

PIT-FIGHTER



SEGATM
Master SystemTM

**INSTRUCTION
MANUAL**

**ALSO AVAILABLE FROM
DOMARK**

On Master System

**SUPER SPACE
INVADERS.**

PRINCE OF PERSIA.

TRIVIAL PURSUIT.

On Mega Drive

JAMES BOND.

**PLEASE READ THIS BOOKLET
VERY CAREFULLY**

GARANTIE

Domark se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis.

Domark ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

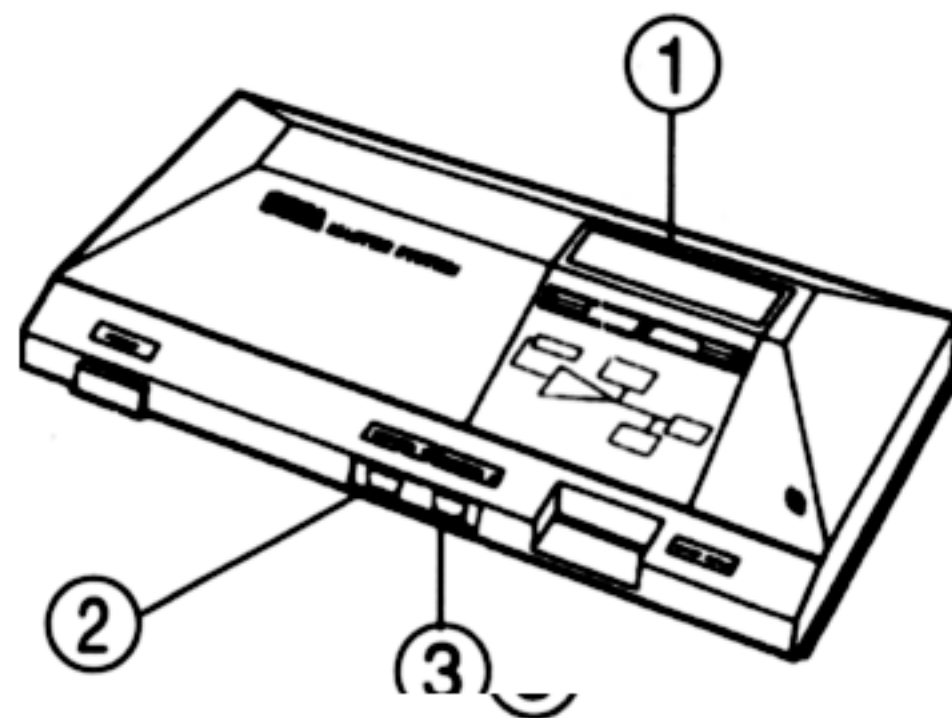
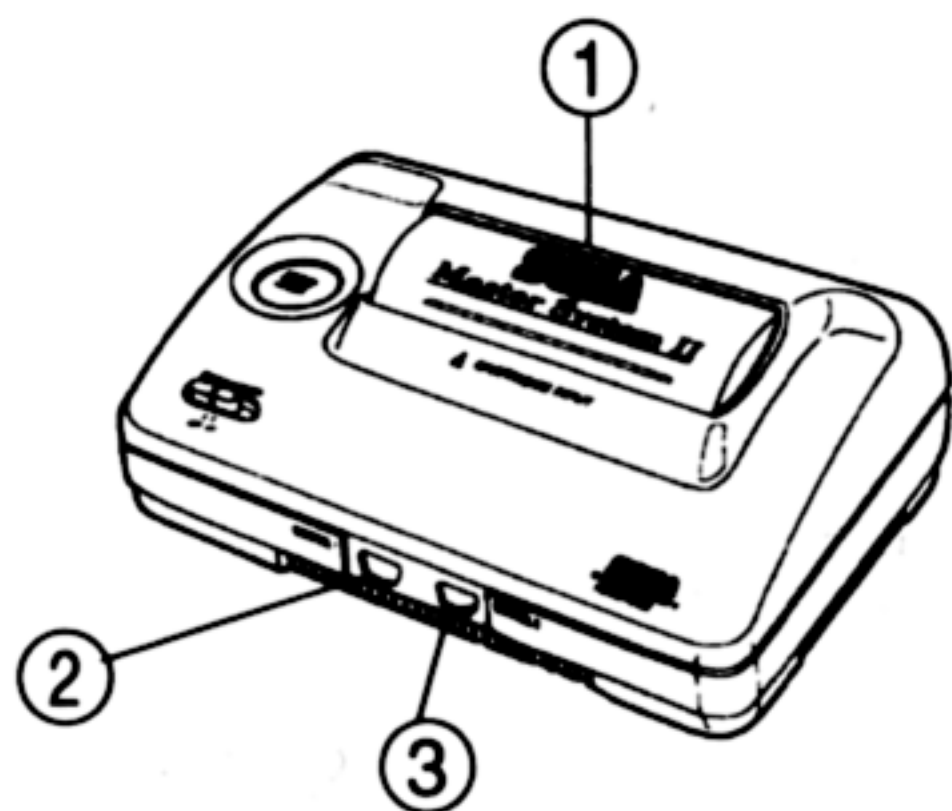
Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rappez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

