Budokan

The Martial Spirit™



TABLE DES MATIERES

Bienvenue à l'étudiant 3
Chargement - Utilisateurs de Disque Dur 4
Chargement -Utilisateurs de Disquettes 5
Les Portes Dojo 6
Contrôle du Jeu 7
Tobiko-Ryu Dojo — La Salle D'Entraînement 8
Jiyu-renshu (Entraînement) 9
Kumite (combattre) 9
Barre d'Énergie 10
Barre Ki 11
Les Arts Martiaux 12
Karate 14
Kendo 16
Nunchaku 18
Bo 20
Combat Libre 22
Tobiko-Sensei 22
Budokan 23
Histoire des Arts Martiaux du Dojo Tobiko-Ryu 25
Histoire des Arts Martiaux
des Concurrents du Budokan 28
Philosophie et âme Intérieure 30
Rangs des Arts Martiaux 31
Annexe A: Caractéristiques de chargement spéciales 32
Notes sur la Conception de Budokan 33
Les Moines et lesVoleurs – Fable 34

BIENVENUE À L'ÉTUDIANT

Mon nom est Tobiko-Sensei et je suis un simple professeur. Ce dojo permet d'offrir un entraînement aux arts martiaux à ceux qui le veulent. Voulez-vous venir au Dojo Tobiko-Ryu pour apprendre le bujutsu, l'art du combat ou le budo, le chemin de la vie? C'est à vous de décider mais vous êtes averti que l'un ou l'autre nécessitent un entraînement rigoureux et une consécration totale. Enlevez les idées préconçues de votre esprit; elles ne peuvent que retarder votre progrès physique et spirituel. Sachez aussi que les arts martiaux ne peuvent donner la force physique à quelqu'un qui n'a aucune force de caractère.

Le Dojo Tobiko-Ryu offre la possibilité d'entraînement avec quatre arts martiaux: le Karate, le Kendo, le Nunchaku et le Bo. Vous ferez tout d'abord le jiyu-renshu ou pratique de vos aptitudes par vous-même. Puis vous passerez au kumite ou combat contre les instructeurs. Il existe aussi un tatami de Combat Libre sur lequel vous pouvez combattre contre des étudiants qui s'entraînent à d'autres disciplines.

Lorsque vous êtes prêt, vous pouvez si vous le voulez, vous rendre au tournoi d'arts martiaux du Championnat du Monde au Budokan.Vous devez faire face à des étudiants de niveau avancé dans de nombreuses disciplines et pourrez voir des armes et techniques qui ne sont pas utilisées dans ce dojo. Votre performance contre ces adversaires dépend entièrement de votre expérience et consécration.

CHARGEMENT - UTILISATEURS DE DISQUE DUR

Lancez votre ordinateur avec le DOS (versions 2.11 à 3.3) avant d'installer ou de commencer Budokan.

Installation du jeu

Pour installer Budokan sur votre disque dur, procédez comme suit:

1. Tapez **C:** et appuyez sur **Enter**. Si votre unité de disque dur n'est pas C, tapez la lettre appropriée.
2. Tapez **MD BUDOKAN** et appuyez sur **Enter**.
3. Insérez la disquette DOJO dans l'unité A ou B.
4. Tapez **COPY A:*.* C:\BUDOKAN** et appuyez sur **Enter**. (Si vous utilisez l'unité B, remplacez A par B).
5. Lorsque la procédure de copie est terminée, remplacez votre disquette DOJO par la disquette TOURNAMENT. Note aux utilisateurs de disquettes de 3 pouces 1/2: ne copiez qu'une seule disquette.
6. Tapez **COPY A:*.* C:\BUDOKAN** et appuyez sur **Enter**. (Si vous utilisez l'unité B, remplacez A par B).
7. Le jeu est copié dans le sous-répertoire BUDOKAN de votre disque dur. Conservez vos originaux dans un endroit sûr.

Début du jeu

Pour démarrer BUDOKAN à partir d'un disque dur:

1. Relancez votre ordinateur en appuyant sur **Control-Alt-Del** et effacez tout programme résident en mémoire non-compatible avec Budokan.
2. Tapez **C:** et appuyez sur **Enter**.
3. Tapez **CD\BUDOKAN** et appuyez sur **Enter**.
4. Tapez **BUDO** et appuyez sur **Enter**. Le jeu se charge et l'écran de titre apparaît. Appuyez sur la barre d'espacement pour continuer ou attendez de voir la démonstration. Note: Si Budokan ne fonctionne pas avec les graphiques désirés, spécifiez votre type de graphique au moment du chargement. Reportez-vous à l'annexe *A: Chargement des fonctions*. Par exemple, si vous avez une carte graphique VGA et un moniteur EGA, Budokan essaiera d'utiliser le format VGA ce qui vous donne un écran vide. Tapez **BUDO EGA** et appuyez sur **Enter** pour résoudre ce problème.

CHARGEMENT - UTILISATEURS DE DISQUETTES

Lancez votre ordinateur avec le DOS (versions 2.11 à 3.3) avant d'installer ou de commencer Budokan.

Sauvegarde de vos disquettes

Ne jouez pas avec les originaux; faites des copies de vos disquettes pour jouer. Si vous jouez avec des disquettes 5 pouces 1/4 avec 360 Ko, il vous faudra copier deux disquettes. (Vous pouvez copier les fichiers à partir des disquettes de 5 pouces 1/4 sur une disquette de 5 pouces 1/4 de 1.2Mo si vous possédez l'unité appropriée). Pour les disquettes de 3 pouces 1/2, toutes les informations se trouvent sur une seule disquette et vous ne devez donc en copier qu'une.

Systèmes à deux unités

1. Insérez la disquette du DOS dans l'unité A ou B puis tapez **A:** ou **B:** (selon l'unité dans laquelle se trouve la disquette). Appuyez sur **Enter**.
2. Tapez **DISKCOPY** A: B: et appuyez sur **Enter**.
3. Lorsqu'il vous l'est demandé, insérez votre disque-source dans l'unité A et votre disque de destination dans l'unité B. Mettez la disquette DOJO dans l'unité A puis insérez une disquette vierge dans l'unité B. Appuyez sur Enter pour démarrer la procédure de sauvegarde. Note: Cette procédure ne fonctionne qu'avec deux unités de même taille. Si vos unités sont différentes, suivez les instructions décrites dans Systèmes à une unité.
4. Recommencez les étapes 2 et 3 avec la disquette TOURNAMENT.

