



FIRST SAMURAI

ST/AG/PC

UBI SOFT

FRANÇAIS

Entertainment Software



CHARGER THE FIRST SAMURAI

Remarque : avant que nous ne commençons, veuillez vous assurer qu'un joystick est branché dans le port marqué "JOYSTICK 2" sur l'Amiga, "1" sur l'Atari ST et "PORT 2" sur le Commodore 64.

INSTALLATION ET CHARGEMENT SUR IBM PC ET COMPATIBLES

ATTENTION: Un disque dur est nécessaire pour jouer à First Samurai.

INSTALLATION:

Après le chargement du DOS, insérez la disquette 1 de First Samurai dans le lecteur de votre choix. Positionnez-vous sur le lecteur (par exemple, A:), puis tapez INSTALL et validez par la touche RETURN. Un menu déroulant vous permet ensuite de configurer le jeu en fonction de votre ordinateur. Pour sélectionner une option, servez-vous des flèches Haut et Bas et validez par RETURN. Vous aurez alors accès à de nouvelles caractéristiques. Une fois votre sélection accomplie, choisissez l'option "Install Game to Hard Disk". Vous pouvez maintenant modifier le nom du répertoire qui contiendra First Samurai, ou garder celui qui vous est proposé. L'installation s'effectuera ensuite:

DEMARRAGE DU JEU:

Après le chargement du DOS, placez-vous dans le répertoire contenant First Samurai (EX : CD SAMURAI). Tapez SAMURAI et validez par RETURN. Le jeu chargera automatiquement. Appuyez sur ESC si vous souhaitez interrompre l'introduction.

AMIGA & ATARI ST

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes avant d'allumer votre ordinateur.

Ceci éliminera tout virus qui pourrait être présent, réduisant ainsi le risque d'infection et peut-être de destruction de votre disquette First Samurai.

Insérez la Disquette Un de First Samurai dans le lecteur de disquette interne (DFO : Amiga, ou lecteur A pour Atari ST). La Disquette Un contient une séquence d'introduction qui peut être passée en appuyant sur le bouton feu du joystick.

Insérez la Disquette Deux de The First Samurai lorsqu'on vous le demande. The First Samurai se chargera et se mettra en marche.

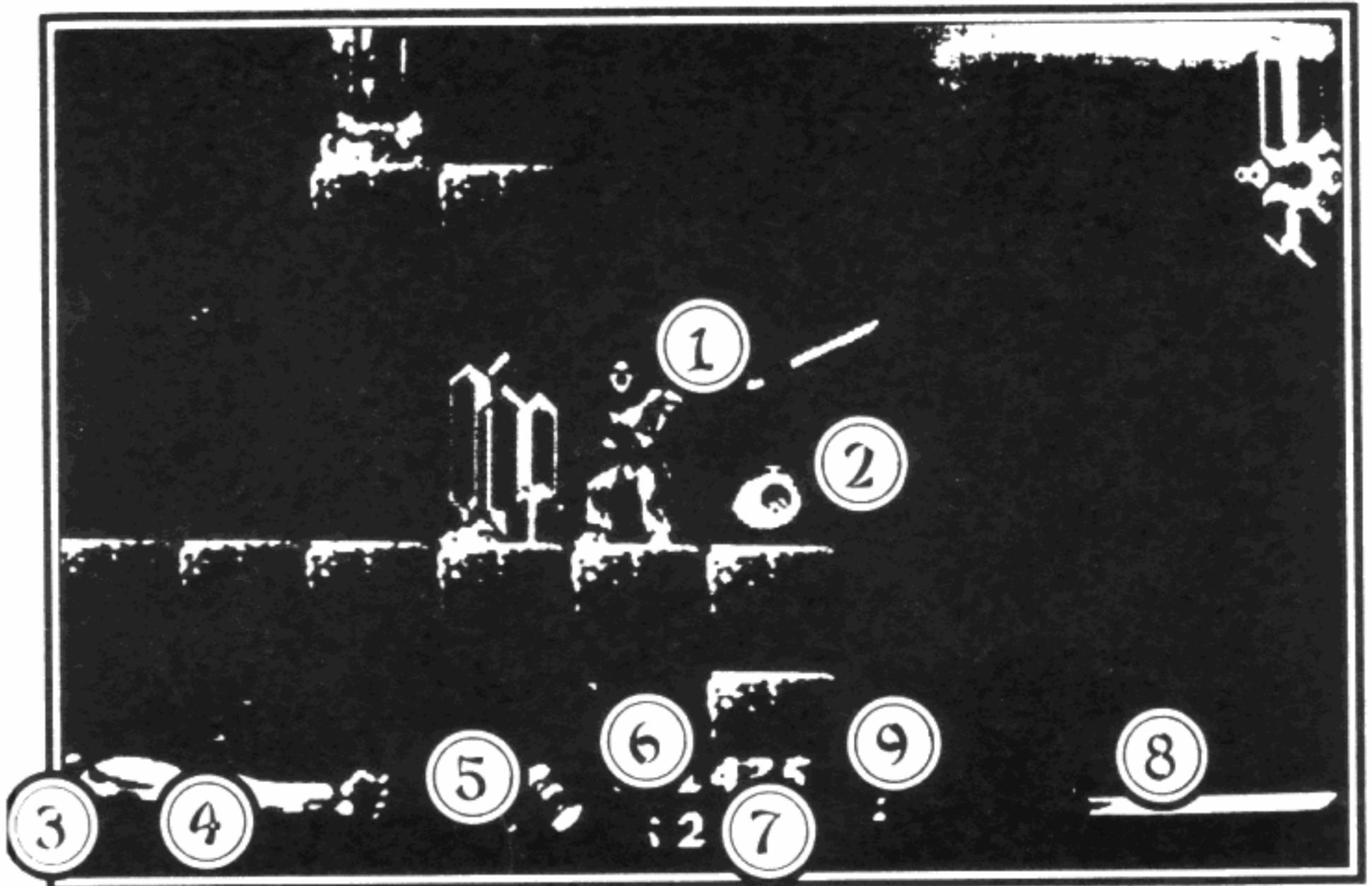
Remarque : la taille de la carte dans The First Samurai est tellement importante qu'il a fallu la diviser en plusieurs parties de la taille d'un octet chacune, enregistrées sur la Disquette Deux. Par conséquent, la Disquette Deux de The First Samurai doit rester dans le lecteur interne de l'ordinateur pendant toute la durée du jeu. Vous n'aurez pas besoin de la remplacer par la Disquette Un de The First Samurai, à moins, bien sûr, que vous ne souhaitiez revoir la séquence d'introduction.

Si vous souhaitez utiliser le Système de Code d'Accès Personnalisé (voir VOTRE CODE D'ACCES PERSONNALISE), vous devez vous assurer que la Disquette Deux de The First Samurai n'est pas protégée contre l'écriture, c'est-à-dire, que le trou dans le coin supérieur gauche de la disquette est bouché.

LE JEU

La mission de notre héros se déroule dans quatre zones de la campagne tortueuse d'un Japon futuriste et continue par un voyage exaltant sur (et dans) un métro allant à toute allure. Le métro se dirige vers la banlieue abandonnée de la cité du Roi Démon, au-dessous de laquelle ses hordes souterraines parcourent le réseau complexe des égouts. Au-delà de toute cette saleté, une bataille sans merci vous attend dans les quartiers plus chic de la ville, avant d'arriver au pied du gratte-ciel du Roi Démon dans la cité.

CE QUE VOUS ALLEZ VOIR PENDANT LE JEU



LA ZONE DE JEU

- 1 LE PREMIER SAMOURAI
2. POT DE REGENERATION (CHARGE)
- 3 LE TABLEAU DE STATUT
- 4 ENERGIE PHYSIQUE
- 5 OBJET MYSTIQUE OU ARMEMENT SUPPLEMENTAIRE
- 6 SCORE DES JOUEURS
- 7 VIES RESTANTES DES JOUEURS
8. ENERGIE MYSTIQUE
- 9 CLOCHE

LES COMMANDES

L'action se déroule entièrement sur la zone de jeu. Une "caméra" suit les mouvements du premier Samourai dans tout l'environnement du jeu.

REMARQUE : EN ARRIERE

Déplacez-vous dans la direction opposée à celle à laquelle vous faites face. C'est-à-dire, si vous faites < 4 Body text > face à droite - en arrière est à gauche.

COMBAT DESARME

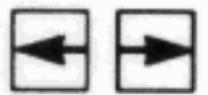
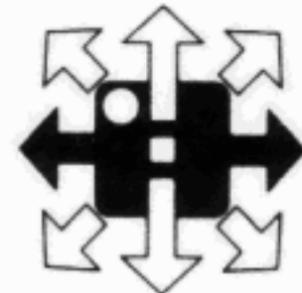
Joystick

Clavier
sur PC



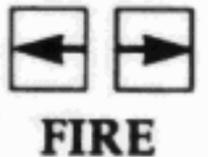
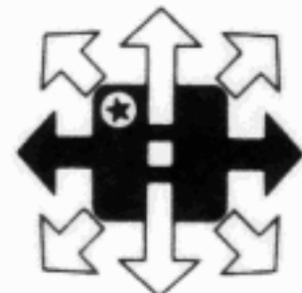
MARCHER GAUCHE/DROITE

Joystick : poussez vers la gauche/droite
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche ou droite



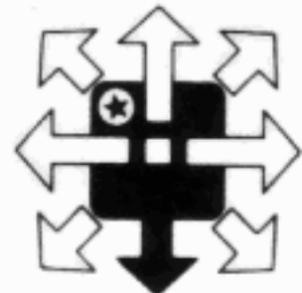
COUP DE POING VERS L'AVANT

Joystick : poussez vers l'avant et appuyez sur le bouton feu
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche à droite et appuyez sur la barre d'espace.



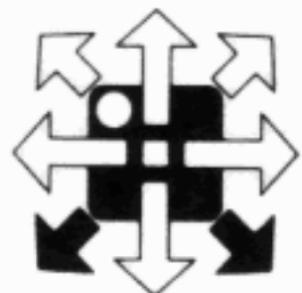
COUP DE POING BAS VERS L'AVANT

Joystick : tirez le vers le bas et appuyez sur le bouton feu
Clavier : utilisez la touche fléchée vers le bas et appuyez sur la barre d'espace.



MOUVEMENT DE JAMBE

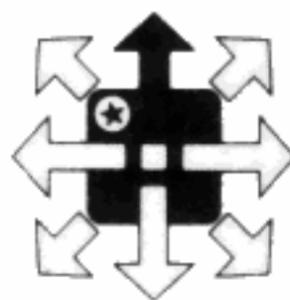
Joystick : tirez le vers le bas en diagonale, vers la gauche ou la droite.
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche et vers le bas ou droite et vers le bas et appuyez sur la barre d'espace.



COUP DE PIED EN L'AIR VERS L'AVANT

Joystick : poussez vers le haut et appuyez sur le bouton de feu

Clavier : utilisez la touche fléchée vers le haut et appuyez sur la barre d'espace.



FIRE



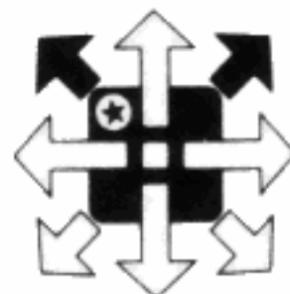
COUP DE PIED HAUT EN ARRIERE/EN AVANT

Joystick : poussez vers le haut, en diagonale à gauche ou à droite avec le bouton feu

Clavier : utilisez les touches fléchées gauche et vers le haut ou droite et vers le haut simultanément avec la barre d'espace

Joystick

Clavier sur PC



FIRE



FIRE

COMBAT ARME

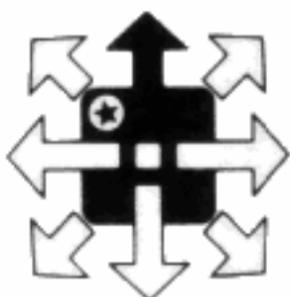
(avec épée)



COUP D'ÉPÉE EN L'AIR

Joystick : haut et bouton feu

Clavier : utilisez la touche fléchée vers le haut et appuyez sur la barre d'espace



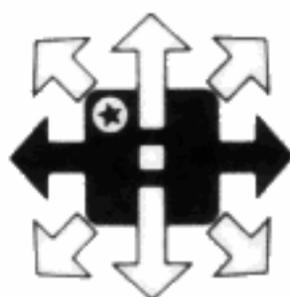
FIRE



COUP D'ÉPÉE

Joystick : poussez vers la gauche/droite et maintenez le bouton feu enfoncé

Clavier : utilisez les touches fléchées gauche ou droite et appuyez sur la barre d'espace



FIRE



COUP D'ÉPÉE ACCROUPI

Joystick : tirez le vers le bas en diagonale et appuyez sur le bouton feu

Clavier : utilisez la touche fléchée vers le bas et appuyez sur la barre d'espace.



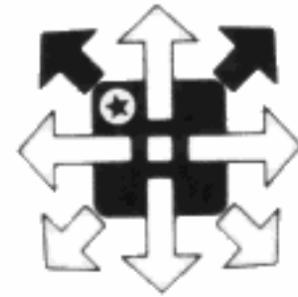
FIRE



COUP D'ÉPÉE PAR-DESSUS

Joystick : haut, en diagonale à gauche/droite - et bouton feu

Clavier : utilisez les touches fléchées gauche et vers le haut et appuyez simultanément sur la barre d'espace.



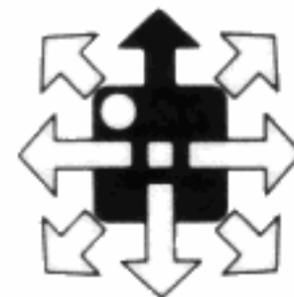
LES MOUVEMENTS SUIVANTS PEUVENT ÊTRE EFFECTUÉS

LORSQUE VOUS ÊTES ARMÉ OU DÉSARMÉ



SAUTER

Joystick : poussez vers le haut
Clavier : flèche vers le haut

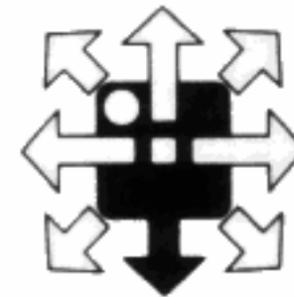


Joystick Clavier
 sur PC



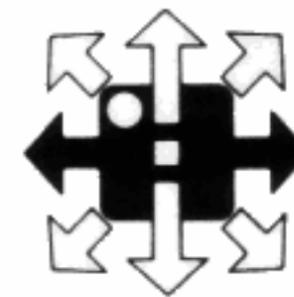
S'ACCROUPIR

Joystick : tirez vers le bas
Clavier : flèche vers le bas



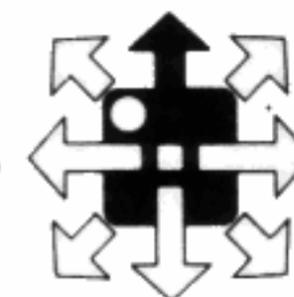
S'ACCROCHER AUX MURS

Joystick : s'accrocher aux murs
Clavier : flèches vers la droite ou vers la gauche pour s'accrocher aux murs



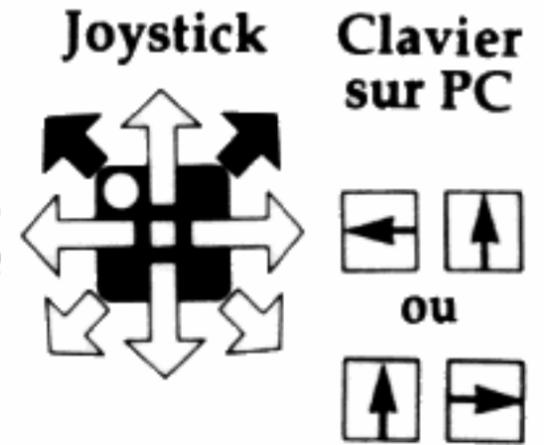
GRIMPER AUX MURS

Joystick : poussez vers le haut, une fois que vous êtes collé au mur
Clavier : flèche vers le haut pour grimper



SAUT EN AVANT

Joystick : poussez vers le haut en arrière
Clavier : utilisez les touches fléchées gauche et vers le haut ou droite et vers le haut



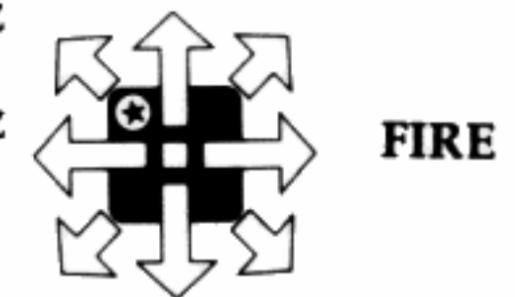
LANCER MISSILES

Joystick : appuyez sur le bouton feu
Clavier : appuyez sur la barre d'espace



UTILISER ICONES SPECIALES

Joystick : sans vous déplacer, maintenez le bouton feu enfoncé
Clavier : sans vous déplacer, maintenez la barre d'espace enfoncée



UTILISER CLOCHE

Maintenir le bouton feu enfoncé et tirez vers le bas ou appuyez sur la barre d'espacement



IBM PC : PAUSE

Appuyez sur la touche "P" pour geler l'action. Appuyez sur le bouton feu du joystick ou toute autre touche pour recommencer le jeu.

M : Son ON/OFF

ESC : Abandonner une partie

Q : Pour quitter le jeu. (Retour au dos)

AMIGA & ATARI ST GELER L'ACTION

Appuyez sur la touche "P" pour geler l'action. Appuyez sur le bouton feu du joystick ou toute autre touche pour recommencer le jeu.

QUITTER LE JEU

Appuyez sur Q lorsque le jeu est en pause

MAUVAISES CREATURES

LES SERVITEURS MALVEILLANTS DU ROI DEMON

Ils sont nombreux et différents, chacun a ses propres caractéristiques et forces. Remarque : un adversaire qui a été touché clignotera, mais cela ne veut pas dire qu'il mourra, puisque certains serviteurs ne peuvent pas être tués. Des points sont attribués pour chaque mort.

LE TABLEAU DE STATUT

L'ENERGIE PHYSIQUE est celle du héros et elle est représentée par un bras. Plus le bras est court et plus le héros est faible. Lorsque le héros n'a plus de force physique, il meurt (à moins qu'il ne possède l'Épée Magique - voir EPEE MAGIQUE)

De l'Énergie Physique est perdue à chaque fois que le héros est touché par l'un des serviteurs du Roi Démon. Le héros commence sa quête avec son Énergie Physique au maximum.

OBJETS MYSTIQUES

LA CLOCHE

C'est l'objet mystique le plus puissant. Ne l'utilisez que lorsque vous ne pouvez rien faire d'autre pour résoudre le problème auquel vous êtes confronté.

ARMEMENT SUPPLEMENTAIRE

L'habileté de notre héros dans le combat désarmé n'est plus à prouver - c'est une machine à combattre, un dur à cuire. Cependant, il pourra parfois avoir besoin d'aide sous la forme d'une arme supplémentaire. Celles-ci peuvent être trouvées pendant le voyage du Samourai, mais certaines d'entre elles ne peuvent être ramassées que si le Samourai a suffisamment d'énergie magique. Une seule arme peut être portée à la fois : elle est indiquée sur le tableau situé sous la zone de jeu. Si le héros porte une arme lorsqu'il en ramasse une autre, l'arme précédente est perdue. L'armement supplémentaire est activé en appuyant sur le bouton feu du joystick, lorsque le héros est immobile.

Quand le joueur a suffisamment d'énergie physique, un objet magique apparaît sous la forme d'une étoile scintillante. Si le joueur marche au-dessus de l'objet, sa forme véritable sera révélée, mais le joueur ne pourra pas le ramasser.



POIGNARD

Lancez un poignard mortel. Restez immobile, ramassez jusqu'à trois poignards et vous pourrez les manier tous les trois à la fois.



CHERCHEUSE

Une étoile mortelle gravite autour du héros jusqu'à ce que l'un des serviteurs du Roi Démon s'approche. Elle attaque alors l'ennemi instinctivement. Le héros peut manier jusqu'à 3 Chercheuses à la fois. N'oubliez pas qu'une Chercheuse disparaîtra lorsqu'elle n'aura plus de puissance de frappe.



HACHE

Lancez une seule hache. Il ne peut pas y en avoir plus.

MAGIE

LE MAGE-SORCIER

Le Samourai n'est pas un expert en magie. Heureusement pour lui, le Mage-Sorcier est hautement qualifié dans les arts mystiques et il peut être appelé. Il traversera alors le temps pour venir en aide au Samourai.

Remarque : Le Mage-Sorcier fait parfois une apparition fugitive lorsqu'il y a des problèmes. Lorsqu'il apparaît, vous savez qu'il est temps de l'appeler.

OBJETS PARTICULIERS

Le Mage-Sorcier est puissant, mais de temps en temps, les problèmes ne peuvent être résolus sans aide. A chaque niveau, le héros doit ramasser des Objets Particuliers. Quand un Objet Particulier est ramassé, le Mage-Sorcier apparaît pour le prendre au héros. Lorsque le moment sera venu, le Mage-Sorcier utilisera les Objets Particuliers pour résoudre un problème spécifique. Remarque : vous n'avez pas à ramasser TOUS les Objets Particuliers à un niveau - simplement la plupart d'entre eux !

L'ENERGIE MYSTIQUE est celle de l'Epée Magique du héros (voir L'EPEE MAGIQUE). L'énergie de toutes les créatures tuées est absorbée par l'Epée Magique et indiquée sous la

forme d'une barre. Plus la barre est longue et plus la quantité d'Energie Mystique emmagasinée est grande. Cette Energie Mystique est utilisée pour charger les pots de régénération. Le héros commence sa quête avec une petite quantité d'Energie Mystique qui augmente grâce aux défaites infligées aux Serviteurs du Roi Démon pendant la bataille.

POTS DE REGENERATION

Les Pots de Régénération sont éparpillés dans le paysage à des endroits stratégiques (**Schéma 1**). Un Pot de Régénération chargé marque l'endroit où le héros se retrouvera lorsqu'il sera réincarné, à la suite de la perte d'une vie ou lorsqu'il utilisera une option de transport.

Vous chargez un pot en plaçant le Samourai au-dessus de celui-ci et en l'accroupissant. L'Energie Mystique accumulée pendant le jeu s'écoulera alors dans le Pot de Régénération. Vous ne pouvez activer qu'un seul pot à la fois, mais le héros peut réactiver un Pot chargé précédemment et déterminer ainsi la position pour le nouveau départ du héros.

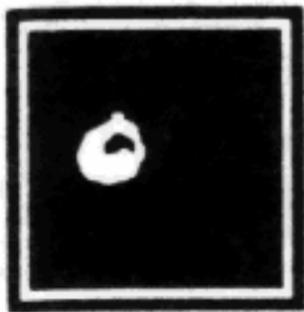


Schéma 1: un Pot de Régénération non chargé

POTIONS



Ramassez une potion (**Schéma 2**) et le héros sera TRANSPORTE vers le dernier Pot de Régénération chargé.

Schéma 2: les potions transportent le joueur au point déterminé pour son nouveau départ.

L'EEPEE MAGIQUE

Le héros commence sa quête sans son Epée Magique. L'Epée Magique n'est donnée au héros que lorsqu'il a ramassé suffisamment d'Energie Mystique. Non seulement l'Epée Magique agrandit efficacement la portée de coup du Premier Samourai, mais elle lui épargne également une mort instantanée. Lorsque l'Energie Physique du héros atteint zéro, l'Epée Magique est perdue mais le héros continue à vivre, son Energie Mystique se convertissant en une petite portion d'Energie Physique.

TRANSPORTEURS

Guettez les transporteurs. Quand le héros en touche un, maintenez le bouton feu du joystick enfoncé pour le transporter vers une nouvelle zone du paysage. Cela pourrait même être un autre transporteur.

VIES RESTANTES DU JOUEUR

La mission du joueur commence avec cinq réincarnations pour le héros. A vous de découvrir comment obtenir des vies supplémentaires.

VOTRE CODE D'ACCES PERSONNALISE

Qu'est-ce que votre Code d'Accès Personnalisé ? Lorsque vous avez terminé un niveau, le programme "se souvient" de l'étape atteinte, ainsi que du nombre de vies et du score à ce moment-là, et du temps que vous avez passé à jouer jusque-là. Le joueur peut enregistrer ces renseignements sur la Disquette Deux et y accéder pour éviter de jouer tout ce qu'il y a avant. Ceci détermine efficacement la position de départ du jeu.

Le joueur peut sauvegarder le Code d'Accès Personnalisé à la fin d'un jeu ou après avoir quitté le jeu. A ce moment, le jeu ira au tableau des hauts scores, puis à l'écran titre. A partir des crédits de l'écran titre, appuyez sur "F1" pour appeler le menu de code d'accès personnalisé. Il y a 10 "slots" (emplacements) où l'état du jeu peut être sauvegardé, un pour chaque niveau. Toutes les situations sauvegardées au préalable seront affichées. Pour sauvegarder votre statut actuel, appuyez sur la touche "S". Remarque : tout code existant déjà pour le niveau en question sera remplacé.

Pour charger une situation sauvegardée, appuyez sur la touche de fonction correspondante au niveau voulu. Par exemple, appuyez sur F1 pour recommencer au niveau 1.

LES BONUS

The First Samourai récompense le joueur lorsqu'il joue bien, sous la forme de nombreux bonus. Les statistiques sur les bonus obtenus pendant un niveau peuvent être consultées en appuyant sur la touche "B". Cependant, les bonus ne sont vraiment donnés que lorsque le niveau en question est terminé. Appuyez sur le bouton feu pour retourner à l'action.

RAPPORT DE BONUS

BONUS DE COURAGE (COURAGE BONUS)

Délivré pour le nombre de serviteurs du Roi Démon qui ont été tués.

BONUS DE COFFRE (CHEST BONUS)

Le nombre de coffres ouverts.

BONUS DE TRESOR (TREASURE BONUS)

La quantité de trésors ramassés.

BONUS DE NOURRITURE (FOOD BONUS)

La quantité de nourriture ramassée.

OBJETS PARTICULIERS RAMASSES (SPECIAL OBJECTS HELD)

La quantité d'Objets Particuliers ramassés par le joueur pour le Mage-Sorcier.

OBJETS PARTICULIERS REQUIS (SPECIAL OBJECTS REQUIRED)

Le nombre d'objets particuliers requis par le Mage-Sorcier.

TEMPS PRIS (TIME TAKEN)

Le temps pris par l'action.

CONSEILS

Essayez de "frapper" le paysage - des bonus cachés peuvent être découverts, tels que de la nourriture ou de l'armement supplémentaire. Il y a un objet qui vaut la peine d'être ramassé, il devrait apporter un peu de lumière sur les endroits où les bonus sont cachés.

Certaines zones du paysage sont destructibles - n'hésitez pas à frapper tout ce qui vous semble plus ou moins fragile

Il y a des trésors dans les coffres. Frappez-les deux fois pour éparpiller leur contenu. Marchez simplement au-dessus du trésor pour le ramasser.

Les paniers contiennent de la nourriture qui sert à réapprovisionner votre Energie Physique. Frappez-les deux fois pour éparpiller leur contenu. Marchez simplement au-dessus de la nourriture pour la ramasser.

Attention aux mines terrestres - vous saurez ce que c'est lorsque vous aurez marché dessus!

Guettez les adversaires qui laissent tomber des armes - vous pouvez les ramasser.

Il vous semble impossible de traverser un puits en flammes ou vous avez besoin d'un moyen pour atteindre des hauteurs apparemment hors d'atteinte? Le Mage-Sorcier vous sera très utile.

Pour les news, les nouveautés, les concours et les astuces branchez-vous sur notre serveur Minitel: le 36-15 UBI.

Pour tout logiciel défectueux, appelez notre hot-line à EURO-MAINTENANCE :
(16) 99 08 90 77.

IBM is a trademark of International Business Machines.

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga Inc.

Atari ST is a trademark of Atari Corporation.

FIRST SAMURAI © Vivid Image, © Mirrorsoft Ltd, © Ubi Soft



UBI SOFT

Entertainment Software