

WARRIORS

TM



ATARI ST DISK



TAI-PAN™

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Tai-Pan passe sur les micro-ordinateurs Atari St.

TAI PAN

Nous sommes en 1841 . . . Les commerçants de Grande Bretagne, d'Europe et d'Amérique parcourent les mers orientales à la recherche de la fortune.

Vingt ans auparavant, L'empereur de Chine avait décrété que les marchandises de son pays ne pourraient être payées qu'en lingots d'argent. La demande pour des produits tels que le Thé, la Soie et le Jade causait un énorme déficit de la balance commerciale, réduisant presque à la faillite les Nations Commerçantes. Un navire solitaire, "l'étoile vagabonde" naviga alors suivant les instructions de la Compagnie de l'Inde de l'Est vers Canton avec à son bord un chargement de produits de contrebande. Les commerçants chinois achetèrent le chargement et le payèrent en lingots d'argent. On avait trouvé moyen de réduire le déficit. Le commerce de produits de contrebande augmenta d'une telle façon durant les vingt années suivantes que le revenu qu'on en tirait dépassait de loin la quantité de lingots d'argent nécessaire à l'achat des marchandises régulières. Les échanges commerciaux étaient de nouveau équilibrés. Les commerçants indépendants commencèrent à amasser de grandes fortunes, des flottes de navires et leurs commandants formèrent leurs propres sociétés de commerce et commencèrent à établir un monopole. Les Chinois les appelaient Tai-Pan (Chefs Suprêmes) et le plus important d'entre eux était LE TAI-PAN.

Les eaux des mers de Chine étaient hostiles: le mauvais temps et les pirates percevaient une rançon sur les vaisseaux et les profits des commerçants. En conséquence, les navires étaient donc tous armés mais cela n'était pas toujours dissuasif. Le temps lui-même recelait ses propres dangers, à certaines périodes de l'année les TAI-FING (vents suprêmes) connus des commerçants sous le nom de Typhons étaient le mal incarné. Il n'y avait que très peu ou aucune chance d'échapper aux vents rageurs, à la pluie torrentielle et aux vagues dépassant 30 mètres. Les navires perdaient leur cap et se fracassaient sur une côte inhospitalière et pleine de dangers ou disparaissaient corps et biens à jamais.

Comme le commerce entre les différents ports des mers de Chine augmentait de façon constante, les marchands utilisaient les habitants et leurs villes comme refuges contre les terribles tempêtes . . .

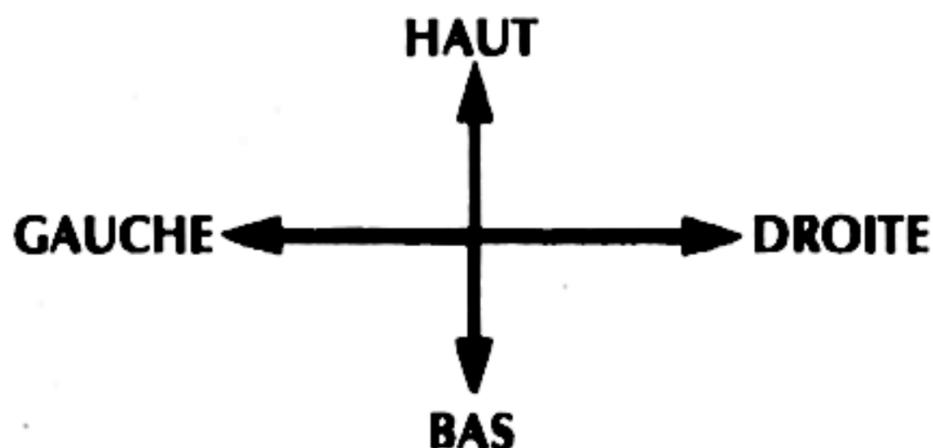
Tel est le cadre dans lequel vous allez faire fortune et devenir le Prince des Négociants . . . LE TAI-PAN.