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

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2



HISTOIRE

PIT-FIGHTER, c'est le tout dernier sport sous-terrain! L'action ne manque pas dans ce jeu de bagarres de rue où tous les coups sont permis. Vous contrôlez l'un des trois maîtres en la matière (Buzz, Ty ou Kato) dans leur affrontement contre de puissants bagarreurs, tels The Executioner (l'Exécuteur), Chainman Eddie (Eddie l'Homme aux Chaînes), Angel (Ange) et le Champion Ultime, Masked Warrior (le Guerrier Masqué).

Vous devez utiliser différentes combinaisons de boutons pour que vos combattants donnent des coups de poings, de pieds, pour qu'ils sautent et exécutent des mouvements particuliers.

COMMENCER

Lorsque l'écran d'introduction s'affiche, appuyez sur le **BOUTON 2** pour aller à l'écran Option. Pour choisir une option, utilisez **UP (HAUT)** et **DOWN (BAS)**. Pour changer la position du curseur par rapport aux options, appuyez sur le **BOUTON 1**. Pour sauvegarder les réglages actuels du jeu et pour aller à l'écran titre, appuyez sur le **BOUTON 2**.

Pour aller à l'écran Select Fighter (Sélectionner Combattant) appuyez sur **START**. Dans le jeu à un joueur ou le jeu à deux joueurs type 1, les joueurs peuvent choisir le personnage qu'ils veulent être: Ty, Kato ou Buzz. Utilisez **UP (HAUT)** et **DOWN (BAS)** pour afficher les combattants disponibles. Lorsque vous avez choisi un combattant, appuyez sur le **BOUTON 1** ou **2**.

JEU A DEUX JOUEURS

Vous pouvez choisir parmi trois types de jeux:

Jeu type 1:

Les joueurs se battent l'un contre l'autre dans les différents niveaux, en tant que Ty, Kato ou Buzz. Le premier joueur obtenant 5 jetons pit d'or gagne le jeu et se trouve ainsi inscrit sur le tableau des Meilleurs Scores.

Jeu Type 2:

Il est semblable au jeu type 1, sauf que les joueurs peuvent jouer en tant qu'ennemis s'ils le veulent. Ils peuvent choisir leur personnage parmi The Executioner (l'Exécuteur), Southside Jim (Jim du Sud), Angel (Ange), CC Rider (Motard CC), Chainman Eddie (Eddie l'Homme aux Chaînes), Heavy Metal (Métal Lourd) ou Mad Miles (KM Fou). Sélectionnez votre joueur sur l'écran d'options. Dans ce type de jeu, le vainqueur n'est pas inscrit sur le tableau des Meilleurs Scores.

Jeu Type 3:

Il est identique au jeu à un joueur, mais les méchants peuvent être contrôlés par le second joystick, au lieu d'être contrôlés par l'ordinateur. Le deuxième joueur ne marque pas de points, mais il a le plaisir de représenter les méchants l'un après l'autre et donc d'exécuter les mouvements particuliers de chacun d'entre eux.

