



**INSTRUCTION
MANUAL**

LAST™ BATTLE

SEGA

Instructions de chargement:

Mise en route

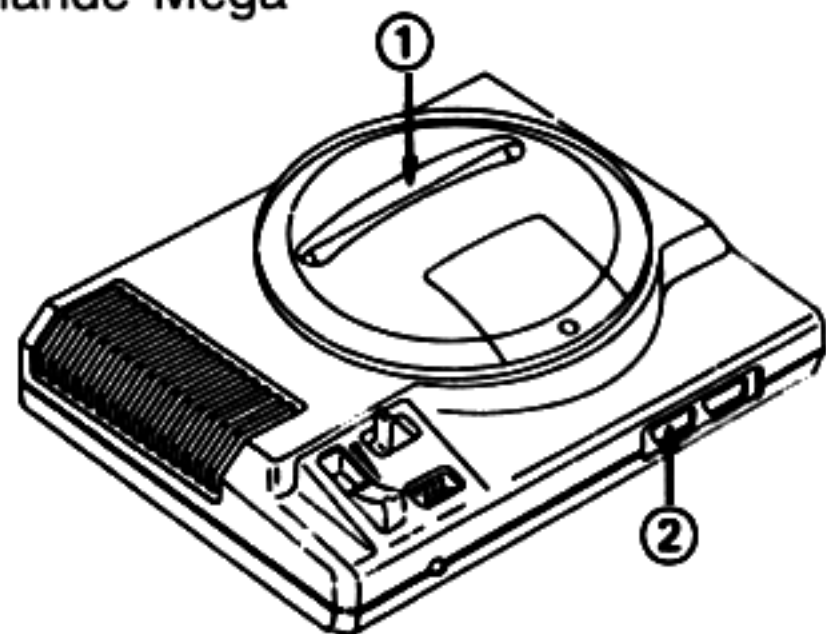
1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.



Histoire de la dernière bataille

Le monde se porte plutôt mal! Une grande guerre ayant dévasté la terre, une puissance maléfique établit un empire où les bons étaient réduits en esclavage.

Mais il y avait un espoir. Le grand Aarzak et ses deux compagnons Alyssa et Max se groupèrent pour réclamer leur terre.

Aarzak, utilisant le secret art martial du JET-KWON-DO, livra bataille contre Duke, maître de TAE-KUNG-FU. A la fin, Aarzak remporta la victoire et la paix commença à régner dans le pays. Mais avant la fin de la bataille, Gromm, Gross et Garokk, les trois guerriers les plus forts et les plus machiavéliques, s'enfuirent. Pendant trois ans, ils complotèrent pour reprendre le pouvoir.

Un jour, ils lancèrent une attaque surprise sur la capitale. Alyssa fut capturée et emmenée dans un pays inconnu. Aarzak suivit la piste des ravisseurs d'Alyssa jusqu'au "Pays de la barbarie suprême", où il se prépara à affronter ses trois ennemis apparemment invincibles.

