

Kenseiden™



SEGA®

Instructions de chargement:

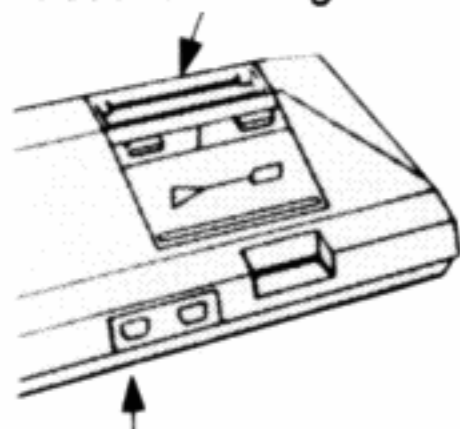
Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez le bloc de commande 1 dans l'entrée de commande "Control". Ce jeu est à un seul joueur.
3. Introduisez sans forcer la cartouche de jeu KENSEIDEN™ dans la console d'alimentation. Si la cartouche est alignée correctement, elle sera facile à mettre en place.
4. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que vous avez bien introduit la cartouche et que la console est correctement connectée au récepteur de télévision.

IMPORTANT:

Faire toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une Sega Card/Cartridge™.

Introduire la Mega Cartridge



Introduire le bloc de commande 1

Kenseiden™

Le but du jeu Kenseiden™ est de vaincre les cinq sorciers diaboliques afin d'obtenir les cinq parchemins secrets et de récupérer l'épée du Roi Dragon cachée dans le chateau des sorciers à Edo.

Kenseiden™ se joue en 16 manches, chacune portant de le nom la province du Japon dans laquelle elle se déroule (voir la CARTE). La plupart des manches peuvent être terminés en réussissant à trouver la sortie et à s'échapper vivant. Mais si vous rencontrez un sorcier, ce sera toujours une lutte à mort. Vous ne pourrez pas passer à la manche suivante si vous ne réussissez pas à vaincre le sorcier.

Chaque fois que vous réussirez à vaincre un sorcier, vous gagnerez un parchemin et vous apprendrez une nouvelle méthode d'attaque au moyen de votre katana (épée de samurai).

Nombre de vies

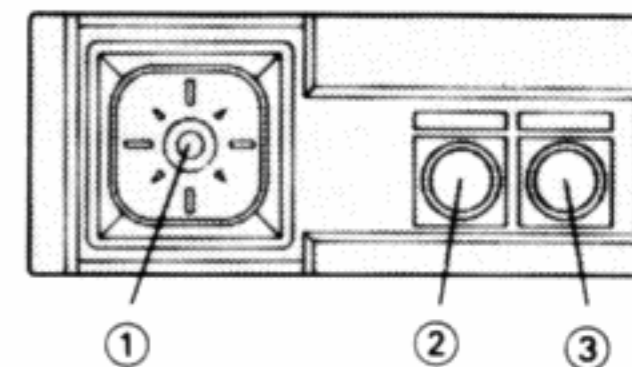
Vous commencez le jeu Kenseiden™ avec trois vies. Vous perdez une vie lorsque votre compteur de force atteint zéro ou lorsque vous tombez d'un toit ou d'un pont. Vous gagnez une vie chaque fois que votre score atteint un multiple de 20.000 points. Vous pouvez également gagner des vies supplémentaires en

obtenant certains objets (voir: "OBJETS SPECIAUX"). Vous pouvez avoir un maximum de neuf vies à la fois. Après vous recevrez 5.000 points de bonus chaque fois que votre score atteint un multiple de 20.000.

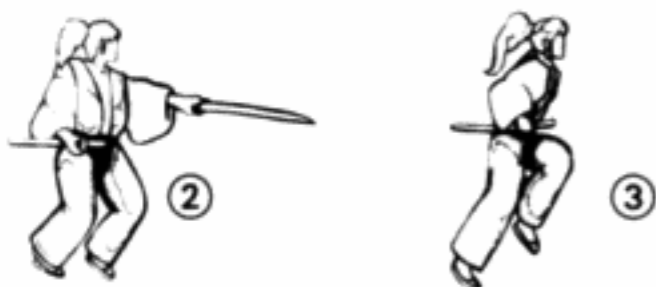
Prise en main des commandes

Le Kenseiden™ est un jeu à un seul joueur. Appuyez soit sur la touche 1, soit sur la touche 2 pour commencer le jeu.