CHARGEMENT

Mettez l'ordinateur et l'unité de lecture de disquette en position marche puis placez la disquette dans l'unité de lecture. Ce programme se chargera ensuite automatiquement.

COMMANDES

LEVIER (Port B)



FEU – FEU

BARRE D'ESPACEMENT – BASCULE ICONES

CLAVIER

Q	– HAUT
Z	– BAS
I	– GAUCHE
P	– DROITE
N	– FEU
F1	– STATUT
F2	– PRIX DU MARCHÉ
BARRE D'ESPACEMENT	– BASCULE ICONES

SOURIS

Le bouton droit de la souris représente les ICONES A BASCULE.

LE JEU

Vous commencez le jeu sans un sou, sans navire et sans biens. Vous avez pour ambition de devenir LE TAI-PAN. Vous commencez dans la ville de Canton et vous devez trouver quelqu'un qui vous prêtera suffisamment d'argent pour vous permettre non seulement d'acquérir un bateau mais aussi de recruter un équipage et d'acheter les marchandises nécessaires à votre commerce. Il vous faut repayer l'argent emprunté dans les six mois sinon votre bienfaiteur perdra la face et vous, votre tête !

Vos biens et votre statut sont affichés dans la fenêtre située en dessous des icônes. Cette zone est également réservée à l'affichage de l'objet actuellement en votre possession.

NAVIRE

Vous avez un partisan, votre fils. Il prendra et transportera des objets pour vous mais vous devrez faire tout le reste. Il vous faudra parcourir la ville à la recherche d'un bienfaiteur, puis une fois que vous aurez obtenu un prêt de \$300,000, vous devrez aller à la banque et acheter un navire. Vous avez le choix entre trois embarcations différentes:

LORCHA – \$150,000 – un navire de contrebandier, (rapide), surface de cale = 10 unités, 2 canons, 6 membres d'équipage

CLIPPER – \$250,000 – Navire marchand traditionnel, (vitesse modérée), surface de cale = 30 unités, 4 canons, 12 membres d'équipage.

FREGATE – \$400,000 – Navire de guerre, utilisé par la Marine et les Pirates, (lent), surface de cale = 30 unités, 8 canons, 24 membres d'équipage.

Le choix de votre navire sera déterminé par la façon dont vous désirez accomplir vos ambitions. Si vous souhaitez faire de la contrebande, il vous est conseillé de choisir le Lorcha. Si au contraire vous souhaitez commercer de façon légale (exception faite de quelques broutilles), le Clipper est le plus indiqué. Si vous voulez devenir Corsaire, choisissez alors la Frégate. Il vous est possible d'écumer les mers dans n'importe lequel des autres bateaux mais les deux bateaux les plus petits ont une puissance de tir plus limitée et il vous est donc conseillé de choisir la Frégate. A l'inverse, vous pouvez utiliser la Frégate pour commercer ou le Clipper pour vous livrer au pillage mais à cause de leur lenteur, ils ne conviennent pas à ces tâches.

L'EQUIPAGE

Une fois le navire acheté, vous devez trouver un équipage. Vous pouvez les recruter de façon normale (vous les trouverez dans les Auberges) ou, si vous souhaitez conserver votre argent, les enrôler de force. Mais souvenez-vous qu'un équipage rénuméré a plus de chance de se montrer loyal que celui qui est recruté de force.

Si vous voulez réussir vos enrôlements de force, il vous est conseillé de vous munir d'une matraque et de choisir des hommes saouls ou épuisés. Si vous vous attaquez à un homme en forme, il est probable qu'il se défendra ou qu'il appellera les Officiels. Si vous êtes arrêté, vous aurez à passer 30 jours en prison. A la troisième fois, vous serez décapité. Quand vous réussirez à recruter de force quelques hommes, vos partisans (au début, votre fils) les amèneront au navire. Vous ne pourrez pas recruter par la contrainte si vous n'avez pas avec vous un partisan qui puisse vous aider à transporter le corps.

