

---

# SAMURAI TRILOGY

---

## SCENARIO

Au plus profond de l'Orient, dans la province de la rivière Nang, existe une bande de guerriers redoutables et extrêmement qualifiés. Seuls les élèves exceptionnels sont autorisés à s'entraîner sous la conduite des Maîtres Suprêmes. Aucun autre groupe de guerriers ne possède autant de seigneurs samourais de la guerre dans ses rangs, et aucun autre samourai n'a dû se plier à un cours de formation aussi difficile pour gagner son titre. Ceux qui réussissent ont l'honneur de voir leur nom inscrit sur le temple de la guerre.

## REGLES DE JEU

Ayant mérité une place extrêmement convoitée dans le programme de formation des seigneurs de la guerre, vous commencez à apprendre les techniques qui feront de vous un excellent guerrier. Votre guide, le Maître Suprême Chu Yu, vous conseille pendant le combat et juge impartialement vos performances : écoutez attentivement ses conseils, car ils se montreront précieux. Si vous les ignorez, c'est à vos risques et périls. Pour prouver que vous êtes digne du titre tant convoité de samourai, vous devez prouver votre adresse au combat et votre agilité mentale, en utilisant trois techniques différentes : Karaté, Kendo et Samourai.

Chu Yu ne vous autorise à passer au niveau suivant que si vous sortez victorieux du combat contre un expert de première classe à chaque niveau.

## DECISIONS DE DEFENSE

Vous ne parviendrez à battre votre adversaire qu'une fois ses faiblesses et points forts indentifiés (vous pouvez le battre soit aux points, soit par K.O. direct). Avant de commencer à vous battre, vous devez donc prendre certaines décisions tactiques, entre autres une évaluation précise des attributs clés de votre adversaire : sa technique, sa vitesse, sa force ou son endurance. Vous devez ensuite sélectionner la stratégie vous permettant de contrer au mieux ces caractéristiques. Ex., si votre adversaire se fie à sa force, la vitesse peut être votre meilleur atout. Lorsque vous évaluez les capacités de votre adversaire, vous devez également en décider le niveau : un, deux ou trois, mais n'oubliez pas que plus le niveau est élevé, et plus la victoire risque de vous échapper. Pendant votre combat, le Maître Suprême surveille votre moralité. Si vous sélectionnez un adversaire plus faible que vous, vous perdez des points et l'estime de Chu Yu, alors n'oubliez pas que votre seul objectif est d'améliorer vos facultés. Avant de combattre un adversaire, vous devez vous entraîner religieusement en sélectionnant trois des routines de formation en fonction de la stratégie choisie.

### Circuit

### Poids

### Course

### Isométrie

**Makiwara** : Vous exercez vos techniques de combat sur une image.

**Kihon** : Vous vous entraînez aux mouvements et techniques.

**Tamoshiwari** : Vous cassez des briques, ardoises, etc.

**Ibuki** : Exercices respiratoires.

**Tai Sabaki** : Entraînement aux réflexes.

**Kata** : Mouvements combinés.

**Kumite** : Boxe d'entraînement.

**Mokuso** : Méditation.

Ces routines ont toutes été conçues pour améliorer une technique bien précise. Un mauvais choix risque donc de vous coûter très cher. Les décisions que vous prenez au sujet de votre adversaire, de la stratégie et de la formation contribuent à votre défense générale. Les capacités de votre adversaire sont déterminées par son niveau.

## DECISIONS TACTIQUES

Une fois que vous avez évalué psychologiquement les capacités de combat de votre adversaire et que vous vous êtes préparé en conséquence, vous devez adopter une initiative d'attaque. Cette décision affecte directement votre puissance de frappe et doit être prise avec précaution.

Entre chaque phase de combat, vous devez sélectionner des tactiques d'attaque et de défense en distribuant un certain nombre de points (vous disposez pour cela de 5 points) à chacun des quatre attributs clés. Votre choix est illustré par quatre barres au bas de l'écran. Votre adversaire et vous possédez tous deux une barre d'attaque et de défense (vous et votre barre portez la couleur rouge et votre adversaire la couleur bleue). Toutes les barres sont surveillées continuellement et changent en fonction du combat. Si vous avez fait un mauvais calcul et que vous perdez, ou si vous attaquez à l'aveuglette et gaspillez votre énergie, votre niveau de défense diminue progressivement et vous risquez de trouver le mort. Ne désespérez surtout pas, car Chu Yu donnera une force d'attaque supplémentaire à l'élève qui s'est bien entraîné et lutte avec sagesse.

Les opportunités de méditer et de modifier les tactiques au cours des premiers rounds de Karaté et de Kendo (durant une minute chacun) ne manqueront pas. Après le premier round, une limite de temps est toutefois imposée à ce privilège.

Pendant la troisième épreuve de Samourai, qui est aussi la dernière, vous êtes autorisé à faire une sélection initiale, après quoi vous devez lutter sans arrêt jusqu'à la mort : au cours de cette épreuve finale, vous devez battre quatre adversaires. C'est dans cette épreuve que votre formation va être véritablement mise à l'épreuve. Elle ne peut avoir que deux issues : la mort ou le titre de seigneur de la guerre samourai.

## POUR SÉLECTIONNER

Positionnez le curseur à l'endroit voulu à l'aide de la manette de jeu. Poussez-la vers la droite pour confirmer votre décision ou vers la gauche pour l'annuler. Pour l'exécuter, appuyer sur le **BOUTON DE TIR**.

## DEPLACEMENT

Quand l'écran vous dit de retourner la cassette, ne le faites pas, ce n'est pas nécessaire.

### AMSTRAD

**F7** – Pour suspendre/reprendre la partie

**F1** – Pour activer/supprimer les effets musicaux et sonores.

**ENTER** – Pour quitter le mode d'entraînement.

### SPECTRUM 48K

**P** – Pour suspendre/reprendre la partie.

**ENTER** – Pour quitter le mode d'entraînement.

### SPECTRUM 128K

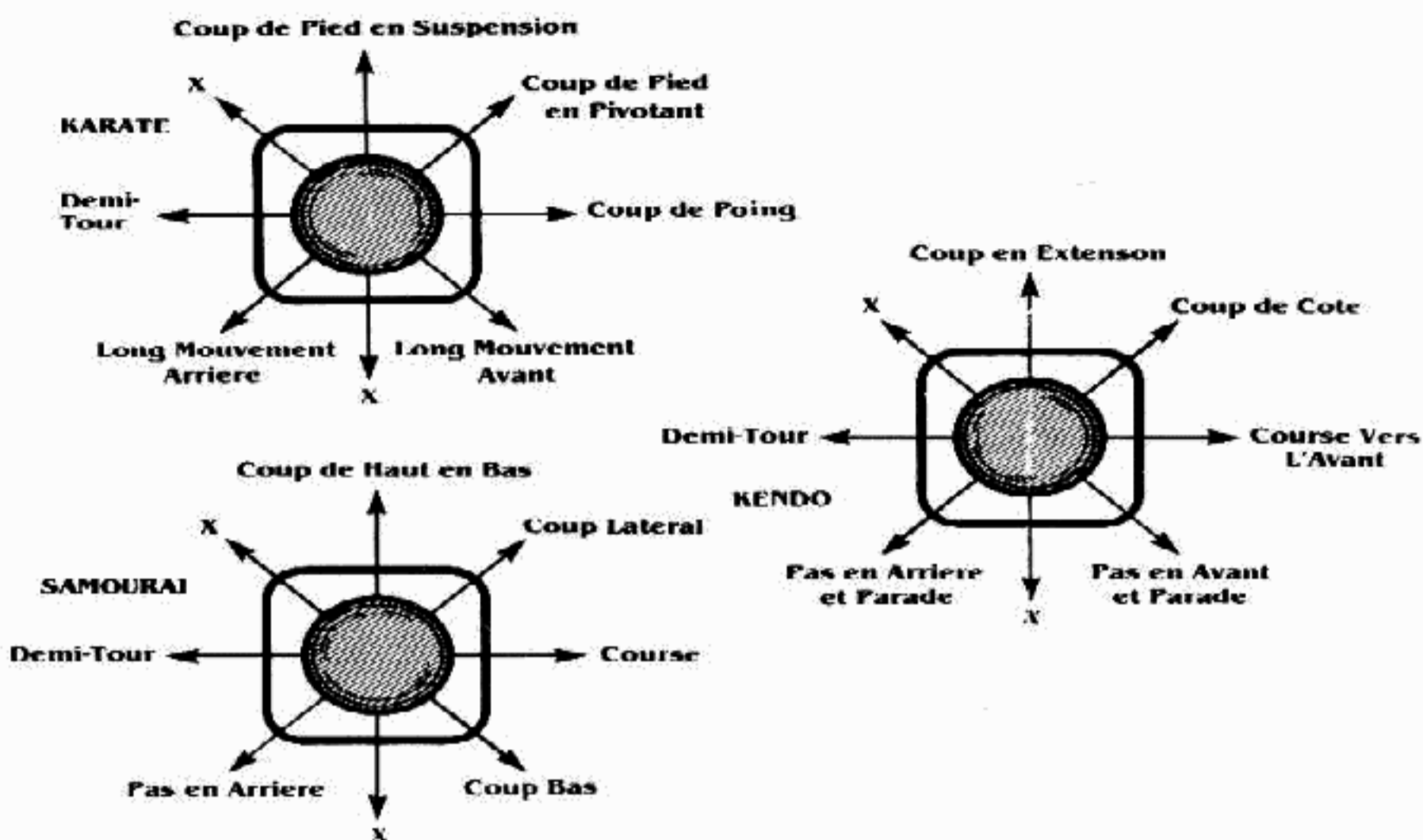
**P** – Pour suspendre/reprendre la partie.

**M** – Pour activer/supprimer les effets musicaux et sonores.

**ENTER** – Pour quitter le mode d'entraînement.

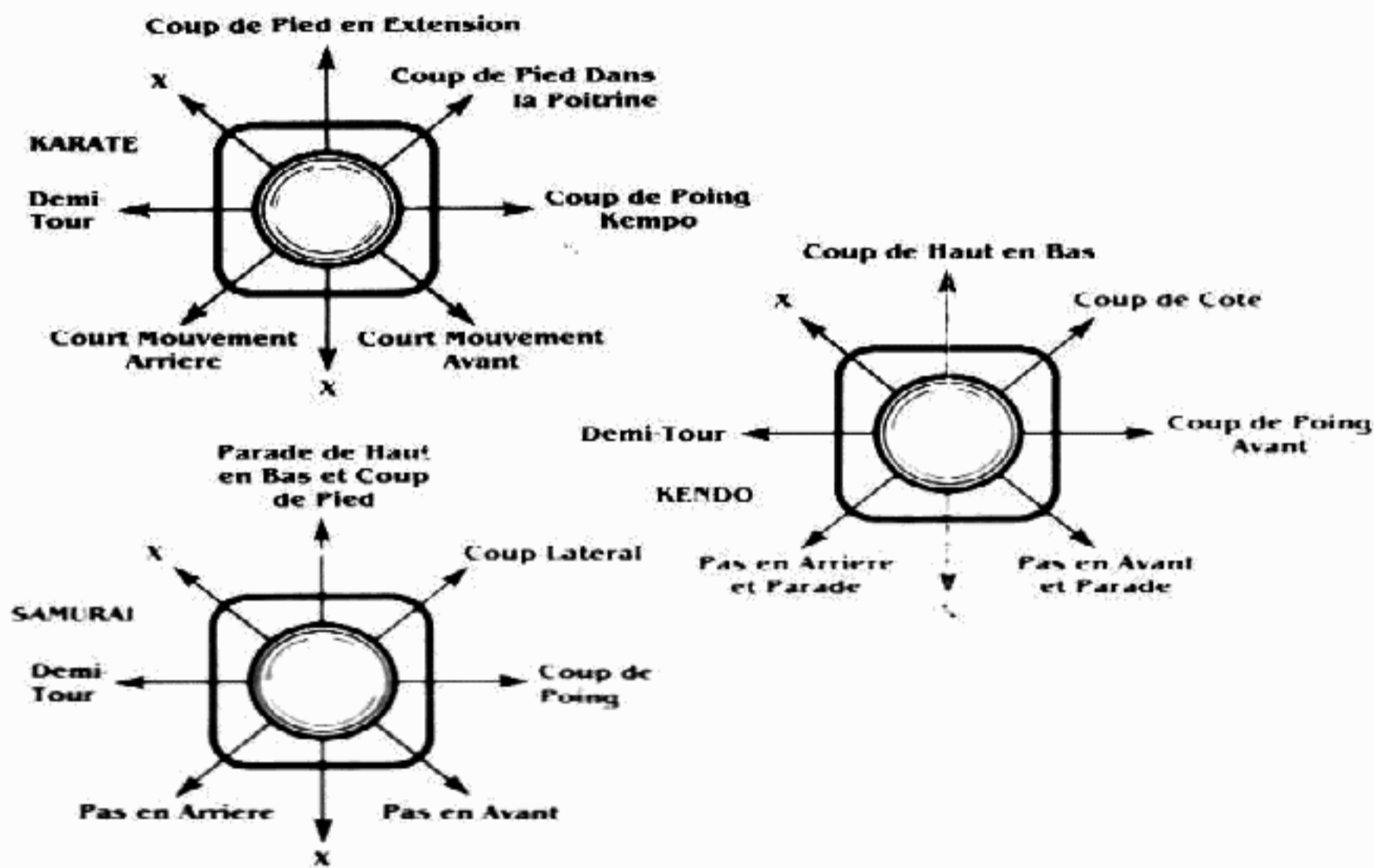
## DEPLACEMENT

Joueur tourné vers la droite – bouton de tir enfoncé.



## DEPLACEMENT

Joueur tourné vers la droite – bouton de tir pas enfoncé.



## NOTES

Dans toutes les versions, vous devez sélectionner la langue de votre choix avant de commencer à jouer.

Les commandes à la manette de jeu sont extrêmement sensibles, et il est préférable de sélectionner le mode d'entraînement avant de passer au jeu proprement dit. Au cours du jeu, vous pouvez sauvegarder la partie entre deux combats et la recharger par la suite. Lorsque vous entraînez aux trois techniques de combat, il est conseillé de prendre note du chiffre indiqué sur le compteur du magnétophone pour savoir à quel endroit les retrouver par la suite.

Notez ces chiffres ci-dessous:

Karaté	000
Kendo	
Samourai	

Pour faire disparaître l'écran de texte à n'importe quel instant du jeu on appuyer sur le bouton de **TIR**.