Systèmes à une unité

1. Placez la disquette du DOS dans l'unité A et tapez **A:**. Appuyez sur **Enter**.
2. Tapez **DISKCOPY** et appuyez sur **Enter**. Lorsqu'il vous est demandé d'insérer le disque-source, placez la disquette DOJO dans l'unité et appuyez sur Enter pour démarrer la procédure de copie.
3. Avec un système à une unité, vous devez interchanger les disquettes lors de la procédure de sauvegarde. Lorsqu'il vous est demandé, insérez le disque-source (l'original) et la disquette de destination (disquette de sauvegarde).

4. Répétez les étapes 2 et 3 avec la disquette TOURNAMENT.



Les commandes du DOS peuvent varier. Si vous avez des problèmes lors de la procédure de sauvegarde, reportez-vous au manuel du DOS pour des informations détaillées sur la procédure de sauvegarde de fichiers.

Début du jeu

Pour démarrer Budokan à partir d'une disquette:

1. Relancez votre ordinateur en insérant votre disquette du DOS dans l'unité A et appuyez sur **Control-Alt-Del**. Vous effacez ainsi tout programme résident en mémoire non-compatible avec Budokan.
2. Insérez votre disquette de sauvegarde de DOJO dans l'unité A ou B.
3. Tapez **A:** ou **B:** (selon l'unité dans laquelle se trouve la disquette) et appuyez sur **Enter**.
4. Tapez **BUDO** et appuyez sur **Enter**. Le jeu se charge et l'écran de titre apparaît. Appuyez sur la barre d'espacement pour continuer ou attendez de voir la démonstration. Note: Si Budokan ne fonctionne pas avec les graphiques désirés, vous pouvez spécifier votre type de graphique au moment du chargement. Reportez-vous à l'annexe *A: Chargement des fonctions*. Par exemple, si vous avez une carte graphique VGA et un moniteur EGA, Budokan essaiera d'utiliser le format VGA ce qui vous donne un écran vide. Tapez **BUDO EGA** et appuyez sur **Enter** pour résoudre ce problème.
5. Utilisateurs de disquettes de 5 pouces 1/4, il vous sera parfois demandé d'interchanger les disquettes pendant le jeu.

LES PORTES DOJO

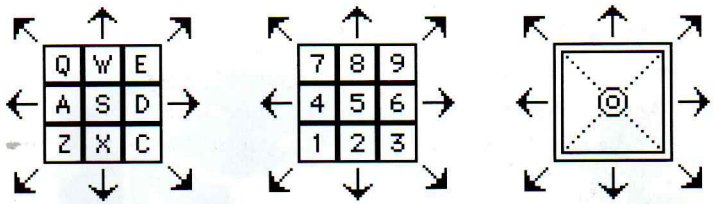
Pour commencer, vous vous trouvez aux portes de l'avant du Dojo Tobiko-Ryu, la salle d'entraînement qui favorise l'enseignement de Tobiko-Sensei. Au-dessus de la porte se trouve un blason de famille. Dans ce manuel, trouvez le Kanji (lettres japonaises) qui décrit le blason. Remplacez les lettres du Kanji par celles du blason en appuyant sur la touche curseur de droite ou de gauche puis appuyez sur Enter. Choisissez avec soin. Une décision bien pesée peut vous amener l'admission totale sur les sols du dojo. Une décision prise à la va-vite vous autorisera seulement à vous entraîner tout seul.

CONTRÔLE DU JEU

Appuyez sur **Esc** n'importe quand pour afficher le menu de configuration du jeu. Ce menu vous permet de spécifier le contrôle des différentes parties du jeu. Pour choisir un article, introduisez son numéro. Appuyez de nouveau sur **Esc** pour retourner au Budokan.

Périphériques d'entrée

Appuyez sur **1** ou **2** pour spécifier le mode de contrôle du jeu par les joueurs no.1 ou 2. Vous pouvez choisir le clavier numérique, le clavier ou un joystick. Les commandes du jeu sont indiqués sur des grilles pour chaque art martial et le contrôle réel dépend du périphérique d'entrée choisi. Les grilles suivantes montrent les commandes selon le type de périphérique d'entrée.



Clavier **Clavier numérique** **Joystick**

Les boutons d'activation vous permettent de faire des sélections et d'exécuter certains coups. Selon les périphériques, les boutons d'activation sont:

Clavier	Touche Shift gauche
Clavier numérique	Touche Shift droite
Joystick	Bouton du joystick

Si vous sélectionnez le contrôle par joystick, une grille apparaît pour vous aider à centrer le joystick. Appuyez sur T pour une mise au point et suivez les messages-écran. Appuyez ensuite sur n'importe quelle touche lorsque vous êtes prêt à retourner au menu de configuration du jeu.

Effets sonores

Appuyez sur 3 pour activer ou désactiver le son.

Musique

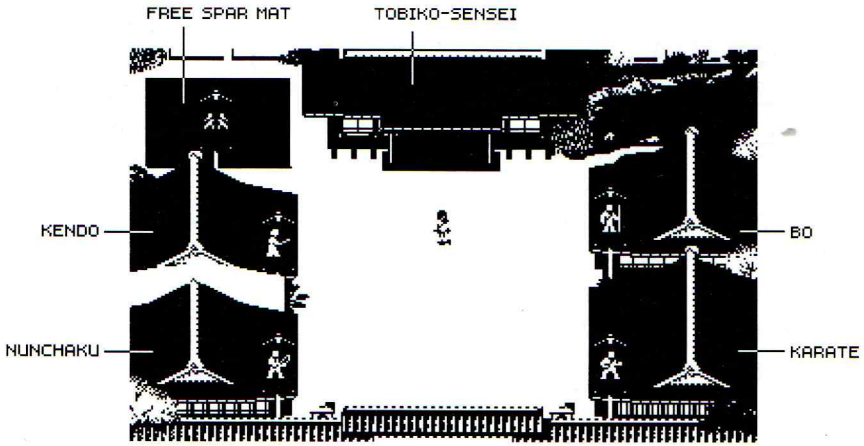
Appuyez sur **4** pour spécifier la façon dont la musique sera créée sur votre ordinateur. Sélectionnez le périphérique désiré et vous vous retrouvez automatiquement au menu de configuration du jeu. Le driver de son doit être installé pour être utilisé.

Sortie vers le DOS

Appuyez sur **5** pour retourner au DOS. Si vous voulez sortir de Budokan, appuyez sur **Y**.

DOJO TOBIKO-RYU - LA SALLE D'ENTRAÎNEMENT

Vous vous trouvez dans la cour principale et autour de vous se trouvent les diverses salles d'entraînement.



Cour principale

Pour commencer l'entraînement, pénétrez dans l'un des quatre dojos: Karate, Kendo, Nunchaku ou Bo. Utilisez les huit directions du périphérique du joueur no. 1 pour vous rendre dans un dojo.