- ① **TOUCHE DE DIRECTION**
(Touche D):
Pour déplacer Hayato



- ② **TOUCHE 1:**
Pour attaquer avec l'épée
- ③ **TOUCHE 2:**
Pour sauter

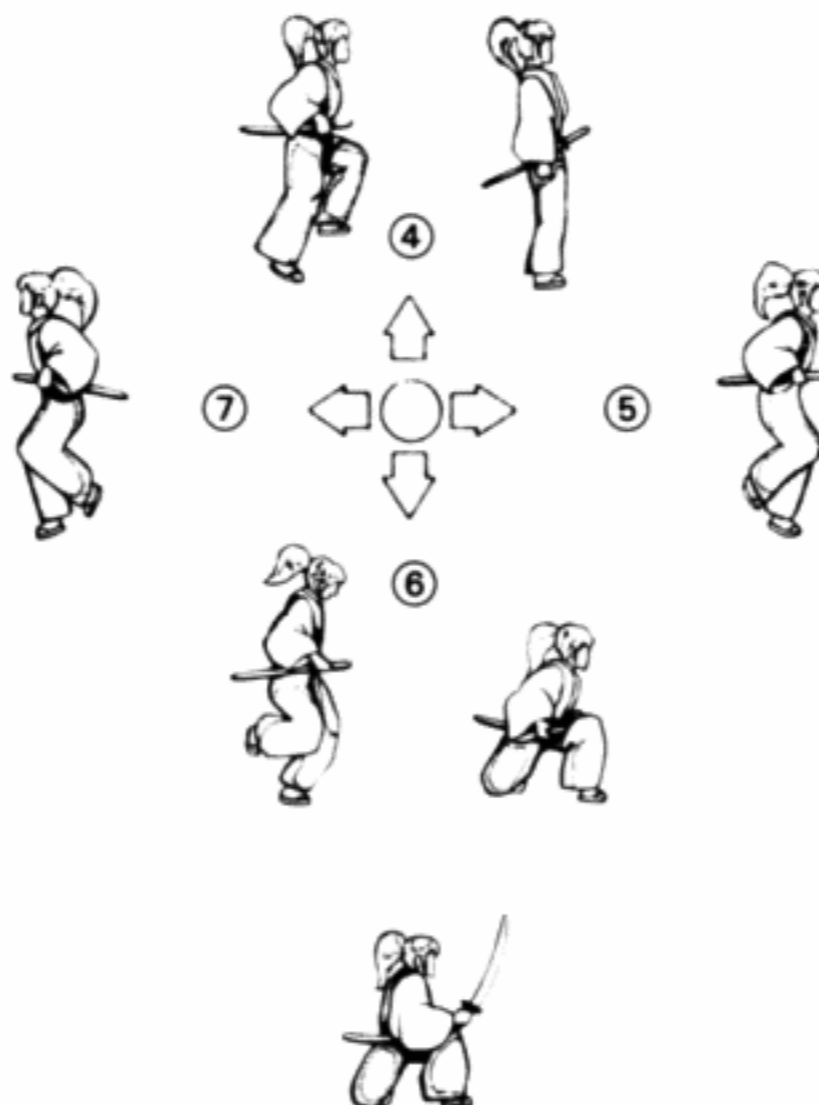


Mouvements de base

- ④ Pour entrer dans un bâtiment. Pour monter les escaliers.
- ⑤ Pour aller vers la droite.
- ⑥ Pour descendre les escaliers. Pour la pose de défense accroupie.
- ⑦ Pour aller vers la gauche.

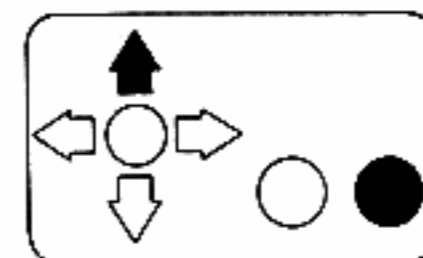
Vous commencez le jeu en sachant 3 méthodes d'attaque; le coup d'épée horizontal lorsque vous êtes debout, le coup d'épée bas lorsque vous êtes accroupi et la position de défense qui consiste à appuyer la touche 1 lorsque vous êtes accroupi.

Chaque fois que vous réussirez à vaincre un sorcier, vous apprendrez une nouvelle méthode d'attaque grâce au parchemin secret. Il y a cinq parchemins en tout (voir: "LES SECRETS DES PARCHEMINS").



Parchemin 2: Pour attaquer sur la tête (Kara Take Wari)

Ceci vous donnera le pouvoir d'attaquer de dessus et augmente la force et la portée de votre attaque. C'est un moyen très efficace pour vaincre un ennemi qui attaque de haut. Souvenez-vous que vous ne pouvez pas utiliser cette technique si vous êtes accroupi ou si vous sautez.