Dans Pitfighter, il n'y a pas de règles. C'est de la boxe professionnelle primitive, sans aucun règlement et d'une rare violence – où tous les coups sont permis! Les combattants s'affrontent pour de l'argent, pour la gloire de vaincre le champion et devenir ainsi le nouveau numéro un!

Chaque joueur a un mouvement spécial. Pour Ty, Kato et Buzz, ils sont détaillés sur la page de sélection. Chaque joueur peut également donner des coups de poing, des coups de pied, sauter, donner un coup de pied en sautant et se pencher. A certains moments, vous disposerez d'autres mouvements. Si l'ennemi se trouve derrière le joueur et qu'il est assez proche, le joueur peut lui donner un coup de poing, qui, en fait, apparaîtra comme un coup de coude en arrière. Si l'ennemi est au sol ou qu'il est penché, le joueur donnera un coup de poing vers le bas au lieu d'un coup de pied, ou un coup de pied Assommant au lieu d'un coup de poing.



CONTROLES

Bouton 1

Pour donner un coude poing, un coup de coude ou un coup de pied assommant. Fait commencer le jeu.

Bouton 2

Pour donner un coup de pied, ou un coup de poing vers le bas.

Bouton 1 et 2

Mouvement Spécial (3 par niveau).

Bouton 1 et Up (Haut)

Pour sauter vers l'avant.

Bouton 2 et Up (Haut)

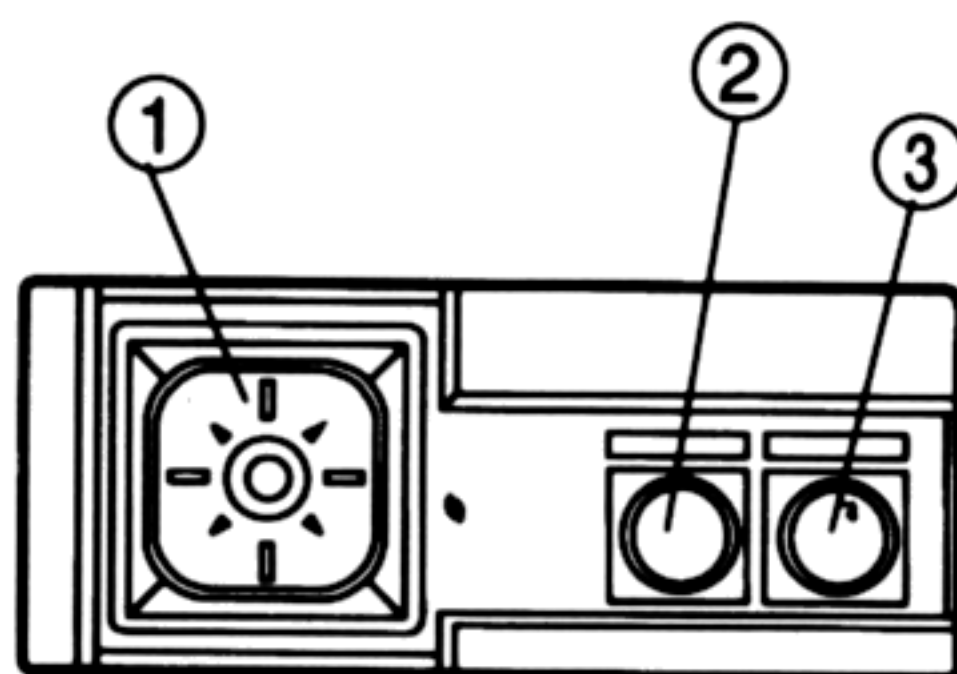
Pour sauter et donner un coup de pied vers l'avant.

Bouton 1 et Down (Bas)

Pour ramasser des Shurikans (étoiles à lancer), caisses, barils, couteaux et stimulants.

Bouton Reset

Pour remettre le jeu à zéro à tout moment.