Une fois que vous avez réuni un équipage suffisant pour naviguer, il vous faut acheter des provisions, des armes et des marchandises à vendre. On peut les acheter à différents endroits de la ville.

JEU DE HASARD*

Dans certains bâtiments, vous trouverez des maisons de jeu et vous serez peut-être invité à participer. Le jeu consiste en une course entre des êtres chinois mythiques représentés par leurs années. Il y a: le Cerf, le Cheval, le Poisson, la Vache, le Mouton et le Dragon. Les titres représentent les différentes créatures et des côtes sont placés sur les créatures gagnant suffisamment de titres pour vaincre la course. Quand vous entrerez dans la maison, on vous demandera si vous souhaitez jouer, si vous acceptez, on vous demandera alors de choisir la créature que vous voulez soutenir (les côtes sont

affichées sous chaque carreau). Quand vous déplacerez le levier vers la droite ou la gauche, les options apparaîtront de façon lumineuse et vous devrez appuyer dessus pour faire votre choix. On vous demandera ensuite le montant de l'enjeu que vous souhaitez placer. Une fiche commencera à \$10 et en déplaçant votre levier vers le haut, vous irez de \$10 en \$10 jusqu'à \$1000. Vous miserez votre enjeu et commencerez la course en appuyant sur feu. Les carreaux situés en haut de l'écran commenceront à tourner et s'arrêteront au hasard, à chaque arrêt, le carreau affiché ira rejoindre la pile des carreaux de la créature en question. Quand une des piles atteint le nombre de dix carreaux, elle est gagnante. Si vous avez gagné, on vous donnera vos gains et on vous demandera si vous souhaitez continuer à jouer. Si vous acceptez, vous pourrez de nouveau choisir, sinon, vous serez placé à l'extérieur du bâtiment.

CONTREBANDIERS

A l'intérieur de la ville, vous serez peut-être accosté par des contrebandiers ou vous découvrirez peut-être un de leurs repaires. Il est possible qu'ils tentent de vous vendre des marchandises de contrebande, c'est un commerce très dangereux mais qui rapporte beaucoup. Si la police vous arrête alors que vous êtes en possession de marchandises de contrebande, vous serez emprisonné et elles seront saisies. Les prix d'achat et de vente des contrebandiers sont fixes en ville mais des fluctuations de marché feront varier le prix d'un port à l'autre.

CHARGEMENT

Certains des objets que vous devez acheter tiennent également de la place dans les cales. Une unité de surface de cale = 1 unité de nourriture (ration d'une semaine pour 20 hommes) vous ne pouvez diviser les unités.

Une unité de surface de cale = 1 unité de munition pour canon (12 coups)

Une fois que vous avez votre ravitaillement et vos marchandises, vous devez trouver votre bateau et le gréer. Quand vous êtes à bord, il vous faudra choisir votre cap en admettant que vous ayez acheté l'équipement et les cartes qui vous permettront de faire escale à une myriade de ports où vous pourrez vous livrer au négoce.

ROUTES DE NAVIGATION

En choisissant votre route, il est important que vous preniez en compte la période de l'année (le temps) et la sûreté de certains itinéraires. Si vous choisissez les routes les plus sûres, vous n'aurez que peu de chances de rencontrer des pirates, mais moins la route est sûre et plus vous risquez de vous faire attaquer. Les routes les plus sûres sont aussi les plus longues et elles vous permettront de commercer seulement le long des côtes. Si vous souhaitez faire du négoce sur une zone plus étendue, vous devez accepter les conséquences résultant d'une traversée des mers. Quand vous utilisez une carte, dans la mesure où votre navire suit une route maritime, le temps passera plus vite (comme montré sur le calendrier). Ceci vous permettra d'éviter de longues périodes de temps où il ne se passe rien. Si la direction du vent change, le temps se gâte ou le navire entre dans la zone de jeu, vous retournerez au temps réel. Pour accélérer ou ralentir votre navire, vous devez sélectionner l'icône des voiles. En appuyant sur feu et en déplaçant votre levier vers le haut ou vers le bas, vous hisserez et

abaisser les voiles, suivant ce qu'il convient. Cela affectera votre durée de voyage quand vous utiliserez la carte.