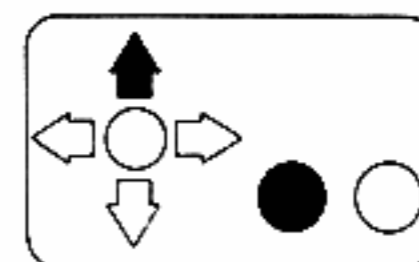


Les secrets des parchemins

Lorsque vous avez réussi à battre un sorcier, vous pourrez lire le parchemin.

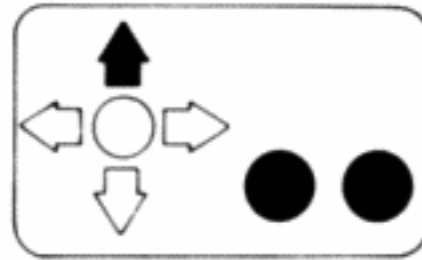
Parchemin 1: Pour sauter plus haut (Taka Tobi)

Ceci vous donnera la possibilité de sauter plus haut.



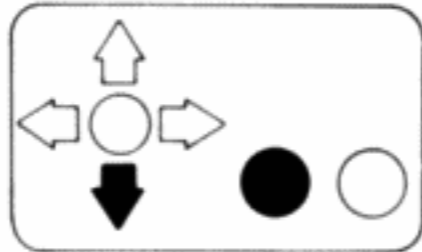
Parchemin 3:
Pour fendre un casque
(kabuto Wari)

Ceci augmente votre force d'un degré. Cette technique vous permet de couper vers le bas avec votre épée tout en sautant.



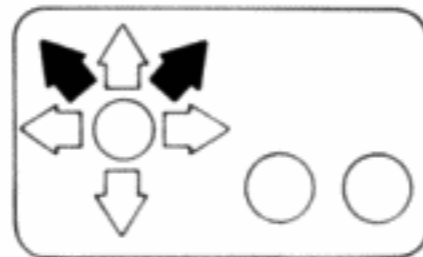
Parchemin 4:
Pour fendre l'air (Shinku Kiri)

Cette technique vous donne la possibilité d'attaquer devant et derrière vous, ce qui augmente la portée de votre attaque. Ne peut être utilisée que de la position accroupie.



Parchemin 5:
Pour utiliser l'épée comme un
tourbillon (Ran Sha To)

Avec cette technique vous pouvez vous déplacer vers la droite et vers la gauche tout en faisant tourbillonner l'épée. Rien ne résiste à ce tourbillon tranchant comme un rasoir.



Ecran de jeu

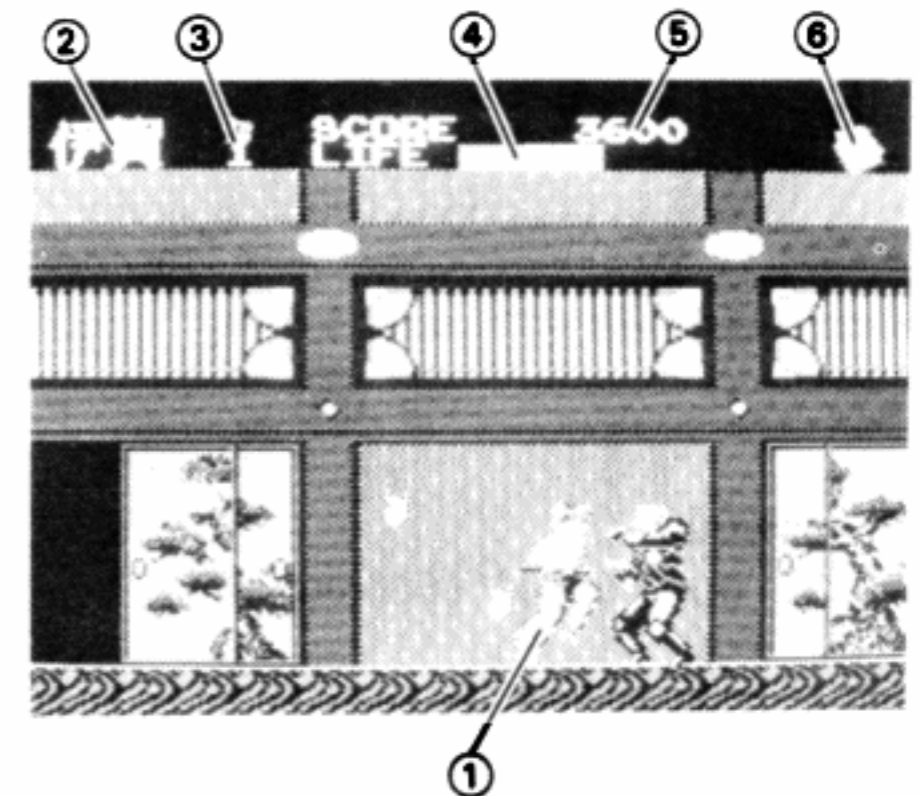
- ① Hayato
- ② Nom de la manche
- ③ Nombre de vies
- ④ Compteur de force
- ⑤ Score
- ⑥ Objets spéciaux