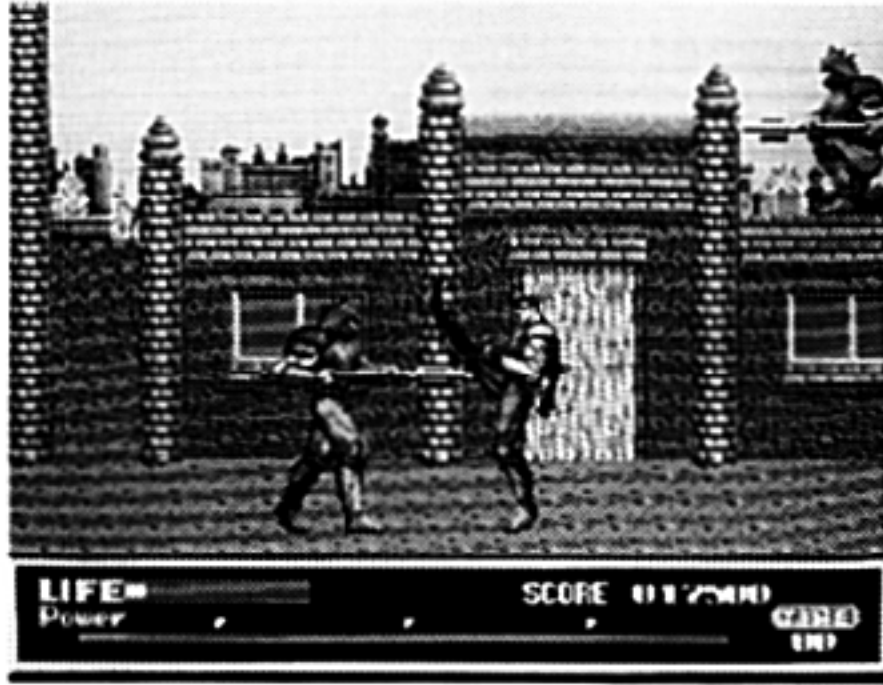
Après un combat sans merci, Aarzak réussit à vaincre Gromm. Malheureusement, alors que la bataille faisait rage, Alyssa fut emmenée par ses ravisseurs dans un autre endroit.

Pendant qu'il recherchait Alyssa, Aarzak rencontra son frère Gross. Il y a quelques temps, Gross a perdu la mémoire et s'est tourné vers la violence. Pour sauver Alyssa, Aarzak dut combattre son frère. Heureusement, le bon triompha du mal et Aarzak parvint à faire retrouver la mémoire à Gross.



Garokk, l'ennemi le plus puissant, devait être vaincu. Le secret pour le vaincre résidait dans l'héritage scellé du fondateur du JET-KWON-DO. Après maintes réflexions, Aarzak parvint à rompre le sceau et réussit à vaincre Garokk. Même avec son savoir, la bataille fit rage pendant des jours. Mais à la fin, Aarzak prit le dessus et pu retrouver Alyssa.

Ainsi va la légende d'Aarzak, le dernier héros!



Prise des commandes

Avant de commencer à jouer, vous devez connaître les fonctions et les déplacements obtenus par les commandes dont vous dépendrez pendant le jeu.

Fonctions de base:

Voici la liste des commandes situées sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis.

① Touche de direction (Touche D):

- Pour déplacer Aarzak vers la gauche ou la droite.
- Pour s'agenouiller.
- Pour sauter.
- Pour sélectionner la destination sur la carte.

② Touche Start:

- Pour commencer le jeu.
- Pour faire une pause pendant le jeu.
- Pour arrêter la pause.
- Pour faire apparaître la fenêtre d'état.

③ Touche A:

- Pour donner un coup de poing.
- Pour déplacer la figure sur la carte.

④ Touche B:

- Pour donner un coup de pied.
- Pour déplacer la figure sur la carte.

⑤ Touche C:

- Pour sauter.
- Pour déplacer la figure sur la carte.



Déplacements d'Aarzak dans différents sens

Pour déplacer Aarzak vers l'avant ou l'arrière, appuyez sur la touche D vers la droite ou vers la gauche.

Agenouillement

Pour vous agenouiller, appuyez sur la touche D uniquement vers le bas.

Saut

Pour sauter, appuyez sur la touche C. Pour sauter plus haut, appuyez sur la touche D vers le haut tout en tenant la touche C enfoncée.

Coup de pied

Pour donner un coup de pied à votre adversaire, appuyez sur la touche B. Pour sauter et donner un coup de pied en l'air, appuyez simultanément sur les touches B et C.

Coup de poing

Appuyez sur la touche A pour donner des coups de poing puissants.

Pause

Si vous avez besoin de faire une pause pendant le jeu, appuyez sur la touche Start. Lorsque vous êtes prêt à reprendre le jeu, appuyez de nouveau sur la touche Start.



Règle du jeu

Le jeu se compose de quatre chapitres. Chacun de ces chapitres est divisé en sept à dix épreuves. Vous devez surmonter chaque épreuve en combattant. Vous pouvez avancer à l'épreuve suivante si vous gagnez la bataille. Vous choisissez l'épreuve sur la carte.

