

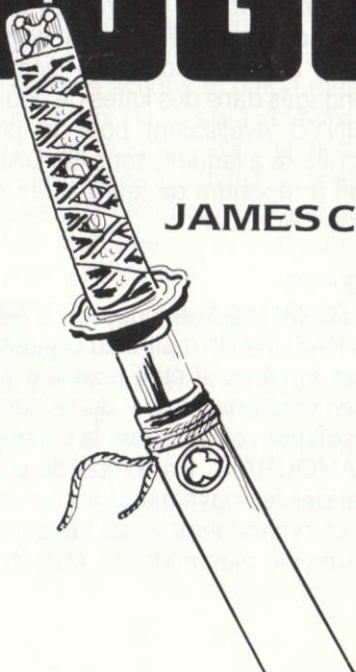
VIRGIN GAMES

présente

SHŌGUN

d'après

JAMES CLAVELL'S



DESCRIPTIF

En avril 1600, un anglais au nom de John BLACKTHORNE fut rejeté sur les côtes japonaises après que son vaisseau ait été emporté par une violente tempête.

Il se retrouva au centre d'un conflit politique d'une nature toute aussi violente.

Pendant six siècles, le JAPON avait été déchiré par la guerre civile. Les puissants seigneurs de guerre (les DAINYO) administraient le système féodal et se défendaient contre les bandits et les insurrections. Il y avait beaucoup de jacqueries. En même temps, ils étaient engagés dans des luttes de pouvoir.

En 1600 les DAINYO rivalisaient pour le pouvoir suprême: devenir l'autorité militaire à laquelle tous les DAINYO prêteraient allégeance; n'ayant à répondre de leurs actes et décisions qu'à l'empereur devenir le SHOGUN.

Bien que deux seigneurs -

YOSHI TORANAGA: seigneur du KWANTO et

ISHIDO KAZUNARI: maître du Château d'OSAKA

avaient accru leurs empires, il était possible à un chef naturel charismatique, avec une forte armée, de se saisir du pouvoir. Le DAINYO exerçait son pouvoir à travers la puissance militaire des BUSHI ou des SAMOURAIS. En temps de paix, ils avaient la charge de commander les paysans et les fermiers et de collecter les impôts. Ils commandaient aussi les serviteurs et les artisans qui vivaient une vie plus nomade; cherchant un contrat ici et là.

Les SAMOURAIS vivaient selon un code de l'honneur très strict dans lequel il était plus important de se suicider que de perdre la face.

Malgré le régime féodal, les guerres continuelles et le caractère souvent violent de leur société, les japonais étaient hautement civilisés à bien des égards.

Le bouddhisme enseignait que le chemin individuel jusqu'à l'illumination passait par une chaîne de réincarnations. Tous les atours de la vie matérialiste, le pouvoir, la richesse, l'orgueil sont tous éphémères et, en fait, des fardeaux.

Dans le cheminement vers Bouddha, la seule chose importante est de réaliser de bonnes actions et par là même, augmenter le bon karma accumulé durant les vies précédentes.

Ce comportement social japonais était hautement raffiné. Inévitablement plus chez les nobles, les marchands et les artisans.

Tout, des forteresses aux kimonos, était fait pour être agréable esthétiquement. Les européens en comparaison, semblaient être des barbares pour les japonais.

Vous trouverez une carte générale qui indique où se situent les plus importants repères.

Le jeu SHOGUN fut inspiré par le roman de James CLAVELL.

Le concept du jeu fut créé par Simon BIRRELL.

Charles GOODWIN a dessiné, programmé et créé les graphiques sur la version AMSTRAD.

Steve LEE dessina et programma la version COMMODORE et Ian MATHIAS créa les graphismes.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128:

. Cassette: tapez RUN" puis appuyer sur **ENTER**

. Disquette: tapez RUN"SHOGUN puis appuyer sur **ENTER**

IMPORTANT: La page écran apparaît lorsque le jeu est en chargement. L'écran devient blanc pendant quelques instants puis la musique commence. Appuyez sur une touche.

Pressez le bouton feu lorsque vous serez prêt. Pressez le bouton feu pour jouer. Vous pouvez sélectionner le personnage que vous choisissiez d'être en déplaçant le joystick de gauche à droite.

Pressez le bouton feu quand vous avez choisi.

Chaque personnage possède une personnalité différente et certains font leurs premiers pas dans la vie avec de plus grands avantages que d'autres.

Vous pouvez choisir entre être un membre de la Noblesse, un Serviteur, un Paysan ou un Samouraï; bien que plus vous vous situez bas sur l'échelle sociale, plus il vous sera difficile de devenir SHOGUN. Votre personnage se déplace en bougeant le joystick en haut/en bas à gauche/à droite. Vous serez bien avisé d'examiner le terrain pour trouver où vous pouvez aller et où vous ne pouvez pas. Le bouton du joystick est utilisé pour ramasser un objet alors que vous passez par-dessus, pour faire des sourires dans la direction de la manette si vous êtes en mode AMICAL et pour sortir votre sabre si vous êtes en mode ATTAQUE. Les icônes au bas de l'écran représentent les choix

représentent les choix suivants: de haut en bas et de gauche à droite: **Attaquer, Faire Ami, Capituler, Examiner, Donner, Lâcher, Pause, Ordre** (ou commande) **Sauvegarder** ou **Charger**, puis trois cadres affichant les trois objets que vous pouvez porter.