Compteur de force (Strength meter):

L'indication du compteur diminue lorsque vous êtes touché ou attaqué par un ennemi. Elle augmente lorsque vous trouvez certains objets.

Objets spéciaux (Items):

Cette section vous montre les objets spéciaux que vous trouvez.

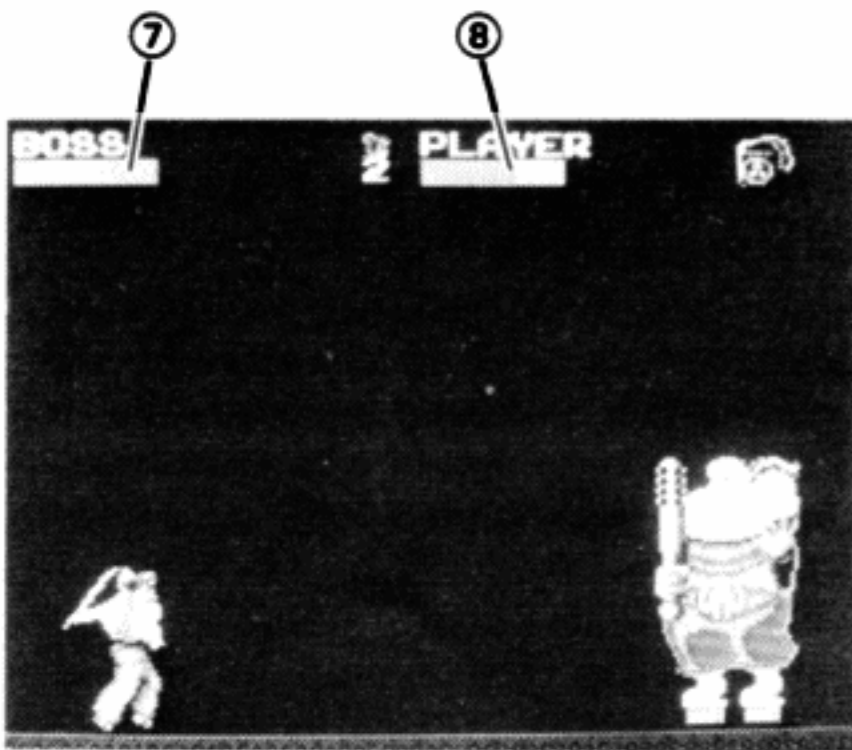


Combats avec les sorciers

⑦ Compteur de force des sorciers

⑧ Compteur de force de Hayato

Lorsque vous vous battez avec un sorcier, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur. La seule manière de vous échapper et de vaincre le sorcier. Lorsque son compteur de force atteint zéro, vous avez gagné et vous recevrez un des cinq parchemins.



Manches d'entraînement

Il y a plusieurs manches d'entraînement au cours du jeu. Vous pouvez commencer une manche d'entraînement en montant les escaliers.

Au cours des manches d'entraînement un maître enseigne à Hayato les méthodes de combat en lui demandant

d'éviter des flèches et des lances. Si vous réussissez, votre compteur de vie augmente et vous obtiendrez un Omamori, un talisman de protection qui réduit les dommages que peut vous faire un ennemi.

Mais si vous échouez votre compteur de vie diminuera légèrement.

Si vous voulez sauter les manches d'entraînement, allez vers la droite et ne prenez pas l'escalier.



Objets spéciaux

① Gourde de vie (Hyotan):

Elle apparaît lorsque vous réussissez à vaincre certains ennemis. Elle rétablit légèrement votre compteur de force.



② Epée (Katana):

Elle augmente la force de vos attaques. Elle peut être trouvée dans plusieurs manches.