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

Jiyu-renshu	Vous permet de vous entraîner tout seul
Kumite	Vous permet de combattre avec un instructeur
Quitter dojo	Vous ramène à la cour principale

Déplacez le symbole Yin Yang vers le haut et le bas à l'aide du périphérique du joueur no. 1 ou des touches fléchées puis appuyez sur **Enter** pour la sélection.

Au début de chaque exercice, Tobiko-Sensei prononcera le mot *hajimae* (he•ge•ma) qui signifie "commencez" en japonais.

Jiyu-renshu

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. Lorsque vous avez tous les coups en mémoire et pouvez donner et esquiver un coup immédiatement, imaginez-vous faisant face à un adversaire. S'il vous donne un coup de poing au plexus, esquivez le coup avec un blocage de moyenne portée. S'il tourne pour vous envoyer un coup de pied dans la tête, plongez et faites le tomber en lui attrapant la jambe.

La barre d'énergie en haut de l'écran vous indique votre état de fatigue et vos possibilités de performance. Pour plus d'information sur cet indicateur, reportez-vous à la partie *Barre d'énergie.*



Lorsque vous vous entraînez seul et désirez vous battre contre un autre étudiant ou quitter le dojo, appuyez sur **B** pour saluer et conclure l'exercice.

Kumite

Voici l'occasion de combattre avec les instructeurs à des degrés de difficulté différents. Vous avez le choix entre trois options:

Sankyu	Le plus facile
Ikkyu	Le plus difficile
Shodan	Le meilleur défi

Déplacez le symbole Yin Yang vers le haut ou vers le bas à l'aide du périphérique du joueur no.1 ou des touches fléchées puis appuyez sur Enter pour faire une sélection.

Tout comme vous dont la barre d'énergie se trouve en haut à gauche, votre adversaire au combat a aussi une barre d'énergie. Pour davantage de renseignements sur cet indicateur, reportez-vous à la partie *Barre d'énergie.*

Si, lors du combat, vous sortez du tatami, vous perdez la moitié de votre ki.

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.

Résultats

A chaque fois que vous faites tomber votre adversaire, un nombre apparaît indiquant la force de votre coup. Plus le nombre est haut, plus vous avez causé de dommages. Vous recevez un bonus lorsque vous utilisez un coup pour la première fois. Lorsque le match est terminé, vos résultats s'affichent correspondant au total des points marqués grâce aux coups.

Tobiko-Sensei

Tobiko-Sensei, votre instructeur, vous regarde attentivement en cours de 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 la barre d'espacement lorsque vous avez fini de lire ses commentaires.



Si vous voulez vous arrêtez en cours de combat, appuyez sur B pour saluer et quitter le match.

BARRE D'ÉNERGIE

La barre d'énergie indique votre force et votre résistance. Plus la barre est longue, plus vous avez d'énergie. Si vous effectuez des coups difficiles ou êtes

frappé par un adversaire, vous perdez de l'énergie. Si vous vous reposez et réussissez à bloquer les coups de votre adversaire, votre énergie augmente. Lorsque votre énergie est à zéro, vous perdez le match.



Les blocages vous empêchent de regagner de l'énergie. Aussi, ne bloquez les attaques de votre adversaire que lorsqu'elles arrivent. Si vous exécutez un blocage et le maintenez, votre énergie n'augmentera que lorsque vous vous relaxerez de nouveau.

La barre d'énergie est codée sous forme de couleurs pour que vous ayiez rapidement une idée de votre statut.

Vert Force totale. Vos coups sont rapides.

Jaune 60% d'énergie en moins. Vos réactions sont lentes. Evitez de faire des attaques qui demandent trop d'énergie et essayez de bloquer les coups de votre adversaire.

Rouge 80% d'énergie en moins. Vous êtes proche de l'épuisement. Vous n'arrivez pas à exécuter des attaques difficiles avec assez de rapidité. Evitez les coups les plus offensifs et bloquez les coups de votre adversaire jusqu'à ce que vous regagniez de la force.

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. Votre aptitude à accumuler et concentrer votre énergie ainsi qu'à la laisser librement passer à l'intérieur de vous est essentielle à la connaissance de vous-même et à votre progrès.

La barre Ki est une mesure du taux de ki que vous possédez. Plus la barre est longue, plus vous avez de ki. 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, liu 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 perdrez la moitié.



Si, sors du combat, vous sortez du tatimi, vous perdez la moitié de votre ki.

LES ARTS MARTIAUX

Les grilles sur les pages suivantes correspondent à votre périphérique d'entrée. Les lignes sur les grilles indiquent le chemin que le joystick doit suivre ou relient les touches sur lesquelles vous devez appuyer. Lorsqu'un cercle apparaît, appuyez sur votre bouton d'activation. Une ligne épaisse indique un chemin à suivre tout en maintenant le bouton d'activation enfoncé.

Par exemple, l'homme représenté ci-dessous est en train d'exécuter une attaque de karate durant laquelle il faut d'abord plonger puis donner un coup de pied le plus haut possible. A ses côtés, se trouve la grille de mouvements indiquant la façon d'exécuter ce coup.



Exemple de grille de mouvement

Avec un joystick:

1. Tirez le joystick vers le bas pour plonger.
2. Appuyez sur le bouton d'activation et poussez rapidement le joystick vers le haut vers le coin supérieur droit pour donner un coup de pied.
3. Relâchez le bouton d'activation et remettez le joystick au centre.

Avec le clavier numérique (commandes au clavier entre parenthèses):

1. Appuyez sur **2 (X)** pour plonger
2. Appuyez simultanément sur **Shift droite** (**Shift Gauche**) et **9 (E)** pour donner le coup de pied.
3. Relâchez tous les boutons.

Pour exécuter chaque coup en douceur, minutez vos commandes par rapport aux mouvements du personnage sur l'écran. Si vous utilisez le clavier, chaque appui doit être fait rapidement après le précédent. Dans l'exemple ci-dessus, lorsque vous relâchez la touche **2 (X)** et attendez trop longtemps avant d'appuyer sur la touche **9 (E)**, vous vous redresserez et donnerez un coup de poing vers le haut. Jusqu'à ce que vous sachiez comment exécuter un coup en douceur, ne relâchez les touches que lorsque le coup est terminé et vous apprendrez à les exécuter de plus en plus vite.

Bien que chaque art martial ait des coups différents, chaque mouvement est représenté de façon intuitive. Pour des coups de poing vers le haut, des coups, ou des blocages, utilisez la rangée supérieure de touches de votre clavier ou poussez le joystick vers le haut. Pour des coups de pied vers le bas, des coups ou des blocages, utilisez la rangée inférieure de touches ou tirez le joystick vers le bas.

Avec de la pratique, vous pourrez exécuter chaque coup rapidement et en douceur. Faites un jiyu-renshu pour bien les assimiler. Ce n'est que lorsqu'ils deviennent une deuxième nature que vous pourrez faire face à des adversaires humains.

Karate



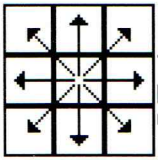
Saut vers l'arrière

Saut

Saut vers l'avant



Inclinaison vers l'arrière pour donner un coup de pied



Inclinaison vers l'avant pour donner un coup de pied



Pas vers l'arrière

Plongeon

Pas vers l'avant

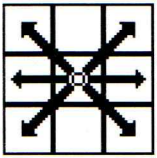




Blocage vers le milieu

Blocage vers le haut

Blocage vers le bas



Coup de poing vers le haut

Coup de poing vers le milieu

Coup de poing vers de bas

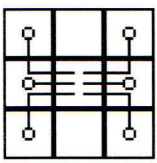




Coup de pied vers le haut

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



Avec jambe vers l'avant

Avec jambe vers l'arrière

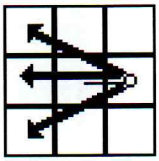
Diagramme

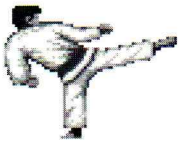
Karate

Coup de pied renversé vers le haut

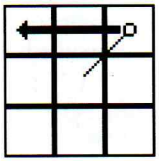
Coup de pied renversé vers le milieu

Coup de pied renversé vers le bas

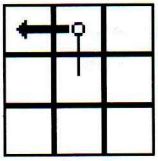




Coup de pied renversé avec saut vers l'avant





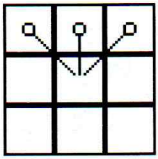


Coup de pied renversé avec rotation sur soi-même

Saut vers l'arrière et coup de pied



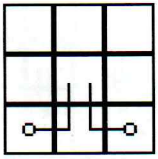
Saut et coup de pied



Saut vers l'avant et coup de pied



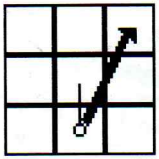




Coup de pied balayé avec plongeon



Coup de pied vers le bas avec plongeon



Coup de pied vers le haut avec plongeon



Diagramme

Kendo



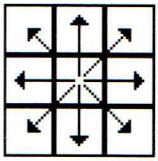


Saut vers l'arrière

Saut

Saut vers l'avant

Inclination vers l'arrière pour frapper



Inclinaison vers l'avant pour porter une botte



Pas vers l'arrière

Plongeon

Pas vers l'avant

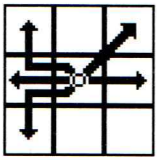




Blocage vers le haut

Blocage vers le milieu

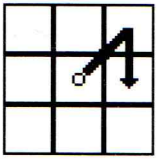
Blocage vers le bas



Coup vers le haut à deux mains

Coup vers le milieu à deux mains (deux Coups)

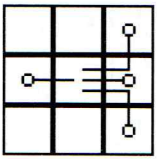




Coup vers le haut et le milieu à deux mains (deux coups)



Coup vers le haut à une main



Botte vers le haut

Botte vers le milieu

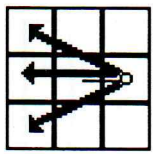
Botte vers le bas

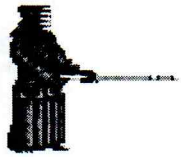


Diagramme

Kendo

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

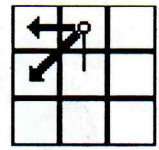


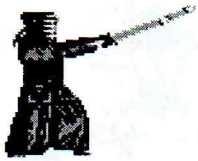


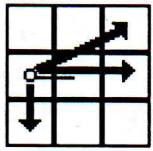
Coups avec sauts à une main

Haut

Milieu





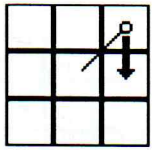


Coup vers le haut à deux mains

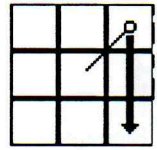
Coup vers le milieu à deux mains

Coup vers le bas à deux mains

Botte vers le haut avec saut vers l'avant

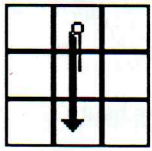






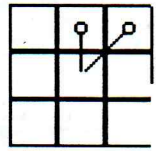
Botte vers le milieu avec saut vers l'avant

Coup vers le milieu avec saut



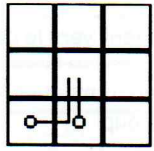


Coup vers le haut avec saut



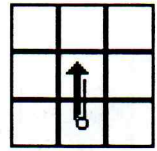
Coup vers le haut avec saut vers l'avant

Coup vers le bas à une main avec plongeon





Coup ver le bas à deux mains avec plongeon



Coup vers le milieu à deux mains avec plongeon

Diagramme

Nunchaku



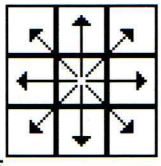
Saut vers l'arrière

Saut

Saut vers l'avant



Prêt à faire tourner



Prêt à lancer



Pas vers l'arrière

Plongeon

Pas vers l'avant

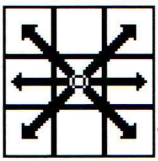




Blocage vers le haut

Blocage vers le milieu

Blocage vers le bas



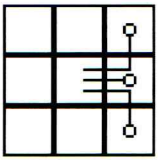
Tourniquet vers le haut

Tourniquet vers le milieu

Tourniquet vers le bas





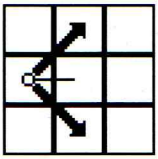


Lancement vers le haut

Lancement vers le milieu

Lancement vers le bas





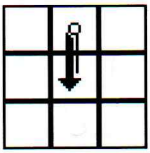
Arme en tourniquet

Triple coup

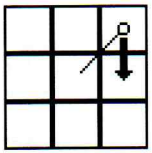
Tourniquet sous bras

Diagramme

Nunchaku

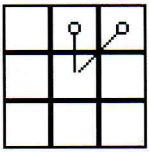


Coup vers le milieu avec saut



Coup vers le milieu avec saunt vers l'avant

Saut et coup

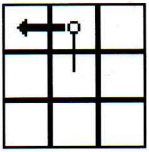


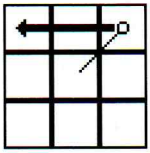
Saut vers l'avant et coup



Coup vers le haut avec saut et pivot

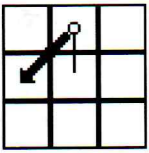


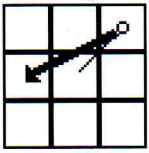




Coup vers le haut avec saut vers l'avant en pivot

Coup vers le milieu avec saut en pivot





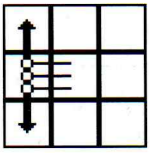
Coup vers le milieu avec saut vers l'avant en pivot



Esquive vers le haut

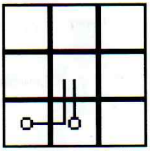
Esquive vers le milieu

Esquive vers le bas

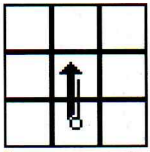




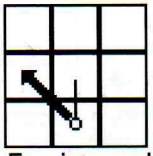
Esquive vers le bas avec plongeon



Coup vers le bas avec plongeon



Coup vers le bas avec plongeon



Esquive vers le milieu avec plongeon



Diagramme

Bo





Saut vers l'arrière

Saut

Saut vers l'avant

Soulèvement vers l'arrière pour frappe

Soulèvement vers l'avant pour frapper

Pas vers l'arrière

Plongeon

Pas vers l'avant







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

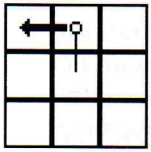
Coup vers le bas



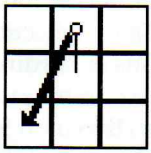
Diagramme

Bo

Coup vers le haut



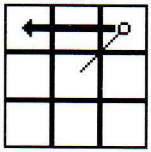
Coup vers le bas



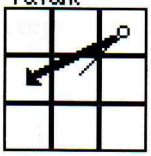
Coups avec saut et pivot



Coup vers le haut et vers l'avant



Coup vers le milieu et vers l'avant

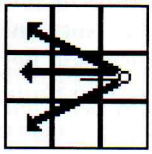


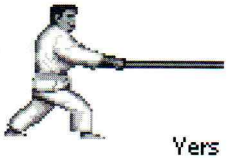
Coups généraux

Coup vers le haut

Coup vers le milieu

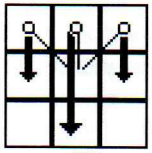
Coup vers le bas





Coups vers le milieu avec saut

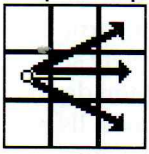
Vers l'arrière



Vers l'avant



Coups avec pivot



Coup vers le haut

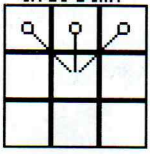
Coup vers le milieu

Coup vers le bas

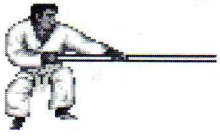


Coups vers le haut avec saut

Vers l'arrière

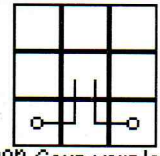


Vers l'avant

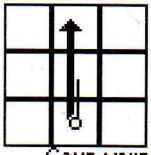




Coup avec pivot et plongeon



Coup vers le bas et plongeon



Coup vers le milieu et plongeon



Diagramme

COMBAT LIBRE

Marchez vers le tatami de combat libre pour faire face à un adversaire humain ou informatique. Trois options sont possibles:

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.
Joueur no.1 contre joueur no.2	Vous permet de jouer contre un adversaire humain. Le joueur no.1 doit utiliser son périphérique d'entrée pour toutes les sélections.
Retour vers la cour	Vous ramène à la cour principale.

Déplacez le symbole Yin Yang à l'aide de votre périphérique ou des touches fléchées et appuyez sur Enter pour faire une sélection. Le combat sur le tatami de combat libre est similaire au Kumite.Voir "Kumite" dans la partie *Tobiko-Ryu Dojo - Salle 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 chaque fois que vous frappez votre adversaire, un nombre apparaît indiquant la force de votre coup. Plus le nombre est élevé, plus vous avez causé de dommage. Vous recevez un bonus lorsque vous utilisez un coup pour la première fois. Lorsque le match est terminé, vos résultats s'affichent correspondant au total de tous les coups accumulés multiplié par le facteur de temps (plus vite vous gagnez, plus haut est le facteur de temps).

TOBIKO-SENSEI

Pénétrez dans le bâtiment entre le tatami du Combat Libre et la mare pour trouver la sagesse de Tobiko-Sensei. A l'intérieur, vous avez trois possibilités:

Budokan	A sélectionner lorsque vous êtes prêt à vous rendre au Budokan. Appuyez sur la barre d'espacement pour commencer le tournoi.

Parler (talk) Cette option recherche la sagesse de votre sensei. Appuyez sur la barre d'espacement lorsque vous avez bien pris note de ses conseils. Ne harcelez pas le sensei car bien que ce soit un homme de grande patience, sa patience n'est cependant pas éternelle.

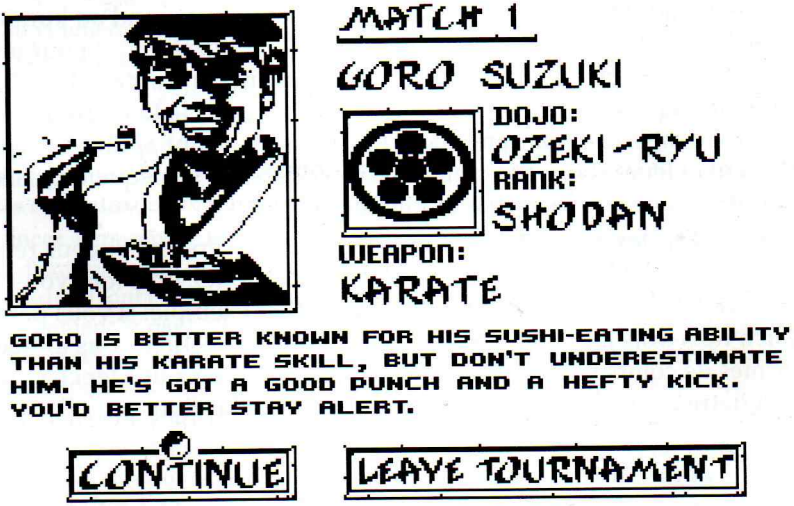
Cour (Courtyard) Vous ramène au dojo

Déplacez le symbole du Yin Yang vers la droite et la gauche à l'aide du périphérique du joueur no. 1 ou des touches fléchées et appuyez sur **Enter**.

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 octagonal. Le toit s'élève vers le ciel pour donner l'impression d'un imposant temple boudhiste.

Appuyez sur la barre d'espacement et le profil de votre premier adversaire s'affiche.



Information sur l'adversaire du Budokan

Tous les renseignements sur les adversaires, y compris leur rang et leur art martial, sont affichés sur cet écran. Reportez-vous à la partie *Rangs des Arts Martiaux* pour une liste des divers rangs.

Au bas de l'écran, vous avez deux possibilités: Continuer et Quitter Tournoi. Déplacez le symbole du Yin Yang près de l'option désirée et appuyez sur **Enter**. Sélectionnez **Continuer** pour continuer ou **Quitter tournoi** pour retourner à la salle de Tobiko-Sensei. Sélectionnez ensuite votre art martial: **Karate, Kendo, Bo** ou **Nunchaku**.



A chaque fois que vous choisissez Quitter Tournoi, vous êtes ramené à la salle de Tobiko-Sensei et 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. Ne vous battez pas contre vos quatre adversaires les plus faciles avec votre art favori.

Mettre des adversaires au défi dans le Budokan correspond au kumite (voir "Kumite" dans la partie *Tobiko-Ryu Dojo - Salle d'entraînement* pour une description complète) sauf que vous êtes souvent confronté à des adversaires qui pratiquent des arts martiaux non enseignés dans le Dojo Tobiko-Ryu. 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 Dojo Tobiko-Ryu.

HISTOIRE DES ARTS MARTIAUX DU DOJO TOBIKO-RYU

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, seul les samurais pouvaient avoir des armes sur eux. Les samurais n'avaient aucun intérêt dans le combat à mains nues. Cela n'entrait 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, le self-défense était encore très important 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.

Vous commencez à apprendre le karate lorsque vous avez trouver le bon maître et le dojo ou salle d'entraînement. Lorsque vous vous introduisez dans le *dojo*, vous devez vider votre esprit de tout ce que vous savez pour que votre maître vous remplisse de savoir. Vous commencez par les bases: de longues heures fatigantes de coups de poing et de pied jusqu'à ce que vos muscles soient assez forts et souples et que vos attaques soient rusées et rapides.

Sous le regard patient de votre maître, vous apprenez le *kamae* ou postures: celle du cheval, de la grue, du chat. Bientôt, vous pourrez commencez à vous entraîner au *kata*, exercices similaires à des exercices de danse lors desquels vous faites face à des adversaires imaginaires. Le maître insiste pour que vous appreniez le kata avec

exactitude. Lorsqu'il est satisfait de vos progrès, il vous permet de participer au *kumite* ou combat avec des étudiants plus expérimentés. Tout d'abord, le combat est lent et contrôlé afin d'éviter les blessures. Au fur et à mesure que vos talents s'améliorent, vous et votre adversaire pouvaient vous affronter plus rapidement puis avancer jusqu'au moment où vous pouvez arrêter un coup meurtrier à une fraction de pouce de la tête de votre adversaire.

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-Age, 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 guerrier lorsqu'il combattait. Le samurai portait son sabre dans une gaine la lame vers le haut et l'attachait fermement à l'*obi* ou ceinture autour de sa taille. Porté sur le côté gauche du corps, le sabre pouvait être dégainé immédiatement pour une utilisation instantanée.

En plus du long sabre odachi, les samurais portaient aussi un petit sabre appelé *kodachi*. La lame de ce sabre était d'un pied et il était utile lorsque le samurai était trop proche de l'ennemi pour pouvoir manoeuvrer son long sabre. Certaines écoles apprenaient au guerrier à utiliser les deux sabres à la fois. C'était le style de combat du plus grand samurai du Japon, Miyamoto Musashi. Le petit sabre avait aussi l'infâme distinction d'être l'arme utilisée pour le seppuku ou suicide rituel. Lorsque le seigneur des guerriers le demandait ou lorsqu'il était nécessaire de rehausser l'honneur, le samurai s'ouvrait l'estomac pour libérer son âme. Un témoin fidèle se tenait prêt à réduire l'agonie en le décapitant.

Les maîtres-samurai du Moyen-Age fondèrent les écoles ou ryu dans lesquelles les étudiants suivaient une méthode d'entraînement soigneusement étudiée. Au cours de l'histoire du Japon, plus de 9000 différentes écoles martiales ont existé, 5000 d'entre elles enseignant l'art du sabre. A l'origine, aucun compétition n'était permise. En effet, pour un samurai, un seul type de combat était possible: le duel à mort. A la place, les étudiants apprenaient pendant des heures des pratiques contre des adversaires. Ces

pratiques étaient appelées kata. Le kata était l'outil le plus important pour apprendre les secrets de l'art du combat. Bien que faisant partie du kenjutsu, l'étude de la façon d'utiliser le sabre lors du combat, le samurai étudiait aussi les autres armes contre lesquelles il pourrait faire face.

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 relié 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 genous. Tenues dans une seule main, les deux moitiés de l'arme peuvent être jetées vers l'aine, 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 genous.

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. De façon ironique, Hayashi est aussi le responsable de la renaissance des armes d'Okinawa où sous l'influence du karate de style japonais les écoles ne consacrent plus de temps à l'enseignement de ces armes. Mais l'homme qui éveilla l'attention du monde entier au sujet du nunchaku reste Bruce Lee. Personne parmi ceux qui ont vu la vitesse foudroyante et la technique parfaite avec laquelle il manipulait le nunchaku dans ses films d'arts martiaux ne peut douter de la puissance efficace de cette arme.

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 mesure où il réussissait à garder distance avec le possesseur du sabre. A l'aide du bo, il pouvait esquiver ou bloquer le sabre car le bo était assez solide pour faire face à une entaille faite par le sabre. Utilisé avec talent et force, le bo pouvait casser ou tordre le sabre d'un ennemi et lui briser les os.

La prise de base du bo est de tenir le bo de manière à ce que celui-ci soit divisé par tiers. Chaque bout pouvait alors être utilisé pour frapper ou lancer sans modifier la prise. Mais le bo pouvait aussi être balancé ou lancé par l'autre bout. Environ 300 écoles d'arts martiaux du Japon enseignaient le bo.

Les guerriers d'Okinawa, eux aussi, utilisaient le bo dans leurs écoles. Sur l'île d'Okinawa et aujourd'hui dans les écoles de karate moderne où le bo est enseigné, l'arme a une forme différente de l'arme traditionnelle du samurai, effilée sur les deux bouts. L'étudiant en karate d'Okinawa apprenait à utiliser le bo contre les autres armes avec lesquelles il était familiarisé, s'efforçant toujours de garder distance par rapport à son adversaire pour garder l'avantage. Si l'ennemi réussissait à diminuer cette 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 sept pieds de long et possède une lame courbée de deux pieds 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 15 à 20 pouces. Au bout, d'une longueur d'environ cinq ou six pouces, 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 tourner le plomb avec l'autre main. A l'aide de la faucille, le samurai pouvait esquiver les attaques de son ennemi, blesser ou couper son ennemi avec la lame de rasoir ou l'assommer à l'aide du manche en bois. Le plomb servait à lui briser les os et la chaîne permettait de piéger l'ennemi ou de lui prendre son arme, rendant son sabre inoffensif.