Pour gouverner votre navire, vous devez vous trouver en mode gouvernail (l'icône de la roue du gouvernail, ceci est par défaut). Quand vous êtes à ce mode, vous pouvez faire virer le bateau en vous déplaçant vers la droite ou vers la gauche. Souvenez-vous que ces bateaux sont des voiliers et qu'afin d'obtenir une vitesse maximum, ils doivent avoir le vent en poupe.

ILES*

Quand vous serez en mer il vous sera possible de mouiller à une île (celles-ci ne figurent pas sur la carte, mais elles apparaîtront sur l'écran quand vous serez en mode plan). Il vous sera possible de naviguer jusqu'à l'île et d'entreposer des marchandises qu'il ne serait pas très sage d'avoir avec vous (par exemple transporter des marchandises de contrebande jusqu'à un port qui ne le tolérerait pas. Vous pouvez aussi y donner rendez-vous à des contrebandiers afin de monter des affaires plus importantes.

RAVITAILLEMENT

Tout au long du voyage, votre équipage doit être nourri. Vous effectuez cela en sélectionnant l'icône "nourriture." On vous présentera un menu qui vous indiquera le niveau présent de votre ravitaillement et le nombre de vos membres d'équipage. On vous demandera d'établir la quantité des rations que vous souhaitez distribuer. (Attention, pour que votre équipage soit dynamique, il faut qu'il soit bien nourri. Si vous ne leur donnez pas à manger, ils risquent de se mutiner). Si vous avez sous-estimé la durée de votre voyage, il sera peut-être nécessaire de distribuer des rations réduites vers la fin de la traversée, mais cela ne devra arriver que rarement. Il n'est pas possible de transférer la nourriture d'un voyage à l'autre.

COMBAT

Si vous choisissez de devenir Pirate, vous pourrez parcourir les mers et sélectionner les bateaux que vous désirez attaquer. Vous passerez à l'attaque en choisissant l'icône Combat.

Cela vous permettra de contrôler les canons alors que vous placerez votre bateau en position d'attaque. En appuyant sur feu, tout affichage disparaîtra de l'écran puis vos canons et le navire ennemi apparaîtront à l'écran et vous choisirez le canon que vous voulez tirer en déplaçant le levier vers la gauche ou vers la droite, vous pourrez altérer la hauteur du canon en déplaçant le levier vers le haut ou vers le bas et en appuyant sur feu, vous pourrez tirer un coup de ce canon. A peine le coup tiré, vous pourrez préparer un autre canon (si toutefois vous disposez de plus d'un canon de ce côté du bateau). En utilisant cette méthode, vous serez à même de tirer une bordée. Si le navire se déplace en dehors du champ de tir, vous pourrez en appuyant sur la barre d'espacement revenir en mode plan et cela vous permettra de manoeuvrer pour continuer l'attaque. Une fois que vous aurez désarmé le navire, il s'arrêtera de lui-même et vous serez en mesure de l'aborder (Si, afin d'augmenter vos possessions, vous voulez vous emparer d'un navire intact, faites attention à la façon dont vous tirez).