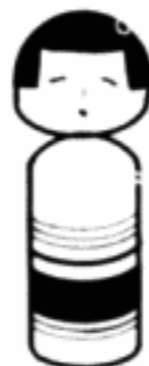
③ **Boîte de médicaments (Inro):**

Obtenez cet objet et votre compteur de force sera rétabli lorsqu'il atteint zéro. Vous ne pouvez porter qu'une seule de ces boîtes à la fois, mais vous pouvez la transporter de manche en manche et la garder jusqu'à ce que vous en ayez besoin.



⑤ **Poupée en bois (Kokeshi):**

Si vous trouvez cet objet, vous gagnerez une vie de plus.



⑦ **Journal (Nikki):**

Si vous trouvez cet objet vous pourrez continuer le jeu une fois. Si le jeu se termine lorsque vous avez le journal, l'écran CONTINUE apparaît:



④ **Talisman de protection (Omamori):**

Il augmente votre défense. Vous pouvez le gagner au cours des manches d'entraînement. Il y a un Omamori rouge et un bleu. Le rouge est le plus puissant, mais votre force sera encore plus grande si vous obtenez les deux!



⑥ **Parchemins secrets (Hidensho):**

Il y a cinq parchemins secrets. Chacun contient une méthode secrète de combat à l'épée. Lorsque vous obtenez un parchemin après avoir vaincu certains sorciers, vous pourrez apprendre les techniques qu'il indique.



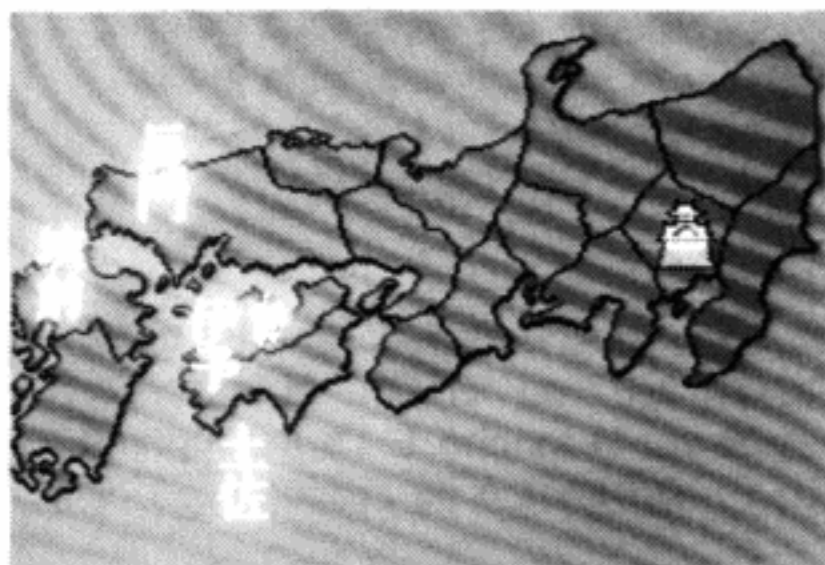
Utilisez la touche D pour choisir l'option "CONTINUE" ou "STOP" et appuyez ensuite sur la touche 1. Le jeu reprend à partir de l'endroit où Hayato se trouvait.

Carte

Après chaque manche, une carte du vieux Japon apparaît sur l'écran. Chaque région de la carte représente une manche du jeu. Le Chateau de la Magie Noire est dans la manche 16, la manche EDO.

Une fois que vous avez terminé la manche 2, Chikuzen, vous pouvez choisir une autre manche. La manche suivante clignote. Si vous voulez sélectionner une autre manche, appuyez sur la touche 1 jusqu'à ce que le caractère japonais que vous désirez choisir se mette à clignoter. Appuyez alors sur la touche 2.