L'argent et la nourriture vous seront crédités aussitôt après que vous les ayez ramassés. La nourriture vous redonnera de la force qui est indiquée par la barre jaune tout en bas de l'écran. L'argent est indiqué par le symbole £ à la droite des icônes. En-dessous, vous avez le nombre de vos partisans.

TABLEAU

ICONES (VERSION AMSTRAD)



ATTAQUE



LACHER



FAIRE AMI



PAUSE - ARRETE LE JEU



REDDITION/CAPITULER



ORDRE (OU COMMANDER)



EXAMINER



SAUVEGARDER/CHARGER



DONNER



SABRE

£ : VOTRE ARGENT

★ : VOS PARTISANS

Pour évoluer dans le jeu, vous pouvez choisir entre le mode **ATTAQUE** et le mode **AMI**.

Pour le changer ou pour accéder à n'importe quel autre icône, vous devez presser sur la barre d'espace.

Le cadre ambre autour de l'icône deviendra blanc avec un curseur central et pourra être déplacé avec le joystick. Pressez le bouton pour sélectionner. Si vous sélectionnez l'icône, examinez (l'oeil), vous aurez la possibilité d'utiliser un curseur différent à placer sur la personne ou sur l'objet que vous désirez examiner et connaître. Pressez **FEU** pour opérer. Tout comme les objets dans l'aire de jeu, vous pouvez examiner les objets que vous transportez. Sélectionner l'icône **DONNER** (les deux mains) fait que la rangée inférieure d'icônes vous montre votre argent, représenté par une pile de pièces et vos objets. Pour choisir ce que vous souhaitez donner: pressez le bouton.

Si vous choisissez l'argent: il vous sera demandé de spécifier le montant que vous pouvez ajuster en déplaçant le joystick et choisissez, en pressant le bouton. Pour toutes ces sélections, il vous sera demandé d'indiquer le receveur avec le curseur. Pressez le bouton pour opérer. L'icône **PAUSE** (la main levée): suspendra le cours du jeu jusqu'à ce que votre retour soit indiqué en pressant le bouton.

Pendant ce temps-là, vous pouvez voir tous les personnages proposés par le jeu en déplaçant le joystick. L'icône **ORDRE** (la bulle) peut être utilisée pour dire aux gens ce qu'ils doivent faire. S'il y a plus d'une personne à l'écran, il vous sera demandé d'indiquer le destinataire avec le curseur.

Pressez sur le bouton pour choisir.

S'ils acceptent, vous pouvez sélectionner l'**ORDRE** en déplaçant le joystick de gauche à droite et en pressant le bouton.

L'icône **SAUVEGARDER** et **CHARGER** (la cassette): vous permet de sauvegarder l'état d'une partie (sur cassette seulement).

Les instructions apparaissent sur l'écran pendant l'opération mais n'oubliez pas de presser **PLAY** et **RECORD** sur votre magnétophone quand vous sauvegardez.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR COMMODORE C64 / 128:

(joystick dans le port I).

- **Cassette:** appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**. Après quelques instants le message "FOUND A NIGHTMARE" apparaît sur l'écran, appuyez sur une touche.

- **Disquette:** tapez **LOAD ""**, 8, I puis appuyez sur **RETURN**.

IMPORTANT: Vous devez patienter quelques instants, au début de chaque nouvelle partie, afin de permettre le chargement complet du jeu.

Vous sélectionnez votre personnage en bougeant le joystick de gauche à droite, puis appuyez sur **TIR** pour choisir. Les mots **JEU** et **DEMO** clignoteront alternativement. Puis appuyez sur **TIR** quand **JEU** clignote pour commencer à jouer.

Quand vous sélectionnez **DEMO**: vous pouvez choisir un

SHŌGUN



PORTE DU PARADIS



TEMPLE DU
BOUDDHA



PALAIS SHOGUN



LA PETITE PAGODE

PLATEAU
DE LA LUNE

MONT
DES PLEURS



PORTE
DE LA NUIT

TUNNEL D'AMOUR



PALAIS OUEST

PASSAGE
DU VENT



PALAIS EST



PONT DES
REVES



VIEUX
PALAIS

PORTE DE
L'AUBE



PLAGE

Quand vous sélectionnez **DEMO**: vous pouvez choisir un personnage et regarder la partie jouée automatiquement.

LORD ISHIDO est un bon personnage.

RUN/STOP et **RESTORE**: vous permettront de quitter la partie ou le mode DEMO.

Les sous-titres sont situés sous la page écran. Ils vous informent sur le lieu où vous êtes et sur ce qui se passe en même temps ailleurs.

Il y a 4 poches qui se rempliront dès que vous touchez un objet.

Le cadre central vous indique votre force (bandes rouges et jaunes).

Votre argent est indiqué en YEN.

Vos partisans, si vous en avez, sont indiqués sur la droite. Il vous en faudra 20 avant d'être considéré comme réellement devenant SHOGUN. Ce nombre indique votre popularité. Il diminue si vos partisans vous abandonnent ou sont tués et, augmente quand d'autres vous rejoignent.

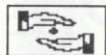
LES ICONES (VERSION COMMODORE C 64 / 128)



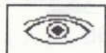
PRENDRE: vous permet de prendre un objet ou nourriture ou argent en passant dessus



LACHER: vous permet de choisir un objet de vos poches pour le lâcher



DONNER: vous demande de choisir un objet de votre poche pour le donner à quelqu'un



EXAMINER: vous permet de trouver des gens sur l'écran. On vous demandera de sélectionner quel personnage. Vous pourrez avoir à le faire plusieurs fois pour trouver ce que vous cherchez.



COMMANDER: vous permet de dire aux gens ce qu'ils ont à faire s'ils sont d'accord



PAUSE: arrête le jeu



FAIRE AMI: envoi des sentiments d'amitié au personnage choisi. Si votre amitié est appréciée, le cœur palpera pendant 10 secondes



ATTAQUER: vous permet de combattre un personnage choisi



CAPITULER: pendant le combat, appuyez sur le bouton TIR du joystick on vous demandera si vous voulez vous rendre. Soyez prêt à tout perdre si vous acceptez.



SAUVEGARDER/CHARGER: en cassette uniquement

• La nourriture et l'argent réapprovisionnent la Force et les Yens immédiatement et ne sont pas placés dans les poches.

Pour sélectionner une icône: appuyer sur TIR.

• Le joystick vous permet de faire clignoter l'icône de votre choix.

Appuyer sur TIR pour sélectionner

L'icône clignotera jusqu'à la fin de votre action.

CONSEILS POUR JOUER:

Le jeu SHOGUN vous place dans une certaine période de l'histoire.

Vous pouvez jouer le jeu en tant que BLACKTHORNE ou un des 30 et quelques personnages.

Vous pouvez être un seigneur ou une dame, un serviteur, un paysan ou un samouraï.

Vous rencontrerez aussi des prêtres et des bandits sur votre chemin bien que vous ne puissiez être ni l'un ni l'autre. Plus votre position dans la vie est difficile, plus il vous est difficile de réussir.

La personnalité de chacun des individus est composée d'une variété d'attributs: ambition, intelligence, envie, agressivité, capacité au combat, loyauté et sympathie. Vous trouverez chaque personnage différent. En regardant chaque personnage, vous aurez un résumé des traits de leur personnalité les plus évidents; à moins qu'ils ne choisissent de vous ignorer. A partir de cela, vous devez décider du meilleur moyen de les gagner de votre côté et d'exécuter vos ordres.

Vous verrez que les **seigneurs** et les dames sont des personnages ambitieux. Ce sont probablement des combattants acceptables et modérément agressifs. Vous aurez du mal à les convaincre à devenir vos partisans et, même s'ils acceptent d'exécuter un ordre pour vous, vous ne pouvez pas vraiment compter sur eux.

Les **Samouraïs** font d'excellents guerriers, très agressifs. Ils ne sont ni vraiment intelligents ni vraiment ambitieux. Devenu votre partisan, il sera vraiment loyal et appliquera son code de l'honneur, c'est-à-dire, qu'il exécutera les ordres du mieux qu'il le peut.

Les **partisans** et les **serviteurs** ne sont généralement ni très ambitieux ni très bons au combat. Même quand ils sont vos partisans, il sont très facilement tentés par quelqu'un de plus fort ou qui propose plus. On ne peut pas compter sur eux pour exécuter des ordres.

Les **bandits** sont irrécupérables dans leur méchanceté et doivent être évités. Il leur arrive même de mentir parfois.

Les **prêtres** peuvent se joindre à vous, mais, leur éthique leur interdit de prendre des ordres.

Les gens sont capables d'exécuter plus d'un ordre à la fois s'ils sont bien disposés. Vous pourrez, par exemple, voir qu'un Samouraï peut sûrement se rappeler de trois ordres, exécuter en premier le plus récent, puis, le suivant, etc...

Le jeu essaie de reproduire et de simuler des sentiments en représentant différents degrés de loyauté et de sympathie. Cela peut vous aider à gagner de nouveaux partisans. Ces amitiés peuvent être générées par des cadeaux. Afin d'indiquer vos intentions amicales, "TIREZ" des sourires. Cela dit, vous ne pourrez pas faire cela quand votre force est basse.

Quand vous attaquez quelqu'un ou qu'il vous attaque, le plus faible devra soit se rendre, soit être tué. Si vous voulez attaquer, vous devez être en mode ATTAQUE et presser le bouton plusieurs fois pour décocher vos "COUPS". Si vous êtes attaqué, vous pouvez vous rendre ou vous enfuir si la bagarre chauffe un peu trop.

Votre indicateur de force au bas de l'écran déclinera à mesure que vous vous affaiblissez.