Début du jeu

Lorsque le titre apparaît, appuyez sur la touche Start.

Fin du jeu

Vous avez gagné si vous avez survécu aux épreuves des quatre chapitres et vaincu Garokk dans la dernière bataille. Le jeu est fini si Aarzak perd toutes ses vies.

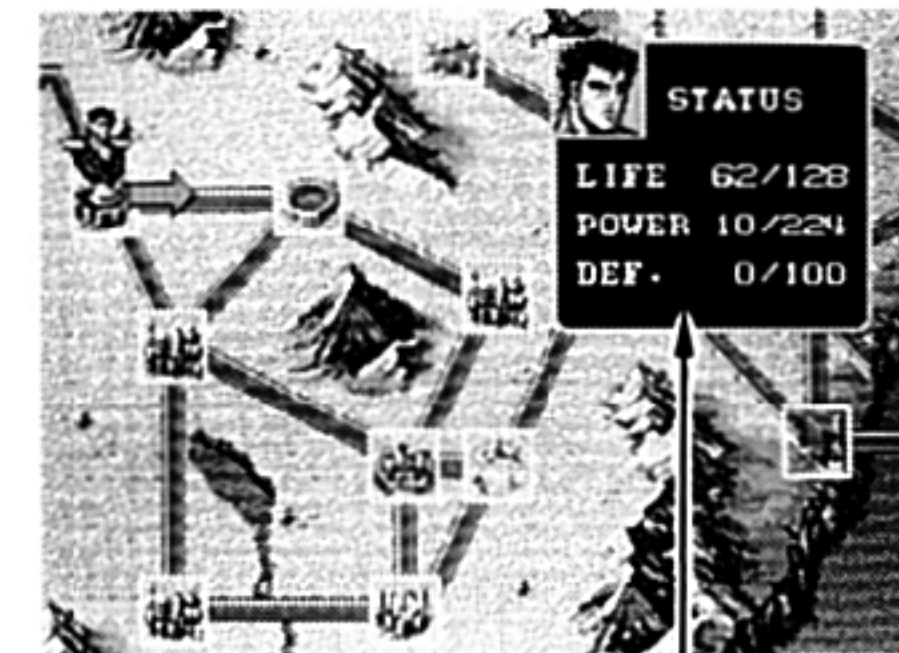
Sélection sur la carte

Lorsque vous avez surmonté une épreuve, une carte apparaît automatiquement à l'écran et vous propose plusieurs chemins possibles. Utilisez la touche D pour tourner la flèche dans la direction que doit suivre la figure. Lorsque cette dernière est orientée dans la bonne direction, appuyez sur la touche A, B ou C. Aarzak continue automatiquement le jeu et affronte la nouvelle épreuve.

① Fenêtre d'état (Status)

Fenêtre d'état (Status)

Lorsque la carte est affichée à l'écran, appuyez sur la touche Start. La fenêtre d'état apparaît. Vous pouvez alors connaître les conditions actuelles du jeu et les valeurs maximales de la vie d'Aarzak, sa puissance et son score. Le nombre à gauche de la barre oblique est la valeur actuelle et le nombre à droite correspond à la valeur maximale pouvant être atteinte. N'oubliez pas: plus la valeur de la puissance est élevée, moins la vie d'Aarzak diminue lorsqu'il est touché.



①

Informations et options

Au cours du jeu, vous verrez apparaître sur votre écran certaines informations sur les gains et les pertes.

① **Jauge de vie:**

La vie d'Aarzak est indiquée sur la jauge de vie. A chaque fois qu'il est blessé, la jauge diminue d'une unité. Lorsqu'elle arrive à zéro, le jeu est fini.