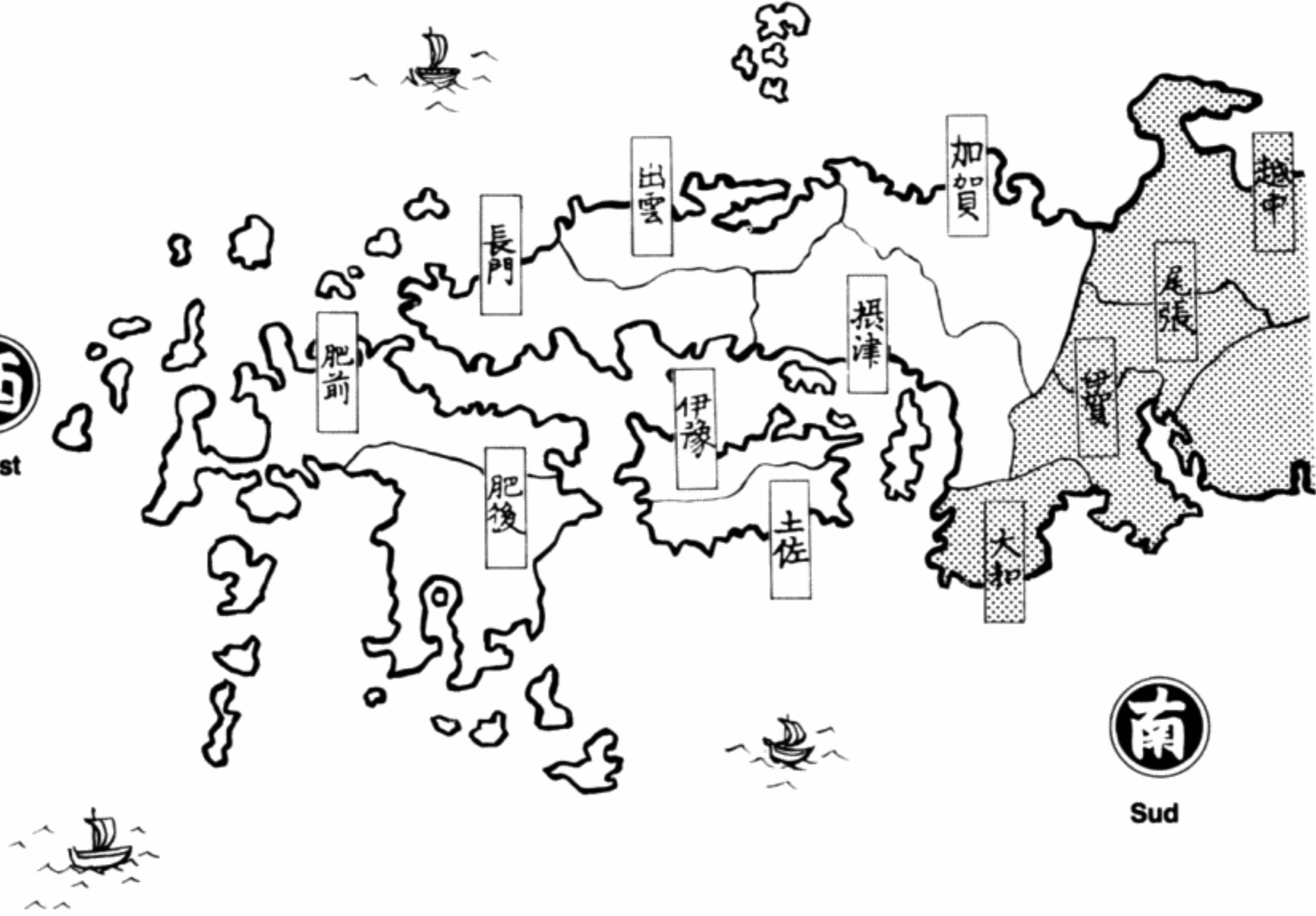
La carte traduite donnée ici vous donne la signification de chaque caractère japonais.