ARMES et STIMULANTS

Pendant le jeu, différentes armes sont à votre disposition et à celle de vos ennemis. Pour ramasser une arme, tenez-vous au-dessus de celle-ci et maintenez les **BOUTONS 1** et **DOWN** enfoncés en même temps. Une fois que vous avez l'arme en main, appuyez sur le **BOUTON 1** pour l'utiliser. Les objets que vous pouvez ramasser sont les suivants:

Shurikans (étoiles à lancer)
Couteaux
Caisses
Barils
Stimulants

Lorsque vous ouvrirez certains tonneaux et caisses, vous y trouverez un cercle avec un "P" au milieu. C'est une pilule de puissance spéciale qui peut être ramassée par n'importe quel combattant. Donc, ramassez-la avant que l'autre type ne le fasse! Une fois que vous l'aurez, un signal "POWER" (PUISSANCE) s'allumera sous vos pieds. Tous les coups que vous prendrez feront moins de dégâts et tous les coups que vous donnerez feront deux fois plus de dégâts.

COMBATTANTS JOUEURS

Vous pouvez être l'un des trois personnages (jeu à un ou deux joueurs type 1).

Ceux-ci sont:

- BUZZ** Ex-lutteur professionnel et culturiste, il est expert en coups très violents.
- TY** Champion en Kickboxing et vétéran de Combat en Arène (Pit-Fighting), il a des coups de pied puissants et un instinct de tueur.
- KATO** Maître dans le style de Karaté, Dragon Volant, il a une vitesse et une agilité incroyables.

Chacun de ces trois combattants a des Super Coups particulièrement mortels, exécutés en appuyant sur les **BOUTONS 1 et 2** en même temps. Ces coups explosifs font plus de dégâts que les coups réguliers.

Les Super Coups sont:

- BUZZ** Body Slam (Plaquage)
- TY** Flying Kick (Coup de Pied Volant)
- KATO** Combo Punch (Coup de Poing Combo)



COMBATTANTS ENNEMIS

En progressant dans le jeu, vous rencontrerez une grande variété de combattants ennemis, chacun avec son propre style de combat et sa propre force.

Les combattants ennemis sont:

L'Exécuteur

Jim du Sud

Ange

Motard CC

Eddie l'Homme aux Chaînes

Métal Lourd

KM Fou

Guerrier Masqué

INDICATEURS A L'ECRAN

Score:

Affiché en dollars, il représente le total accumulé de tous les prix gagnés pendant le jeu. Le score n'est pas remis à zéro lorsque vous continuez.

Identité Combattant:

Le joueur peut choisir de contrôler l'un des trois combattants au début du jeu. Quand l'écran "Select Fighter" (Sélectionner Combattant) est affiché, appuyez sur **UP (HAUT) et DOWN (BAS)** pour afficher les différents combattants que vous pouvez choisir. Appuyez sur les **BOUTONS 1 ou 2** pour choisir le combattant.

Barre d'Energie: Deux barres sont affichées. La barre de gauche montre la force de votre combattant. La barre de droite représente la force de l'autre combattant.

Horloge:

Indique la durée du match jusqu'à présent.

KO:

Nombre de combattants ennemis mis KO.



Nombre de vies restantes.



Le nombre de mouvements particuliers qu'il vous reste. Vous pouvez les utiliser 3 fois par niveau en appuyant sur les **boutons 1 et 2**.

L'ECRAN DES MEILLEURS SCORES

Si vous vous êtes qualifié pour l'Ecran des Meilleurs Scores, vous pouvez entrer vos initiales en appuyant sur **UP (HAUT) ou DOWN (BAS), LEFT (GAUCHE) ou RIGHT (DROITE)**, pour faire défiler l'alphabet et en appuyant sur le **BOUTON 1 ou 2** pour entrer la lettre choisie.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

**ANOTHER GREAT GAME
BROUGHT TO YOU BY**



**WATCH OUT FOR THIS LOGO
ON OTHER TITLES**

**For all enquiries about this or any other Domark game, please
write or telephone our special customer support department at
Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR.
Tel: +44(0)81 780 2224**

Sega is a trademark of Sega Enterprises, Ltd.
Pitfighter © 1990 Atari Games Corp.
© 1991 Tengen Inc. All rights reserved.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd., Ferry House,
51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

**This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd.
for play on the Sega Master System.
Printed in Japan.**