② **Score:**

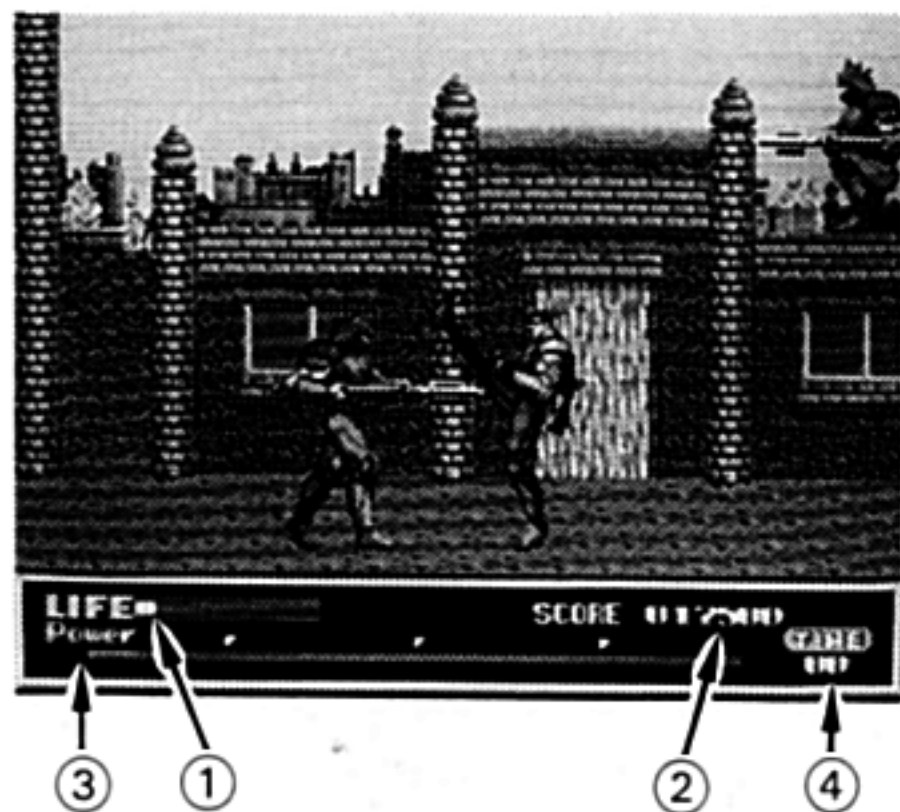
A chaque fois qu'Aarzak triomphe d'un ennemi, son score augmente.

③ **Jauge de puissance:**

Votre niveau d'énergie est indiqué par la jauge de puissance.

④ Temps:

Vous disposez d'un temps limité pour traverser chaque chapitre. Lorsque le temps arrive à zéro, la vie d'Aarzak commence à diminuer.



Augmentation de puissance

Si Aarzak est capable de vaincre ses ennemis l'un après l'autre et que son score augmente continuellement, la barre rouge de la jauge de puissance commence à s'allonger. Lorsque la barre atteint la marque blanche, la puissance d'Aarzak augmente.

Lorsque la puissance d'Aarzak augmente, sa condition physique change. Il prend des muscles et ses attaques sont plus redoutables. De même, il résiste mieux à ses ennemis.

Cette augmentation de puissance est annulée à la fin de chaque chapitre et Aarzak revient à ses conditions originales.

La longueur nécessaire de la barre rouge pour une augmentation de puissance varie à chaque chapitre. Elle doit atteindre un certain nombre de marques blanches en fonction du numéro du chapitre. Au chapitre quatre, la barre doit être à sa longueur maximale.