總圖

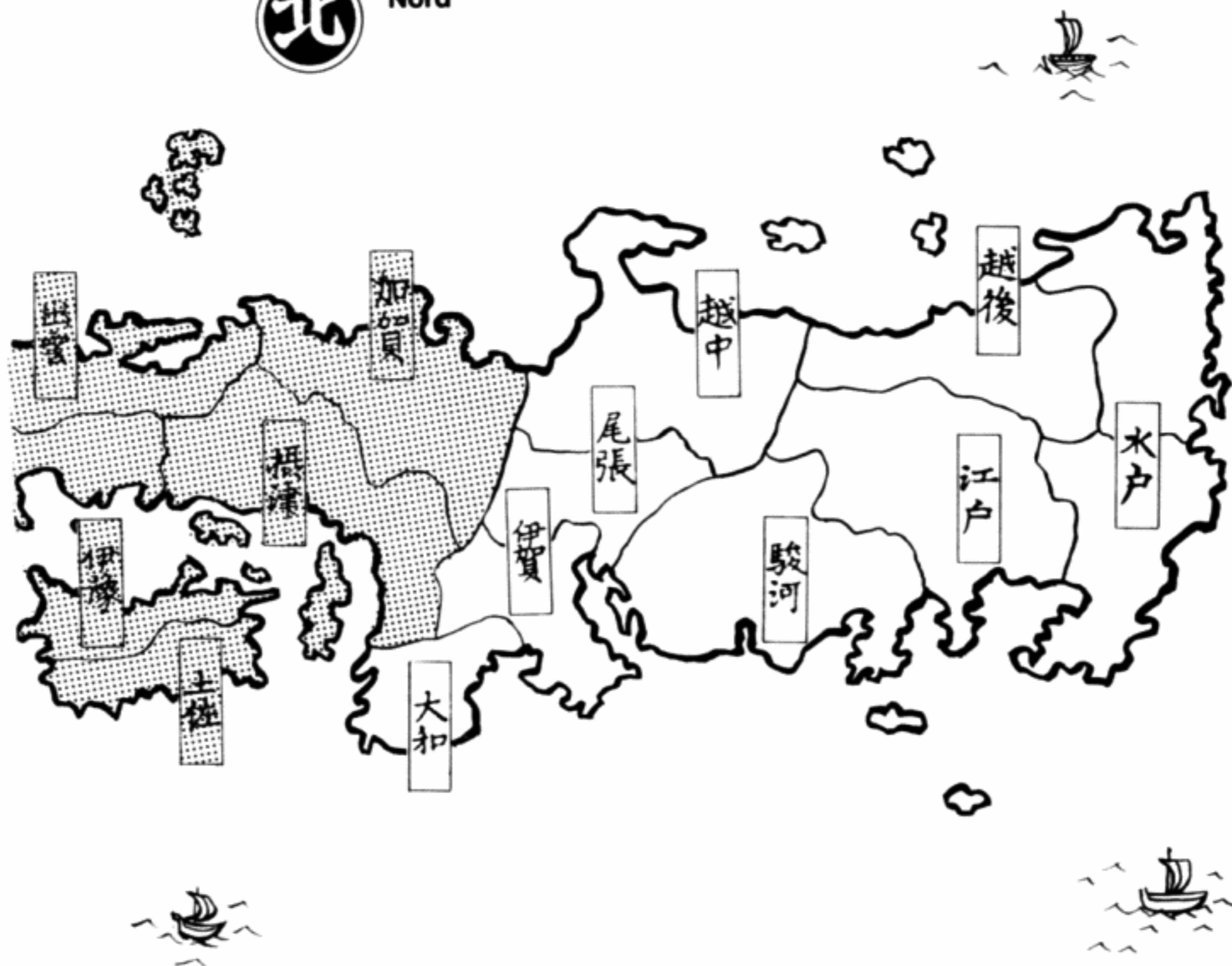
西
Ouest

南
Sud





Nord



Est

① **Higo:**
Manche 1

② **Chikuzen:**
Manche 2

③ **Nagato:**
Manche 3

④ **Iyo:**
Manche 4

⑤ **Tosa:**
Manche 5

⑥ **Izumo:**
Manche 6

⑦ **Settsu:**
Manche 7

⑧ **Yamato:**
Manche 8

⑨ **Kaga:**
Manche 9

⑩ **Iga:**
Manche 10

肥後
筑前
長門
伊予
土佐
出雲
摂津
大和
加賀
伊賀

⑪ **Owari:**
Manche 11

⑫ **Echyu:**
Manche 12

⑬ **Suruga:**
Manche 13

⑭ **Echigo:**
Manche 14

⑮ **Mito:**
Manche 15

⑯ **Edo:**
Manche 16

尾張
越中
駿河
越後
水戸
江戸

Edo peut être atteinte sans avoir à traverser toutes les provinces, mais prenez garde si vous n'êtes pas suffisamment fort, ce sera la défaite certaine.

Connaissez vos ennemis

Voici les monstres et les démons que vous rencontrerez au cours du Kenseiden.