Le Shuriken

Le *shuriken* ou lancer d'étoile était une arme connue du samurai mais non approuvée. Sous formes différentes, y compris la forme d'un petit sabre ou d'une pointe, les bords du shuriken étaient très aiguisés et le plus souvent recouverts de poison. Le shuriken était l'une des armes favorites des ninja, les espions ou les assassins du Japon féodal. Un ninja pouvait le lancer avec une précision meurtrière sur une distance allant jusqu'à trente cinq pieds et il avait toujours neuf shuriken sur lui car pour lui, neuf était le chiffre de chance. Le ninja apprenait de nombreux styles de lancer pour pouvoir tuer rapidement et en silence ou tout 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 ninjas 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 ninjas 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.

PHILOSOPHIE ET ÂME INTÉRIEURE

Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent les arts martiaux que par les films et ne les ont jamais pratiqués, la surprise risque d'être grande lorsque vous apprendrez qu'au Japon, les arts martiaux sont considérés comme des accès et des formes de vie spirituels. Les guerriers japonais remarquèrent très tôt que l'entraînement dans les disciplines martiales provoquait des changements favorables chez les gens. Ils avaient plus confiance en eux-mêmes, devenaient plus disciplinés et plus entrain à surmonter les difficultés. Les guerriers remarquèrent également certains changements mentaux tels qu'une meilleure concentration, une aptitude à ignorer la douleur et les distractions et une volonté infléchissable. Tout ceci était le résultat inévitable de l'entraînement aux arts martiaux bien qu'à prime abord, ce n'en était pas le but. Pour pouvoir être performant sur le champ de bataille, certaines qualifications physiques et mentales étaient nécessaires. Les avantages qu'elles pouvaient apporter dans le reste de la vie du guerrier étaient d'importance secondaire. Ainsi en est l'attitude de ceux qui sont intéressés dans la recherche de l'efficacité dans les confrontations physiques et en cours de bataille.

Mais lors des longues années de paix de l'ère Tokugawa, de nombreux guerriers commencèrent à penser que les arts martiaux pouvaient servir à des fins plus élevées. De nouvelles écoles d'arts martiaux furent fondées et se concentraient sur les avantages

mentaux et spirituels de l'entraînement martial au lieu de l'efficacité au combat. Le but de ces écoles étaient l'auto-perfection ou la maîtrise de soi-même. L'entraînement difficile transformait les étudiants en individus à la personnalité forte mais cependant gentils, ayant une confiance en eux mais restant cependant humbles, polis et possédant une profonde connaissance et beaucoup de maîtrise d'eux-mêmes. Les qualifications martiales acquises ne devaient servir que lorsque cela se révélait absolument nécessaire et jamais dans un contexte personnel. Ces individus, selon les maîtres, étaient plutôt destinés à contribuer au développement d'une société puissante et pacifique. Ces nouvelles écoles d'arts martiaux insistaient sur le fait qu'elles n'enseignaient pas le *bujutsu* ou "techniques du guerrier" mais le *budo*, "la façon du guerrier".

Dans le budo, derrière chaque obstacle surmonté, au-delà d'une nouvelle qualification acquise ou d'une nouvelle découverte que vous faites au sujet de vous-même, d'innombrables possibilités existent. Le seul moyen de les trouver est de marcher le long du chemin.

RANGS DES ARTS MARTIAUX

Chaque école possède sa propre hiérarchie. En général, le débutant possède la ceinture blanche. Plus vous vous qualifiez, plus la couleur progresse jusqu'à atteindre la ceinture noire.

Grades Kyu (Mudansha) des étudiants

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

Grades Dan (Yudansha) des ceintures noires

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

ANNEXE A: CARACTÉRISTIQUES DE CHARGEMENT SPÉCIALES

Vous pouvez charger le jeu avec certaines caractéristiques définies selon votre goût en ajoutant un *argument*, apr`es l'instruction de chargement, **BUDO**.

Le programme détecte automatiquement le meilleur mode graphique pour votre ordinateur et vous n'avez pas besoin de donner d'explication. Cependant, vous voudrez parfois changer le mode graphique. Peut-être que votre ordinateur supporte le mode EGA mais vous préférez voir le jeu en mode CGA.

Le programme ne détecte pas automatiquement le meilleur driver de son (sauf pour Tandy). Si vous voulez écouter votre carte AdLib au lieu de votre haut-parleur PC interne, il faudra que vous disiez à votre ordinateur d'utiliser la carte AdLib. La carte doit être installée pour pouvoir être utilisée.

Voici les explications que vous pouvez utiliser:

HERCULES	Jeu en mode Hercules
CGA	Jeu en mode CGA
EGA	Jeu en mode EGA
VGA	Jeu en mode VGA
MCGA	Jeu en mode MCGA
CMS	Musique sur la carte CMS (Creative Music Card)
ADLIB	Musique sur la carte ADLIB
MT32	Musique sur les cartes Roland MT32
NOSOUND	Jeu chargé sans effets sonores
NOMUSIC	Jeu chargé sans musique
QUIET	Jeu chargé sans effets sonores ni musique

Note: Les ordinateurs les plus lents (ceux possédant un microprocesseur 8086) pourraient ne pas produire d'effets musicaux pour augmenter la vitesse du jeu.

JOY1	Joueur no.1 utilisant Joystick #1
JOY2	Joueur no.2 utilisant Joystick #2
NOSHADOWS	Les personnages de Budokan font des ombres si le programme pense que votre ordinateur est assez rapide pour les afficher. Vous pouvez augmenter la vitesse de jeu en retirant ces ombres à l'aide de cette commande.
SHADOWS	Si les ombres n'apparaissent pas et que vous les voulez, tapez cette commande.

Supposons que vous vouliez charger le jeu avec ces caractéristiques: mode

graphique EGA, musique produite avec la console AdLib (qui doit être installée) et aucune ombre. Voici ce que vous devez taper: **BUDO EGA ADLIB NOSHADOWS** et appuyez sur **Enter**

Peu importe l'ordre de vos explications. Cependant, il faut toujours qu'il y ait un espace entre les mots.

NOTES SUR LA CONCEPTION DE BUDOKAN

Dans de nombreuses manières, BUDOKAN est le jeu que j'ai toujours voulu concevoir et ai toujours redouté de faire. J'ai toujours voulu mettre en place une simulation réaliste de l'entraînement aux arts martiaux mais je savais que les restrictions technologiques d'un format informatique seraient un handicap. L'espace-disque disponible, la zone-écran restreinte, l'interface du joystick/du clavier etc, sont des restrictions. Les obstacles semblent toujours insurmontables pour achever une expérience de jeu informatique vraiment satisfaisante. C'est pourquoi, lorsque le temps vint pour moi de concevoir BUDOKAN, il fallair soit "faire face ou se tout laisser tomber."