ABORDAGE

L'abordage s'opère en navigant le long du bateau; quand vous vous trouverez suffisamment proche de celui-ci, vous serez placé sur l'écran d'abordage et vous devrez vous rendre maître du bateau en tuant le Capitaine. Vous représenterez tous les membres de votre équipage, ainsi chaque fois que vous perdez une vie, vous perdez un membre de l'équipage. Si vous en perdez trop, il vous sera impossible de manoeuvrer votre propre bateau. Chaque membre d'équipage du navire ennemi est un représentant de l'équipage total. Donc, moins vous en tuez et plus vous gardez de chance de disposer d'un équipage pour manoeuvrer ce bateau après que vous vous en soyez emparé (une fois le bateau capturé, ils vous seront loyaux si vous les épargnez). Si vous vous emparez du navire intact, vous pourrez le ramener à la côte et lui-même et ses marchandises seront désormais à vous. Si le vaisseau ennemi est trop endommagé ou si trop de membres d'équipage ont péri dans la bataille, il vous sera impossible de naviguer mais vous pourrez charger le cargo et tout ce qu'il vous est possible de transporter sur votre navire. Si vous perdez la bataille, il vous sera possible de battre en retraite sur votre propre navire et d'abandonner le combat en sélectionnant l'icône QUIT (représenté par un bateau). Durant le combat, vous pourrez choisir entre deux armes différentes (en admettant bien sûr que vous ayez acheté mousquets et balles). L'épée est utilisée pour le combat au corps à corps et le mousquet pour les coups à longue portée, le nombre de coups de mousquet dont vous disposez dépend du nombre acheté au port (il vous est d'autre part impossible de perdre l'épée). Le combat vous fait perdre de l'énergie (représentée par des barres sur l'écran), quand son énergie est entièrement épuisée, votre homme meurt. Si vos hommes n'ont pas été correctement nourris, cela se reflètera dans leur niveau d'énergie.

ATTENTION

Quand vous vous emparez d'un bateau et que vous le ramenez au port, il vous est possible de le perdre à cause du mauvais temps ou des attaques d'autres bateaux, c'est un risque qu'il vous faut courir si vous souhaitez vous enrichir.

Il se peut que vous soyez attaqué par d'autres bateaux, ils pourront tirer sur vous et s'il s'agit de bateaux plus rapides, ils se rangeront le long de votre navire, et tenteront de l'aborder. Essayez à ce moment là de tuer autant d'ennemis que possible, si vous parvenez à éliminer la plus grande partie de l'équipage, vous aurez repoussé les abordeurs et ils partiront. Si ils arrivent à s'emparer de votre navire, vous aurez perdu et s'il s'agit du seul navire que vous ayez, le jeu sera terminé. Si vous possédez plus d'un navire, un élément pris au hasard "JOSS" (chance) déterminera votre survie.

PORT

Pour rentrer au port après un voyage, vous verrez des Ports sur l'écran de la mer, en pénétrant dans l'un d'entre eux, vous serez amené au port. Une fois là, il vous faut trouver l'entrepôt et la banque afin de pouvoir négocier les marchandises et les bateaux que vous avez acquis durant le voyage. Vous devez ensuite vous réapprovisionner et repartir en mer.

Si vous avez plus d'un navire à quai quand vous retournez à Macao, vous pourrez choisir quel bateau naviguer pour le voyage suivant et ensuite envoyer les autres bateaux en

mer. Ils feront le négoce de marchandises licites et leurs ventes et achats seront au fur et à mesure débitées et créditées à votre compte. Souvenez-vous que même s'ils ne sont pas en mer, vos navires continueront à vous coûter de l'argent sous forme de salaire et de nourriture. Quand le prêt arrive à l'échéance, vous devez retourner à Canton pour le payer, sinon vous risquez de perdre votre tête. Maintenant en possession de vos propres biens, reprenez la mer et essayez d'augmenter votre fortune et votre statut jusqu'à ce que vous ayez réalisé votre ambition . . . devenir LE TAI-PAN.

STATUT

Une fois que vous avez terminé le jeu, soit par choix, soit parce que vous avez été tué, vous serez informé de votre statut final qui est déterminé par la quantité de liquide et de biens que vous possédez à ce moment-là.

En voici la liste par ordre ascendant:

Esclave – Ivrogne – Failli – Paysan – Mousse – Rameur

Gréeur (\$100,00) – Matelot de pont (\$150,000) – Homme de vigie (\$200,000) –

Timonier (\$300,000) – Elève officier (\$350,000) – 2eme Officier (\$400,000) – 1er

Officier (\$500,000) – Capitaine (\$600,000) – Propriétaire du navire (750,000) –

Commerçant (\$1,000,000) – Négociant (\$2,000,000) – Principal Négociant (\$4,000,000)

– Prince des Négociants (\$5,000,000) – TAI PAN (\$6,000,000 +).

QUELQUES CONSEILS

Suivant votre fantaisie, ce jeu peut se jouer de bien des façons différentes. Vous pouvez le jouer en vous concentrant simplement sur les activités de négoce et en évitant tout autre contact. Vous pouvez le traiter comme une aventure et essayer de résoudre les puzzles correspondants. Vous pouvez aussi vous montrer beaucoup plus agressif et acheter un Clipper, enrôler de force un équipage et écumer les mers. Pour vraiment apprécier Tai-Pan, il convient d'introduire tous ces éléments.

Quand au début du jeu vous êtes encore au port, il est conseillé d'acheter le sextant, le compas, les cartes et le télescope sinon, vous ne pourrez choisir certaines options et la traversée vous prendra longtemps.

Alors que vous goûtez aux délices du port gardez présent à l'esprit que si vous êtes saoul ou épuisé, vous courez le risque d'être enrôlé de force et de terminer le jeu.

Lors de l'achat de votre premier bateau nous vous conseillons d'acheter d'abord le Lorcha. Si vous tentez de faire du commerce avec le Clipper, vous ne pourrez acheter les stocks et pour amasser des provisions, vous serez contraint de piller d'autres navires.

TAI-PAN

TM

ocean

6 Central Street · Manchester · M2 5NS Tel: 061 832 6633 · Telex: 669977

TAI-PAN™

CHANGEMENTS POUR TAI-PAN – ATARI ST.

En raison de la vaste quantité de mémoire occupée par ce programme, nous avons dû uniformiser certains écrans graphiques ce qui risque involontairement d'être une source de confusion. Quand vous explorez la ville, il est possible que vous décidiez de monter une ruelle afin d'accéder à une rue différente. L'écran correspondant que vous parcourez alors peut avoir la même apparence que celui que vous venez juste de quitter. Si vous vous déplacez ensuite de l'autre côté de l'écran vous remarquerez que vous êtes en fait dans une rue différente et ce à cause des bâtiments différents qui se trouvent à ce niveau. Explorez bien chaque ruelle et chaque entrée et établissez une carte. Pour vous aider dans cette tâche, nous avons uniformisé l'agencement de tous les ports et donc une fois qu'une carte de la première ville a été établie, cette carte sera ensuite valable pour toutes les villes suivantes que vous visiterez. Ceci a été fait afin de vous permettre de continuer le jeu sans à-coups.

Quand vous êtes en mode navigation et que vous sélectionnez "télescope", cela vous donne la possibilité de scruter l'horizon et de rechercher les navires ennemis qui sont représentés par des drapeaux. Une fois que vous avez repéré un drapeau dans votre télescope, déplacez votre souris/levier vers le bas et vous verrez le nombre de mâts que ce navire possède. Cela vous donnera une idée de la taille et de la puissance de ce bâtiment. Notez l'angle affiché au-dessus du télescope quand vous avez repéré un navire. Si vous choisissez ensuite de sélectionner le mode combat et si vous arrivez à le désenquêter, vous devez ensuite naviguer à l'angle noté afin de vous ranger le long de celui-ci et de l'aborder.

Attention: contrairement à ce qui figure dans les instructions, il n'existe pas facilité au clavier pour contrôler votre homme/ navire bien que les fonctions de statut et de prix de marché soient toujours applicables.

On utilise la barre d'espacement pour changer d'icône en fonction levier.