① **Urchin:**
100 points



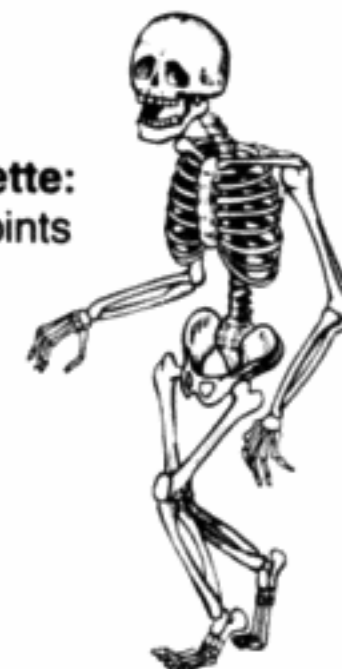
② **Araignée:**
100 points



③ **Corbeau:**
100 points



④ **Squelette:**
200 points





⑤ **Démon de feu:**
100 points



⑩ **Feu follet:**
100 points



⑭ **Lezard ours:**
100 points



⑥ **Larve:**
100 points



⑪ **Poisson Zako:**
100 points



⑮ **Papillon poisson:**
100 points



⑦ **Maître de marionnette:**
200 points



⑫ **Lezard femme:**
100 points



⑯ **Crane de feu:**
100 points



⑧ **Marionnette:**
100 points



⑬ **Spectre:**
100 points



⑨ **Chauve-souris:**
100 points

- ①⑦ **Massacreur à bâton à clous:**
200 points



- ①⑧ **Vers étireur:**
100 points



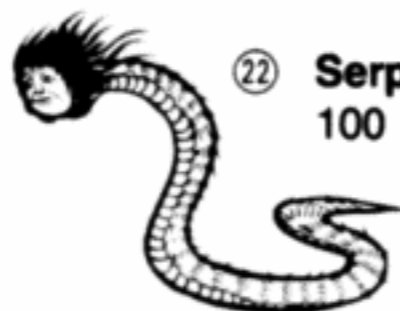
- ①⑨ **Démon sans visage:**
200 points



- ②⑩ **Bandit à chaîne et faucille:**
200 points



- ②⑪ **Sauterelle:**
100 points



- ②⑫ **Serpent à tête monstrueuse:**
100 points



- ②⑬ **Aveugleur à un oeil:**
100 points



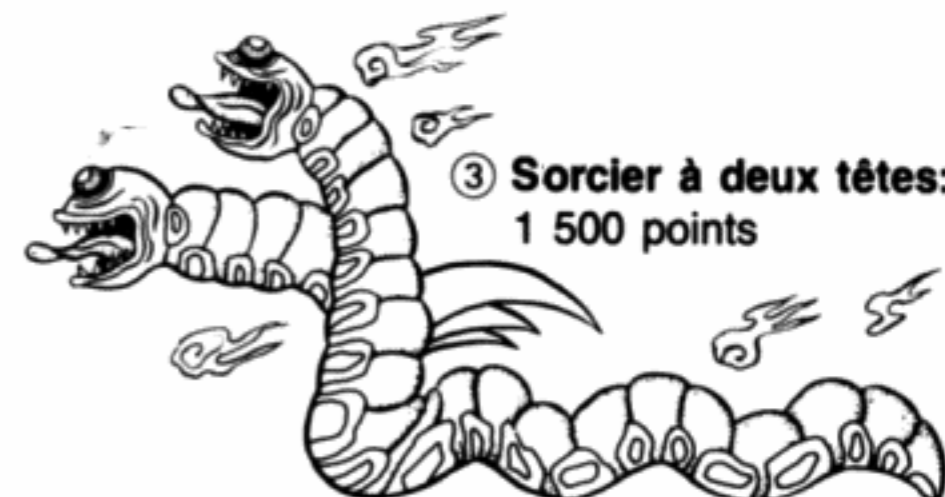
- ②⑭ **Lezard chacal:**
100 points

Les sorciers

- ① **Sorcier à roue de feu:**
1 000 points



- ② **Sorcier Benkei:**
1 000 points



- ③ **Sorcier à deux têtes:**
1 500 points



④ **Sorcier à deux têtes:**
1 500 points



⑤ **Sorcier à tête de mort:**
1 500 points



⑥ **Sorcier larve volante:**
1 500 points

⑦ **Yonensai: La maître des sorciers!** ...?



Quelques conseils utiles

- Les créatures et les sorciers ennemis attaquent selon une séquence déterminée. Apprenez ces séquences et utilisez leurs habitudes à votre avantage.
- Tous les sorciers ont un point faible. Découvrez-le et attaquez les sorciers là où ils sont vulnérables. (Par exemple, attaquez le sorcier à roue de feu sur son masque de mort en évitant les flammes.)
- Les positions de défense peuvent être très efficaces contre les ennemis qui attaquent du haut ou du bas.
- Mode CONTINUE: Lorsque l'écran de fin de partie (END OF GAME) apparaît, appuyez sur la touche D, puis HAUT, HAUT, BAS, BAS et ensuite sur la touche 2. Le jeu reprendra à partir de la dernière manche que vous avez jouée.
- Le bruit court que Kenseiden a une fonction de sélection de manche (ROUND SELECT), serez-vous capable de la trouver?

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA®

Printed in Japan