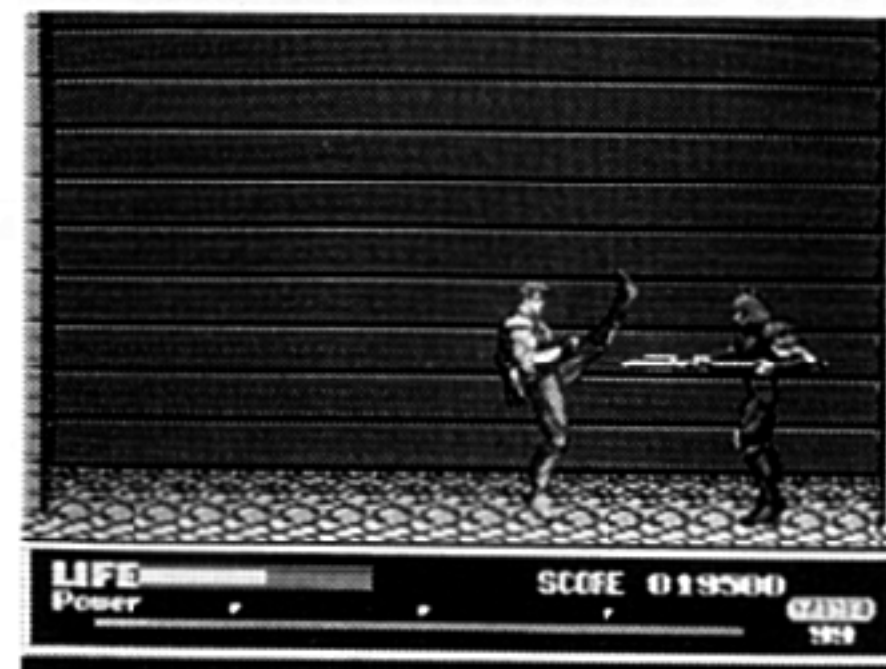


Labyrinthe

Il y a un labyrinthe à traverser à chaque chapitre. Là, vous pouvez gagner des points et des muscles sans limite de temps.

Pour pouvoir pénétrer dans un labyrinthe, vous devez avoir satisfait aux conditions du chapitre. Si l'entrée est bloquée, vous devez affronter une nouvelle épreuve pour gagner plus de points et plus de puissance, puis revenir au labyrinthe pour tenter votre chance une fois de plus.

Lorsque vous êtes à l'intérieur, il y a des pièces remplies d'ennemis. Pour pénétrer dans ces pièces, appuyez sur la touche D vers le haut. Lorsque vous avez quitté une pièce, vous ne pouvez plus y revenir. Si vous rencontrez un allié à l'intérieur du labyrinthe, vous obtenez automatiquement le droit de sortir.



Conversation

Pendant le jeu, Aarzak aura plusieurs fois l'occasion de parler avec ses alliés et avec ses ennemis. Dans certains cas, sa jauge de vie aura fait le plein à la fin de la conversation. Faites bien attention à ces conversations. Elles peuvent vous indiquer des astuces qui vous aideront dans votre voyage.

Pour passer au chapitre suivant

Le boss

Une bataille principale a lieu à chaque chapitre entre vous et un ennemi dominant, le "boss". Si vous ne parvenez pas à le vaincre, vous ne pouvez pas aller au chapitre suivant. Vous le trouvez dans une des épreuves affichées sur la carte.

Lorsque vous rencontrez le boss, sa jauge de vie apparaît au bas de l'écran. Vous pouvez ainsi voir qui est en train de gagner la bataille.

Après le chapitre 1, vous ne pouvez pas arriver à l'épreuve du boss tant que vous n'avez pas surmonté quelques épreuves. Vous voyez que la flèche se bloque si vous essayez de vous diriger vers l'épreuve du boss. Allez donc dans la direction qui vous est permise. Lorsque vous avez vaincu le dernier boss au chapitre quatre, le jeu est fini.