Pour loger la large gamme de techniques disponibles à l'expert en arts martiaux, il existe une interface de joystick unique permettant de "placer" ou de déterminer la position initiale du corps. Cela donne alors au joueur la possibilité d'effectuer jusqu'a 72 mouvements séparés à la différence des 16 mouvements habituels. 72 actions diffrentes peuvent s'avérer écrasantes au début pour le jouer moyen si bien que les arts martiaux dépeints dans ce jeu n'utilisent qu'environ la moitié de cette capacité.

Pour transmettre la puissance et la grâce des formes, il existe environ 60 à 70 cadres d'animation individuels pour chaque art martial principal. Je n'arrive toujours pas à comprendre comment Ray et Rick ont réussi à tous les placer mais ils l'ont cependant bei et bien fait.

Pour donner au joueur un avant-goût du côté éthique des arts martiaux, il y a Tobiko-Sensei. Sa philosophie honorée par les temps surpasse toutes lesdiffé rences de style. Parfois, une légère "touche artistique" a été apportée pour faciliter le jeu mais en règle géneral, le jeu est proche de la réalité. En effet, comme dans la vie, un entrainement serieux et bien pensé paiera toujours.

Nous espérons que BUDOKAN aille bien au-delà des simples jeux de style "attraper et éliminer " en vous donnant un aperçu des profoundeurs compliquées et subtiles du monde de l'art martial.

Je remercie plus particulierement John Stone d'Aikidon de Madison pour ses notes historiques et les étudiants d'Aikido de La Honda qui resteront toujours mes professeurs.

Michael Kosaka – Sandan

LES MOINES ET LES VOLEURS - FABLE

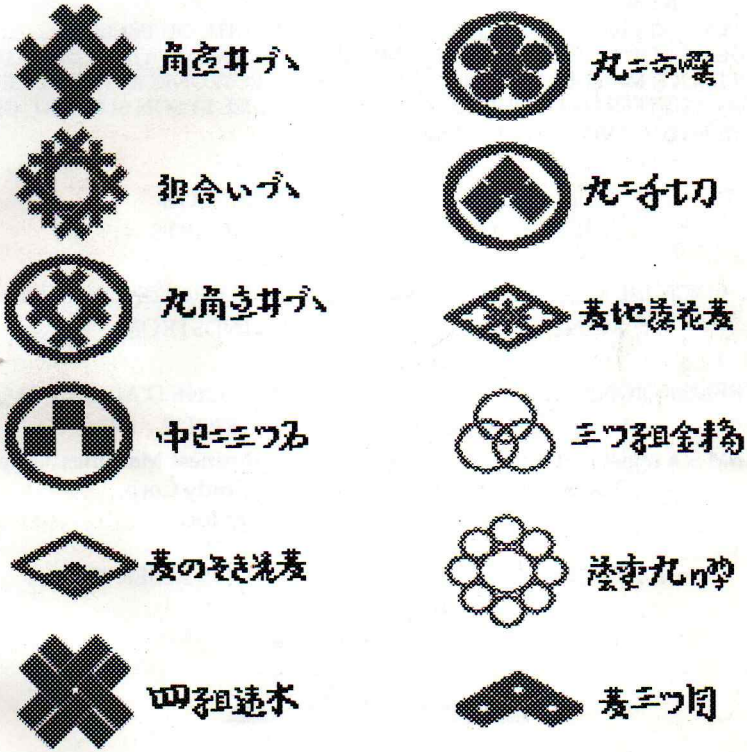
Il était une fois des moines qui du haut des montagnes descendirent au village pour vendre du blé. Leur prix était raisonnable afin que, lorsque tout le blé serait vendu, ils puissent avoir assez d'argent pour survivre. Une semaine après, ils retournèrent au village pour vendre un peu plus de blé mais un jeune villageois remarqua que leur prix avait doublé. Le jeune homme leur en demanda la raison et les moines répondirent que la moitié de leur blé avait été volé et qu'ils devaient donc doubler le prix pour avoir assez d'argent pour suvivre.

Le jeune homme leur fit savoir qu'il avait entendu parler de quelques garçons qui avaient volé une poignée seulement et comme ce n'étaient que de jeunes garçons, où était le problème? Ce à quoi les moines répondirent qu'il y avait beaucoup de garçons de ce genre. Au bout de quelques temps, les prix grimpèrent tellement que beaucoup de personnes ne purent plus se permettre d'acheter du blé! Nous préfererions payer plutôt que le mourir de faim! Mais il était trop tard; les moines ne revinrent pas.

Blé et logiciels sont des articles différents mais l'histoire est la même. En copiant Budokan frauduleusement, vous faites grimper le prix que les gens qui achètent légalement le logiciel paient. Budokan a été conçu grâce aux efforts de nombreuses personnes: designers, artistes, programmeurs et autres travailleurs impliqués qui ont besoin de l'argent de la vente des logiciels pour en créer de nouveaux. Et n'oubliez pas que la reproduction de Budokan pour une raison autre que la sauvegarde est une violation de la loi fédérale.

ELECTRONIC ARTS est un membre de l'Association des Editeurs de Logiciels (SPA - Software Publishers Association) et soutient l'effort de l'industrie pour combattre la copie illégale de logiciels pour ordinateur personnel. Merci de nous aider dans ce combat dans lequel nous tentons d'éliminer la fraude de logiciels afin de pouvoir en contrôler les prix.

Budokan family crests


角直井づい
丸二方喰
組合いづい
丸二手切
丸角直井づい
菱地蔦花菱
中巳二三つ石
三つ組金輪
菱のそき花菱
蔭重丸の雫
四組速水
菱三つ周

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

MANUEL © 1987 ELECTRONIC ARTS
SOFTWARE © 1989 ELECTRONIC ARTS
TOUS DROITS RESERVES
LOGICIEL © 1989 ELECTRONIC ARTS. TOUS DROITS RESERVES

MANUEL ORIGINAL PAR ERIC LINDSTROM
EDITE PAR Z.J. YEE
NOUS REMERCIONS PARTICULIEREMENT JOHN STONE D'AIKIDO, MADISON POUR LA RECHERCHE HISTORIQUE

IBM is a registered trademark of International Business Mashines, Corp.
Tandy is a registered trademark of Tandy Corp.
Ad Lib is a trademark of Ad Lib Inc.

© 1989 ELECTRONIC ARTS. TOUS DROITS RESERVES



Electronic Arts®

Langley Business Centre, 11/49 Station Road,
Langley, Nr Slough Berks England
Tel: (0753) 49442

E11751FM