus apparaît sur l'écran ainsi:

(TEMPS RESTANT) × 200 points.

## CONSEILS PRATIQUES

N'utilisez pas le COUP DE PIED ou DE POING à tout bout de champ. Très vite, avec un peu d'habitude, vous saurez vous en servir au moment où il faut.

Essayez de discerner ce qui, des différents coups, a le plus d'impact sur votre adversaire. Vous ennemis ont des points faibles. Trouvez la faille, ils sont à vous!

Avisez le moment opportun si vous voulez démolir ONI, par exemple lorsqu'il n'est plus sur ses gardes. N'oubliez pas que RITA est une cible qui se déplace. Vous pouvez ainsi faire mouche.

Etudiez bien WANG, il n'a aucun point faible et il est très, très dangereux, il ne vous laissera aucun répit.

Si vous apprenez à détruire l'ennemi en vol, en SAUTANT, vous aurez droit un traitement spécial!



**SEGA**

Printed in Japan