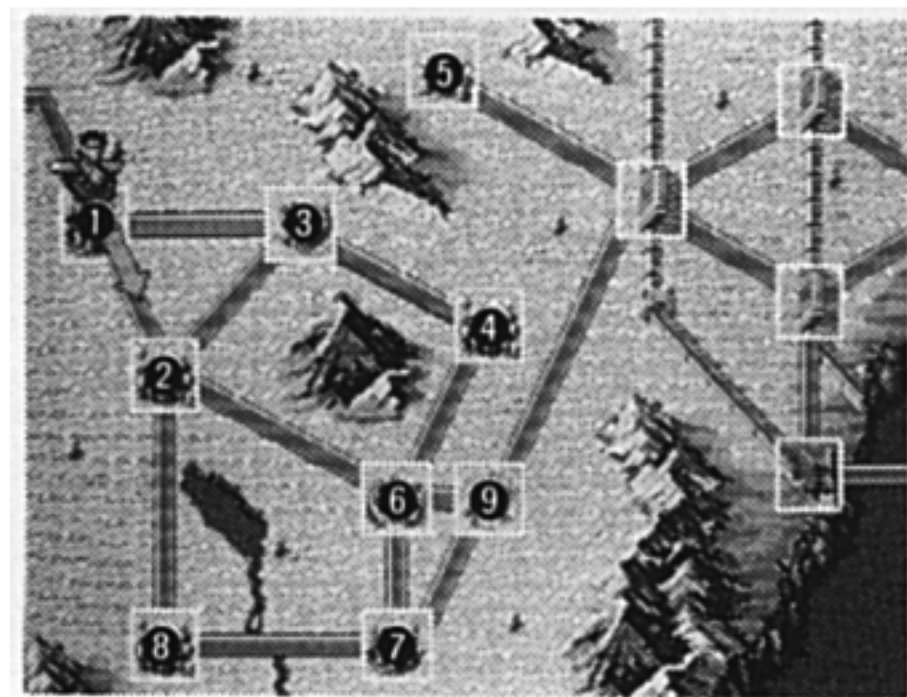


Les chapitres et les épreuves

Chapitre 1:

Les créateurs d'une nouvelle légende

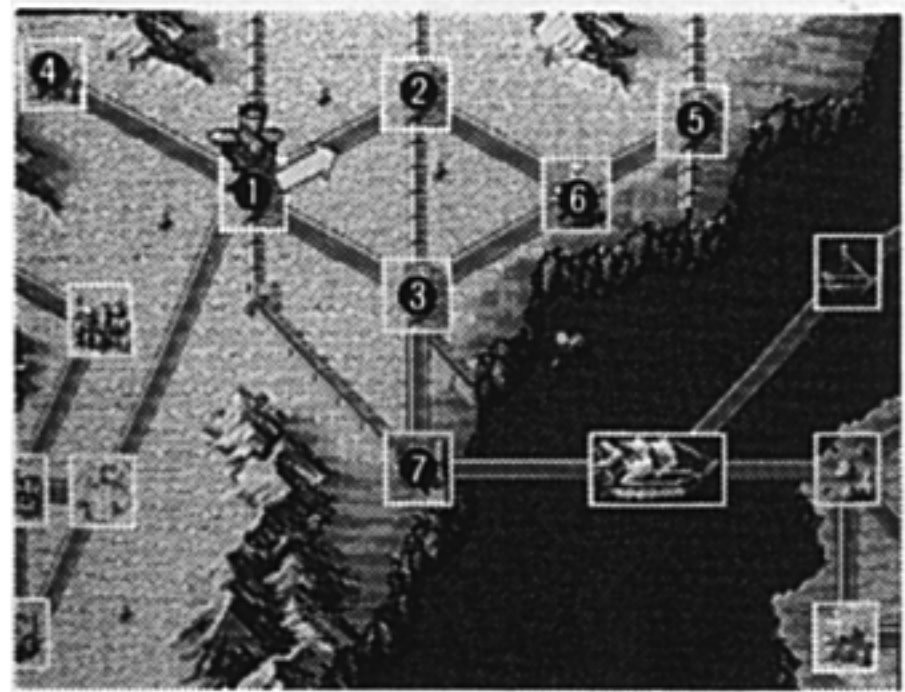
- ① La zone ouest
- ② L'état sauvage
- ③ La zone de Hulk
- ④ L'entrée de la prison
- ⑤ Le village paisible
- ⑥ La prison des rebelles
- ⑦ La zone sud
- ⑧ La zone du boucher
- ⑨ La plaine éternelle



Chapitre 2:

Les assassins dorés

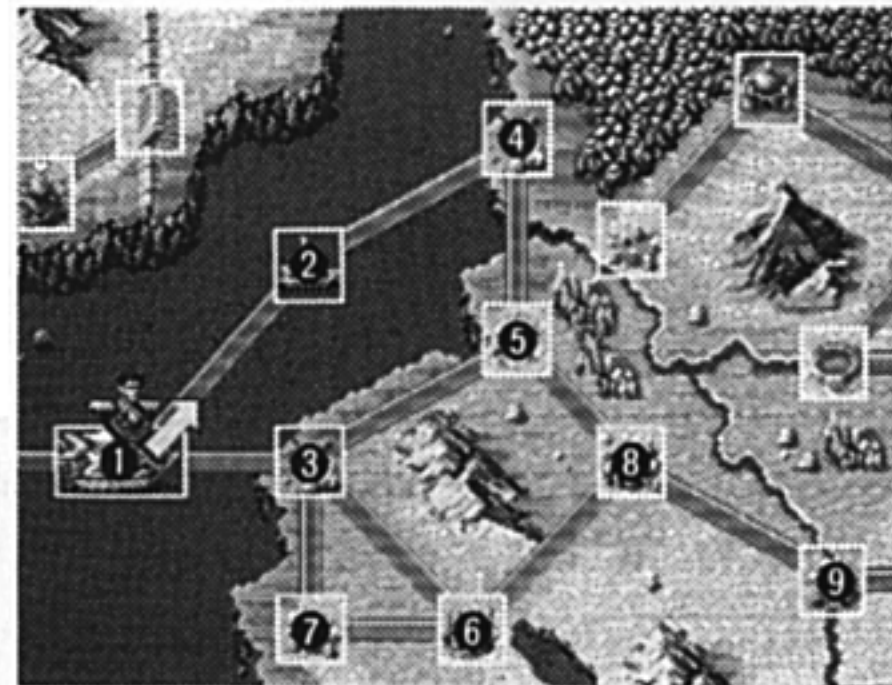
- ① Première porte
- ② Deuxième porte
- ③ Troisième porte
- ④ Le village paisible
- ⑤ Quatrième porte
- ⑥ La cité interdite
- ⑦ La côte



Chapitre 3:

L'enfer ultime

- ① Le vaisseau des pirates 1
- ② Le vaisseau des pirates 2
- ③ Le pays barbare 1
- ④ Le pays barbare 2
- ⑤ La plaine éternelle
- ⑥ Le lit de la rivière asséchée
- ⑦ Le village de l'ouest
- ⑧ Le désert
- ⑨ Le château de Gromm



Chapitre 4:

Le destin de l'exterminateur

- ① La vallée de non-retour
- ② L'entrée du château
- ③ Le grand colisée
- ④ Le château de Garokk
- ⑤ La plaine éternelle
- ⑥ Le village
- ⑦ Le mausolée de l'est
- ⑧ Le mausolée de l'ouest
- ⑨ Le village du nord
- ⑩ La tombe



Les personnages

Sophia: C'est l'impératrice derrière l'empire. Personne ne sait d'où elle commande, mais on dit qu'Alyssa connaît le secret car Sophia est sa mère.

Gere: Brave chasseur qui a le goût de la vengeance, père d'Anne. Il a rejoint les rangs d'Aarzak.

Anne: Fille de Gere.

Luisa: Amie de Gere qui vit dans le "Village paisible" où elle s'occupe d'Anne.

Cynara: La seule femme du "Pays de la barbarie suprême" avec un bon cœur.

Rob: Dans un effort désespéré pour améliorer le "Pays de la barbarie suprême" pour Cynara, il s'est joint à la bataille pour la bonne cause.

Aarzak: Notre héros.

Alyssa: Une femme qui a aidé à former la résistance et qui a presque perdu la vie en captivité.

Max: Compagnon d'Alyssa et second d'Aarzak.

Dare-Devil: Boss des pirates, père de Rob.

Garokk: Général en chef qui dirige le "Pays de la barbarie suprême".
Lorsqu'il sera vaincu, tout sera résolu. C'est le dernier adversaire d'Aarzak.

Gross: Un des généraux du "Pays de la barbarie suprême", frère aîné d'Aarzak.

Gromm: Troisième général du "Pays de la barbarie suprême".

Zee Bee: Frères de Gromm, experts en Kung-fu.

Syd: Au service de Duke.

Duke: Protecteur de Sophia et expert en Tae-kung-fu.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan