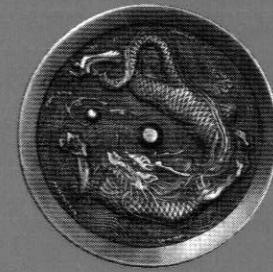


SECOND SAMURAI

SECOND SAMURAI



Titoli di coda

Programmazione

**Design,
Effetti speciali**

Grafica

**Schermo titolo
e altra grafica**

Musica

Documentazione

Traduzione

**Produttori per
Vivid Image**

**Produttori
per Psygnosis**

Raffaele Cocco

**Raffaele Cocco &
Mevlut Dine**

Tcoman Ismak

Sauzav Sarkar

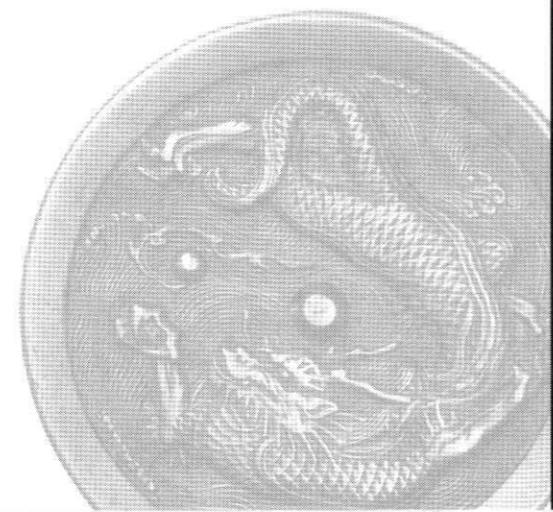
Brian Marshall

The Word Factory

**Alpha CRC Ltd.,
Cambridge**

Mevlut Dine

Nik Wild

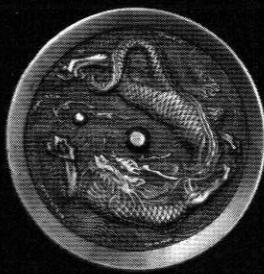


56

ENGLISH

Contents

2. *The Story So Far*
3. *Loading Second Samurai*
3. *Playing Second Samurai*
6. *Controls*
8. *Your Enemies*
9. *Weapons and Other Objects*
11. *Magic*
13. *Helpful Advice*
15. *Français*
29. *Deutsch*
43. *Italiano*



Vite extra



Il Mago-Magio è riuscito a portare alcune pozioni rigeneranti che vi daranno delle vite extra. Queste sono molto rare - e spesso sono difficili da ottenere.

Continua e codici

Nel caso perdeste tutte le vite con le quali avete iniziato, il Mago-Magio vi darà un paio di possibilità di continuare (o di riniziare, se preferite). Questi sono crediti che potrete raccogliere nel gioco, e che vi consentiranno di continuare dalla sezione in cui vi trovate. Ogni volta che completerete un livello, il Magio vi fornirà un codice, che vi dà la possibilità di riniziare l'azione da quel livello la prossima volta che iniziate a giocare. Non dimenticate di scriverlo su un foglietto!

Tabella dei punteggi

Lo scopo finale di un samurai deve essere sempre di seguire il proprio codice d'onore e guadagnarsi il rispetto degli altri. Un punteggio elevato potrà sembrare cosa da poco, ma farà un'ottima impressione sui vostri rivali.

La sequenza di fine gioco

Se riuscite a sconfiggere il Re Demonio, vi verrà dato un premio magico, sotto forma di una sequenza di fine gioco. Tuttavia, in modo da poter vedere l'intera sequenza, dovete riuscire a raccogliere il numero massimo di punti di esperienza disponibili.

54

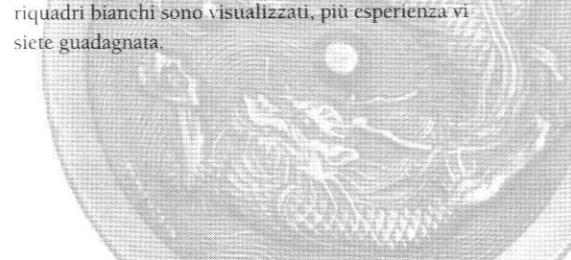
I punti di esperienza

I punti di esperienza sono sia una misura del vostro successo nella scoperta dei segreti del gioco che una parte vitale della partita. Se raccogliete il numero massimo su ogni livello, alla fine della partita sarete in grado di vedere l'intera sequenza di animazione finale. Altrimenti potrete vedere solo una parte limitata, relativa al numero di punti raccolti.

I punti di esperienza si ottengono aprendo dei contenitori che raccolgono delle stelle bianche. Queste vengono da voi non appena aprite i contenitori e si trovano in tutta la partita, dall'inizio.

Quando avete raggiunto la fine di un livello, vi verrà detto esattamente quanta esperienza avete raccolto. Se finite un livello senza aver riempito il misuratore d'esperienza, avrete dimenticato di aprire alcuni contenitori o non avete scoperto un sotto-gioco segreto, una stanza nascosta o un indovinello extra. Queste aree segrete e indovinelli sono importanti non solo per l'esperienza, ma potranno nascondere anche un'arma segreta o dell'energia extra o dei punti.

Nel gioco con 1 o 2 giocatori, l'esperienza viene visualizzata nel pannello di stato centrale - più riquadri bianchi sono visualizzati, più esperienza vi siete guadagnata.



LOADING INSTRUCTIONS

NB: Always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the SECOND SAMURAI disks. See the virus warning and warranty notice at the end of this manual for further information.
SECOND SAMURAI can run on an Amiga 500, 500+ and 600. It requires 1Mb of memory.

Loading Second SAMURAI

Switch on the computer. When the Workbench disk is requested, insert Disk 1 of SECOND SAMURAI and follow the instructions on screen.

PLAYING SECOND SAMURAI

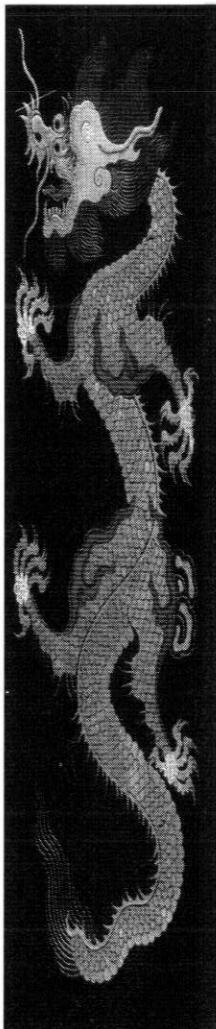
Introduction

SECOND SAMURAI features three huge worlds, each with its own style in graphics and gameplay. The first two worlds contain four sub-levels each, and the last one has two. The young warrior must travel through the past, present and future to achieve his task, and he must defeat his enemies, negotiate treacherous terrain and solve difficult puzzles if he is to finally triumph over the Demon King. If this proves too tough a mission, he can always take a companion with him...

However, true samurai are not content with merely exacting revenge on their foes. Even if you complete the game, there's always a chance that you will have missed something along the way, such as a secret level or a few extra experience points. Try to do as much as you can!



55



Spada



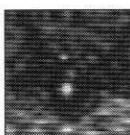
Questa è l'arma più importante del samurai e quella che userà più spesso. Usatela con cautela, perché non dura per sempre.

Pugnale



Questi pugnali sono in gruppi di dieci. Tenendo premuto il pulsante del fuoco, potete inviarne un gruppo contro il vostro avversario. Assicuratevi di stare mirando contro il bersaglio giusto!

Bombe



Le bombe hanno un effetto devastante in un'area ristretta. Fate varie prove per vedere qual'è il metodo più efficace d'utilizzo.

Cranio ad individuazione del nemico



Quest'arma rara ma molto utile individuerà il nemico e ne ridurrà l'energia in maniera molto significativa.

Libri di magie



Il Mago-Magio è riuscito a far entrare tre libri di magie diversi nel regno del Re Demonio. Questo è quello che possono fare:

Il Libro ROSSO vi da una bomba magica

Il Libro GIALLO chiama la vostra spada magica

Il Libro VERDE vi rende temporaneamente invulnerabili.

Altri oggetti

Fortunatamente l'oggetto non violento più comune nel gioco è il cibo. Ci saranno diverse volte in cui sarete molto contenti di poter mangiare una deliziosa fettina di pollo arrosto, o di addentare una mela succosa. Tuttavia, ci sono altri oggetti che il Re Demonio ha stupidamente lasciato in giro. Forse potrete usarli contro di lui?

Il cibo



Il cibo viene utilizzato per rigenerare l'energia del samurai. Certi tipi di cibo sono migliori di altri: una mela, per esempio, è solo uno spuntino, ma del pollo arrosto soddisfa anche l'appetito più grande.

A. Playing Area

1. The Samurai

You don't have to be alone! Two players may join forces - or compete - to defeat the Demon King.

2. Background

There are many parts of the Demon King's domain with which you can interact. Beware of falling down holes!

3. Enemies

If you manage to defeat the Demon King's minions, his bosses will show you what real fear is.

4. Weapon

You won't get far without a sword, a spell book or some other kind of weapon.

5. Object

There are many kinds of objects and switches, and knowing when to use them could be the secret of success.

B. Status Panel

Left hand side shows Player One's status

Right hand side shows Player Two's status

6. Points

You have to earn these!

7. Experience Points

The more you fill this meter, the more you will see of the end of game animation sequence.

8. Energy

Repeated contact with enemies and hazardous areas of the background will soon cost you a life!

9. Currently Held Weapons

This is your active weapon, used by pressing fire. Press the appropriate SHIFT key to choose another.

10. Number Of Weapons Remaining

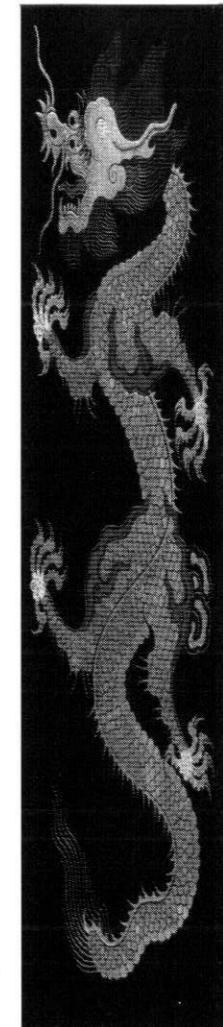
Don't be wasteful with your weaponry...

11. Enemy Strength

When facing boss enemies, this meter shows how much life they have left.

12. Number Of Lives Remaining

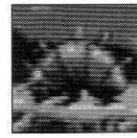
You start with a maximum of 3, 5 or 7 (see Options menu, above). Should you die, you have two chances to continue from the start of your current level.



I VOSTRI NEMICI

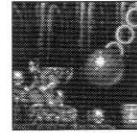
Il Re Demonio ha tante sorprese pronte per voi. Ogni avversario, dai soldati più umili ai capi più spaventosi, è in grado di rubarvi energia e di terminare prematuramente la vostra missione. Non dovete sempre lottare (dei movimenti agili sono sempre un'ottima difesa) ma vi verranno assegnati dei punti extra per ogni nemico ucciso. Quando viene colpito, l'avversario lampeggerà - ma non significa che morirà immediatamente. Anche i nemici più deboli devono essere colpiti un paio di volte e quelli più forti possono essere colpiti ripetutamente... In ogni caso dovrete ricordare che è importante usare le armi disponibili in maniera efficiente, ed allo stesso tempo mantere alto il vostro livello di energia.

I soldati



Questi sono le difese primarie del Re Demonio. Nei primi livelli incontrate diversi avversari potenti, come serpenti, animali pelosi, ratti meccanici e nemici volanti che gettano bombe. Poi vi troverete davanti ad api giganti, ninja e vari robot...

Trappole



Il paesaggio può essere pericoloso come i suoi abitanti. Se le palle della morte in movimento non vi schiacciano, le spade rotanti vi finiranno, i nastri trasportatori vi

porteranno alla morte e i raggi laser vi friggeranno. Ma soprattutto, cercate di evitare di cadere dallo schermo - non vi sarà possibile ritornare senza perdere una vita.

Capi



Ci sono diversi capi importanti nel gioco, e vari meno importanti. I capi meno importanti normalmente sono difficili da distruggere e hanno diversi trucchetti per distruggere voi. I capi importanti, inoltre, possono reincarnarsi varie volte o vi possono chiedere di risolvere un indovinello prima di lasciarvi proseguire. Certamente la loro potenza è di gran lunga superiore alla vostra, e solo la vostra furbizia potrà salvarvi.

I due giocatori!

Nel modo a due giocatori, potete giocare insieme o come nemici. Siccome entrambi i giocatori si trovano sullo schermo contemporaneamente, è inevitabile che i punti extra e gli oggetti verranno dati a quel giocatore che li prende per primo. Va ricordato anche che il giocatore che colpisce a morte il nemico guadagna i punti! Potete scegliere di essere amici (utilizzando l'opzione FRIEND) e così dividervi i punti secondo necessità. O potrete essere davvero cattivi e scegliere l'opzione KILL. Se il vostro compagno non vi è particolarmente simpatico, o se si impossessa dei punti e degli oggetti, potete sempre

Armed Combat With Sword

Flying Slash

Push up, or push up diagonally, and press the fire button

Forward Slash

Press or hold fire button and push left/right

Low Fast Slash

Pull diagonally down and press fire button

Low and Under Slash

Pull down and press fire button

Overhead Slash

Press fire button and push up

Overhead Swipe

Press fire button and push up/backward diagonally

Short Stab

Press fire button and push up/forward diagonally

Keyboard Controls

'C' and 'V'

Adjust the volume of the background music. This doesn't affect the volume of the sound effects

Left Shift

Choose Player One weapons

Right Shift

Choose Player Two weapons

ESC

Abort game (hold down the key for a few seconds)

P

Pause game; any other key to unpause

Help

Display Help screen



I COMANDI

Il joystick nella porta due controlla il giocatore 1, il joystick nella porta uno controlla il giocatore 2. Tutti i movimenti del samurai sono possibili utilizzando il joystick. Tutte le altre funzioni vengono eseguite utilizzando la tastiera.

I comandi del joystick

Il giovane guerriero ha tre movimenti evasivi e quattordici movimenti di combattimento che può usare per sconfiggere il Re Demonio ed i suoi guerrieri. Solo un maestro delle arti marziali riuscirà a raggiungere la fine - pertanto allenatevi il più possibile.

N.B. avanti e indietro

Avanti si riferisce alla direzione verso la quale vi trovate, mentre indietro si riferisce alla direzione opposta. Pertanto, per esempio, se il Secondo Samurai si trova rivolto verso destra, indietro sarà a sinistra.

Generale: armato o non armato

Camminare verso sinistra/destra

Premere sinistra o destra sul joystick.

Abassarsi

Tirare il joystick verso il basso.

Saltare

Spingere il joystick verso l'alto. Spingere diagonalmente verso l'alto per saltare in avanti ed all'indietro.

Sparare o gettare armi

Mantenere premuto il pulsante del fuoco. Più potente è l'arma, maggiore sarà il tempo durante il quale dovete tenere premuto il pulsante del fuoco.

Combattimento non armato

Pugno veloce in avanti

Premere il pulsante del fuoco.

Pugno potente in avanti

Premere il pulsante del fuoco e spingere il joystick in avanti.

Pugno basso in avanti

Premere il joystick verso il basso e premere il pulsante del fuoco.

Sfiorciata

Premere il pulsante del fuoco e spingere il joystick verso il basso diagonalmente verso sinistra o verso destra.

Calcio veloce verso l'alto

Premere il pulsante del fuoco e spingere il joystick verso l'alto.

Each Other!

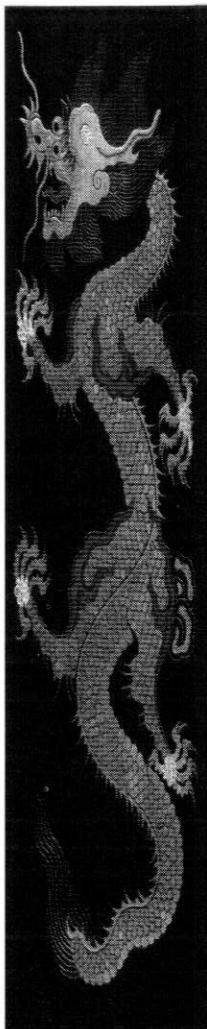
In two-player mode, you can play as happy families or sworn enemies. Since both players are on screen simultaneously, it's inevitable that the bonuses and objects will be given to the one who picks them up first. Remember also that it's the player who strikes the final blow on an enemy who gets all the points! You can settle this problem amicably by choosing the FRIEND two-player option and allocating resources to the player who needs them most. Or you can be utterly ruthless with the KILL! two-player option: if you don't particularly like your accomplice or he's annoying you by getting to all the goodies first, you can kill him off. Unfortunately, he can do the same to you... Finally, you can compromise with the STUN option, whereby you can temporarily disable your companion without reducing his energy - this allows you to get the goodies but doesn't do any lasting harm.

WEAPONS AND OTHER OBJECTS

The samurai can make use of many weapons and objects found within the Demon King's domain. In most cases, all he needs to do to collect something is to walk over it. However, when it comes to special objects the samurai must first crouch and then hold down the fire button to pick it up - then press fire again when he wants to release it.

Weapons

The samurai's best weapon is himself but in some cases he may need a little extra help - and these items will certainly assist him. When holding a single weapon, the number above that weapon will display '1'. If that number becomes white, then the inventory is full and you cannot pick up any more of that type of weapon. If the number is green, you are free to pick up more. In the flying shoot 'em up section, the jet pack allows the samurai access to more modern weapons. He has use of a destructive power bolt as soon as he uses the jet pack unit, however if he uses the pack while carrying his sword, the power bolt will be more powerful.



1 Player (1 giocatore)

Scgliendo questa opzione, entrerete direttamente nella partita per un giocatore e potrete giocare impersonando uno dei due samurai. Il giocatore 1 viene controllato inserendo il joystick nella porta 2 (la porta del mouse), il giocatore 2 dal joystick nella porta 1.

2 Player (2 giocatori)

Scgliendo questa opzione, entrerete direttamente nella partita per due giocatori - tuttavia, suggeriamo di dare un'occhiata al menu Options (Opzioni). Entrambi i giocatori lottano contemporaneamente: se, a causa di un incidente, uno dei giocatori dovesse scomparire dallo schermo, il Mago-Magio potrà riportarlo nel gioco. Il giocatore 1 viene controllato dal joystick nella porta 2, il giocatore 2 dal joystick nella porta 1.

Options (Opzioni)

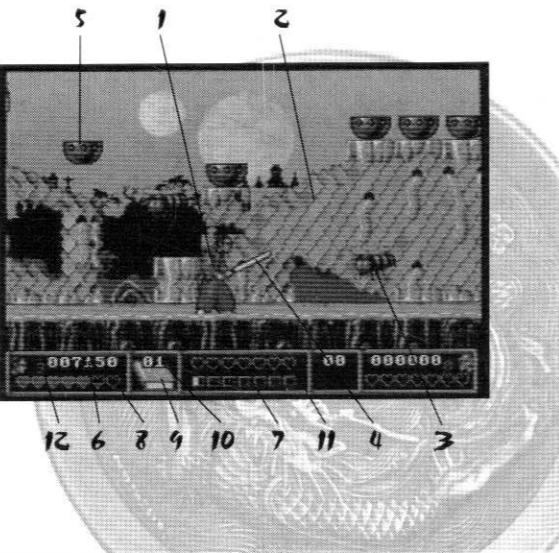
Questo menu vi consente di decidere il numero di vite di cui dispone ogni giocatore (3, 5 o 7) cambiare il livello di difficoltà (Easy (Facile), Normal (Normale), Tough (Difficile) o Hard (Difficilissimo)), inserire o disinserire il suono e decidere che tipo di partita da due giocatori volete.

Per la partita a due giocatori potrete scegliere tra Friend (Amico) (dove il combattimento tra giocatori non ha alcun effetto), Stun (Stordire) (dove il combattimento non fa perdere energia, ma il giocatore "ferito" viene bloccato per un breve periodo) e Kill! (Uccidere) (il combattimento dà come risultato la perdita di energia).

46

Lo schermo principale del gioco

Il viaggio del samurai lo porta attraverso dieci stadi molto ampi che sono compresi in tre mondi distinti. Si troverà davanti a creature fantastiche nel mondo del Crepuscolo, dove vengono riuniti il passato, il presente ed il futuro. Nella stazione spaziale ad Alta Tecnologia deve combattere contro orde di robot e di altre creature in modo da poter trovare una navicella spaziale. Questa navicella spaziale lo porterà nel mondo finale, nell'antico Giappone, dove il Re Demônio lo attende. Durante il viaggio ci sono situazioni di lotta, elementi di sparatoria e diversi indovinelli, e solo il giocatore più valoroso si guadagnerà il successo.



Pots



The most common kind of container is the pot which contains experience points. However, there are other pots in the game - and you have to open them to discover what's inside...

Mystery Objects

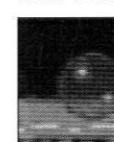


There are many mysterious objects in the game, and it's up to you to find out how to use them. In general, they are either linked to puzzles or to mechanisms which will allow you to progress, and you sometimes have to place them in exactly the right spot before they will work. Watch out for the idols, the magnet, the jet pack and the propeller.

MAGIC

Magic is a small but significant part of SECOND SAMURAI. The Wizard-Mage has provided you not only with items that will help you travel quickly between different areas of the game, but also with magical switches which can help in your quest.

Blue Orbs



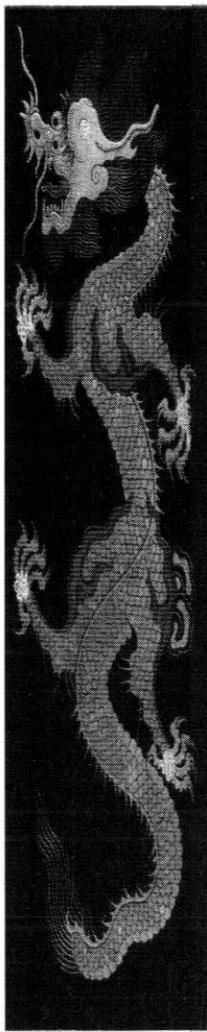
There are two types of Blue Orb. The bigger ones take you onto the next section. The smaller ones take you to hidden rooms and sub-games. Press and hold down the fire button to activate both kinds - but make sure you're standing behind them!

Faces



Some areas of the game feature Faces. These act as simple magic switches, which activate and deactivate certain characteristics of the backgrounds, objects and opponents. But be careful! The switches can work in your favour, but they can also work against you.

47



LA STORIA FINO AD ADESSO...

I samurai, guerrieri del Giappone antico, hanno un passato di lotte valorose, e nessuna sembra superare in onore la loro lotta contro il Re Demonio.

La storia del Primo Samurai ha raccontato come Lord Akira ed il suo giovane compagno guerriero stavano raccogliendo le tasse dagli abitanti di un villaggio delle colline, quando il Re Demonio discese da una montagna e distrusse l'intera popolazione. Lord Akira fu egli stesso ucciso brutalmente, ed il suo compagno giurò che l'avrebbe vendicato.

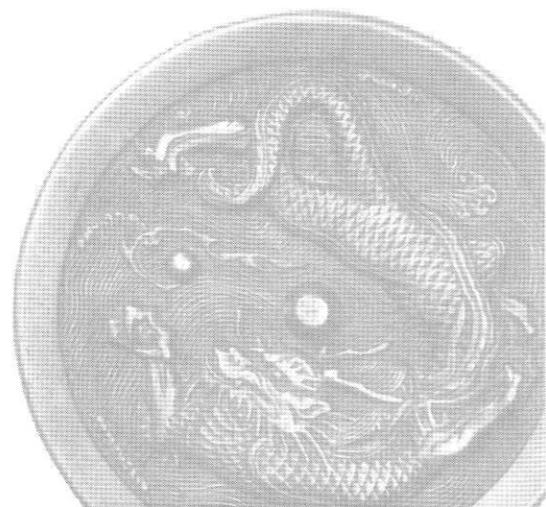
Dopo anni di ristrettezze e di punizioni terribili, il Mago-Magio arrivò dal mare e lottò contro il Re Demonio sul suo trono sulla montagna. Il loro conflitto fu lungo e terribile, ma, alfine, il Magio forzò il Re Demonio a rifugiarsi in un'altra era. Il Demonio si buttò nel futuro lontano, dove le magie e le superstizioni sono state dimenticate, e dove non doveva lottare contro i nemici.

Il giovane samurai chiese al Magio di lasciare che vendicasse Lord Akira. Il Magio acconsentì, seppur a malincuore e lo inviò nel 24simo secolo, in Giappone, dove il guerriero trovò un mondo desolato e orribile. Dopo aver battuto orde di soldati del Re Demonio, il samurai si trovò faccia a faccia con il suo nemico...

Ma il Re Demonio fuggì, e tornò sul suo trono in montagna nel vecchio Giappone. Ancora una volta

aveva dovuto fuggire, ma adesso si trovava a casa. Il Re era bloccato e come un topo in trappola era pronto a fare qualsiasi cosa pur di sconfiggere il suo avversario.

Tutte le sue forze demoniche sono state chiamate in suo aiuto, tutte sue trappole sono state allestite, tutti i suoi poteri sono diretti contro di voi. Solo il guerriero più saggio e più valoroso può sconfiggerlo.

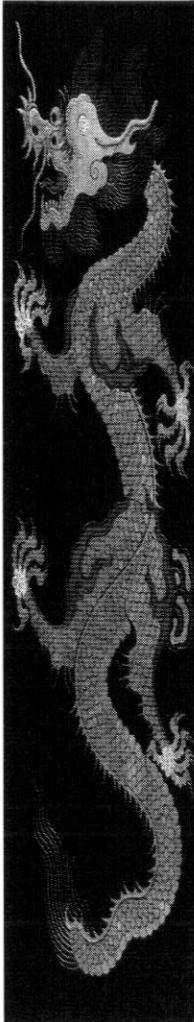


44

HELPFUL ADVICE (READ THIS ONLY IF YOU'RE STUCK!)

- * If you can't find a way through, try attacking parts of the scenery. Sometimes all is not what it seems, and a few well-placed kicks can reveal a whole new world.
- * Look out for the stationary flashing stars!
- * There are plenty of hidden rooms offering extra lives, bonuses and points, and there are many hidden objects. However, how you use the objects is much more important than simply finding them...
- * Some combat moves are more effective than others. Experiment to see which ones are the most powerful.
- * Collect as many experience points as possible. Don't be afraid to kill the Demon King's minions, and collect all the white stars you can. Experience allows you to discover more, too...
- * You don't necessarily have to solve all the puzzles to complete the game - but there is a reward at the end of the game if you do.
- * Performing some actions twice can open up a whole new area of exploration.
- * In two-player mode, competition is more fun but co-operation is more effective.

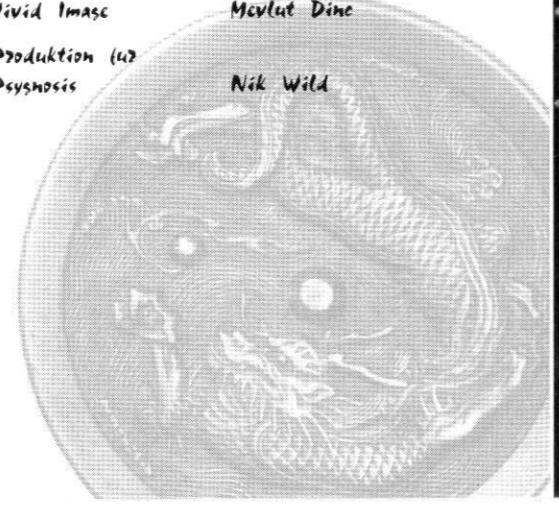
13



- Im Zwei-Spieler-Modus bedeutet das Spiel gegeneinaner mehr Spaß, das Spiel miteinander jedoch mehr Erfolgchancen.
- Es gibt viele Arten, die Bosse des Dämonenkönigs zu besiegen. Einige sind wirksamer als andere: probieren Sie sie aus, um die beste zu finden.
- Manchmal ist ein Feind oder ein fliegender Gegenstand das beste Transportmittel zu einer höheren Ebene.
- In einigen Baller-Unterspielen begegnen Sie Feinden, die rasende Kopfschmerzen bekommen, sobald Sie sie treffen. Kenntnisse eines klassischen Münz-Videospiels helfen Ihnen hier weiter.
- Wenn Sie Probleme mit Eruptionen haben, nehmen Sie den steinigen Weg zum Erfolg.

MITWIRKENDE

Programmierung	Raffaele Cocco
Design, SFX	Raffaele Cocco & Mevlut Dine
Grafiken	Tayman Ismak
Titelbildschirm und Outro Grafiken	Sašaev Šarkas
Musik	Brian Marshall
Dokumentation	The Word Factory
Üersetzung	Alpha CRC Ltd, Cambridge
Produktion (u2)	
Vivid Image	Mevlüt Dine
Produktion (u2)	
Psychosis	Nik Wild



42

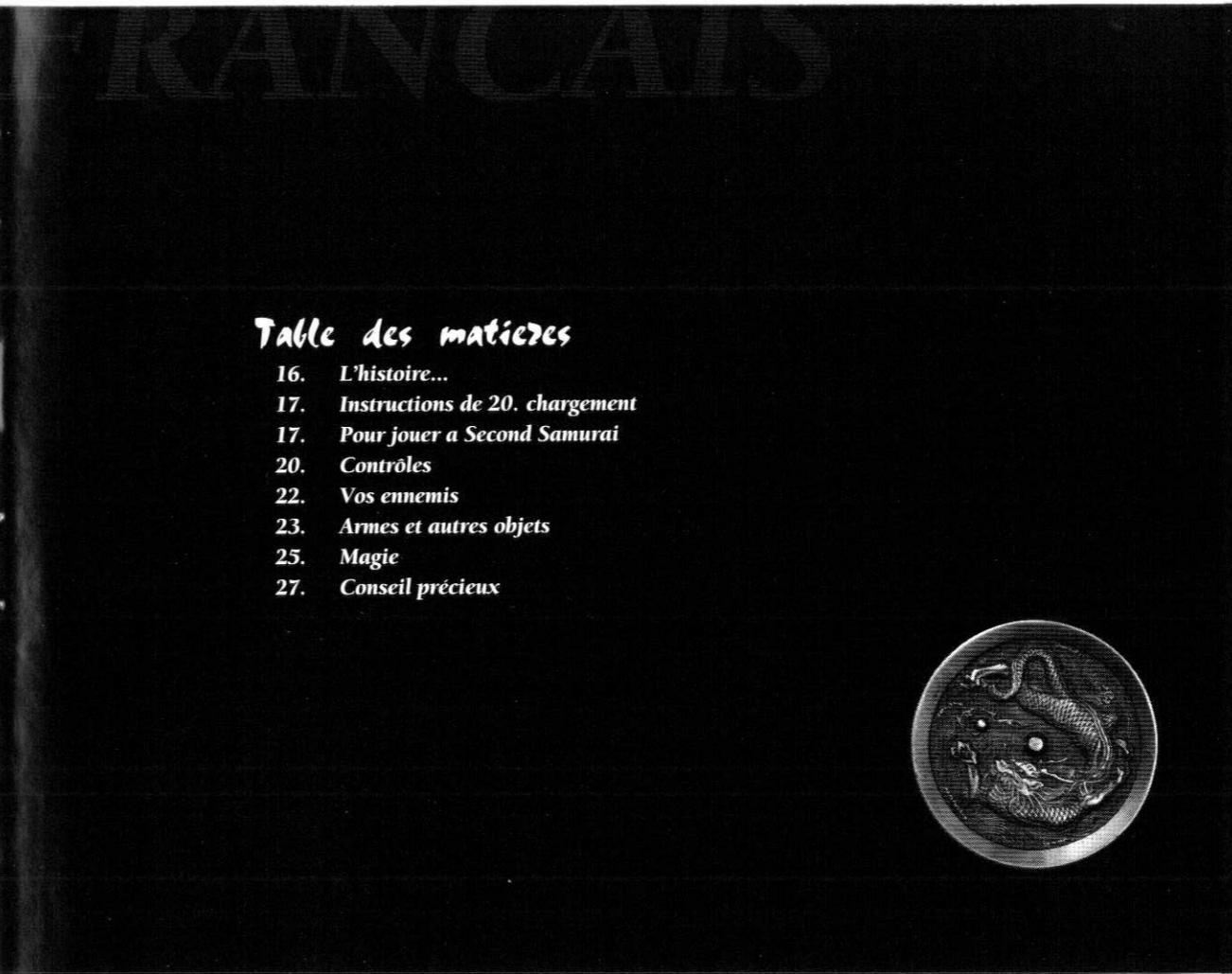
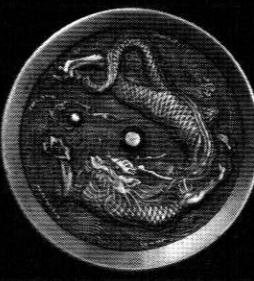


Table des matières

16. L'histoire...
17. Instructions de 20. chargement
17. Pour jouer à Second Samurai
20. Contrôles
22. Vos ennemis
23. Armes et autres objets
25. Magie
27. Conseil précieux



Extra-Leben



Der Zaubermeister hat es geschafft, mehrere Wiederaufbautränke einzuschmuggeln, die Ihnen zu Extra-Leben verhelfen. Diese sind jedoch sehr selten und können außerdem nur unter großer Gefahr erworben werden.

Chancen und Kodes

Falls Sie alle Ihre Leben verloren haben, gibt Ihnen der Zaubermeister noch ein paar Chancen weiterzuspielen (oder nach Belieben neu zu starten). Sie können während dem Spiel Punkte sammeln, die es Ihnen erlauben, im aktuellen Abschnitt fortzufahren. Jedesmal, wenn Sie eine Ebene beendet haben, gibt Ihnen der Zaubermeister einen Kode, mit dem Sie beim nächsten Laden des Spiels, auf dieser Ebene weiterspielen können. Vergessen Sie also nicht, ihn aufzuschreiben!

High-Score-Tabelle

Ein Samurai strebt es letztlich immer an, seinem persönlichen Ehrenkodex zu folgen und sich den Respekt der anderen zu verschaffen. Ein hoher Punkttestand mag vielleicht belanglos sein, aber er beeindruckt Ihre Rivalen gewaltig.

Die Schlussequenz

Falls Sie es schaffen, den Dämonenkönig zu besiegen, werden Sie mit einer langen Schlussequenz belohnt. Damit Sie aber die ganze Sequenz sehen können,

40

müssen Sie die maximale Anzahl Erfahrungspunkte gesammelt haben.

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte sind sowohl ein Maß für Ihren Erfolg bei der Entdeckung der Spielgeheimnisse als auch ein wichtiger Teil Ihrer Reise. Wenn Sie auf jeder Ebene die maximale Erfahrungspunktzahl erreichen, können Sie am Ende des Spiels die ganze Schlussequenz anschauen. Andernfalls sehen Sie nur einen Ausschnitt davon, dessen Länge von der erreichten Punktzahl abhängt.

Sie sammeln Erfahrungen, indem Sie Behälter öffnen, die weiße, blinkende "Erfahrungs"-Sterne enthalten. Diese kommen automatisch zu Ihnen, sobald sie freigelassen werden, und können von Anfang an überall im Spiel gefunden werden.

Jedesmal, wenn Sie das Ende einer Ebene erreicht haben, wird angegeben, wieviel Erfahrungspunkte Sie genau gesammelt haben. Haben Sie eine Ebene beendet, ohne den Erfahrungsmesser aufzufüllen, haben Sie entweder vergessen, einen der Behälter im Hauptteil der Ebene zu öffnen, oder Sie haben ein geheimes Untergespiel, ein Geheimzimmer oder ein Bonus-Rätsel übersehen. Diese Geheimnisse, Rätsel und Spiele sind nicht nur für die Sammlung von Erfahrungspunkten wichtig, sondern verstecken vielleicht auch eine lebenswichtige Waffe, ein wenig Extra-Energie oder noch mehr Punkte.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

NB : éteignez toujours votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vos disquettes SECOND SAMOURAI risquent d'être contaminées par un virus. Pour plus d'informations à ce sujet, consultez la note concernant la protection anti-virus à la fin de ce manuel.

SECOND SAMURAI fonctionne sur les Amiga 500, 500+ et 600. Il demande 1 Mo de mémoire.

Pour charger Second Samurai

Allumez votre ordinateur. A l'invite vous demandant d'introduire la disquette Workbench, insérez la disquette 1 de SECOND SAMURAI et suivez les instructions à l'écran.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

POUR JOUER A SECOND SAMURAI

Introduction

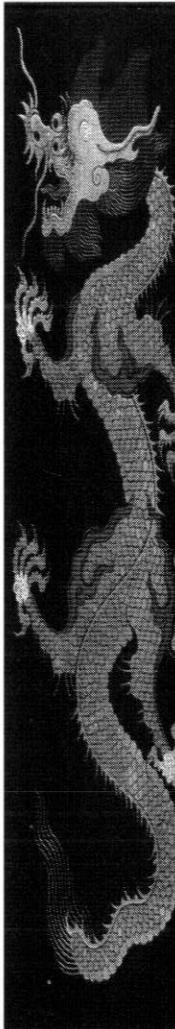
Second Samurai met en scène trois mondes gigantesques ayant chacun son propre graphisme et sa méthode de jeu particulière. Les deux premiers mondes comprennent chacun quatre sous-mondes, le dernier en contient deux. Notre jeune guerrier doit voyager à travers le passé, le présent et le futur pour accomplir sa mission et vaincre ses ennemis, traverser des territoires semés d'embûches et résoudre des énigmes ardues s'il veut finir par triompher du Roi Démon. Si cette mission s'avère trop difficile, il peut toujours se faire accompagner d'un deuxième guerrier...

Cependant, un vrai Samouraï ne se contente pas de se venger de ses ennemis. Même si vous terminez le jeu, il y a des chances pour que vous ayez manqué quelque chose en route, comme par exemple un niveau secret ou quelques points d'expérience supplémentaires. Essayez donc de faire le maximum.

L'écran de titre



41



Benutzt er jedoch den Rucksack, während er sein Schwert in der Hand hält, ist der Kraftstab noch stärker.

Schwert



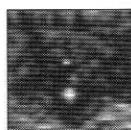
Die wertvollste Waffe des Samurais, die er auch am meisten einsetzt. Setzen Sie das Schwert klug ein, denn es hält nicht ewig.

Dolch



Diese praktischen Klingen kommen gleich im Zehnerpaket. Wenn Sie die Feuertaste gedrückt halten, können Sie sehr schnell einen ganzen Hagel davon gegen Ihren Feind werfen. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie zuerst das richtige Ziel anvisieren!

Bomben



Bomben haben auf ein begrenztes Gebiet eine verheerende Wirkung. Experimentieren Sie ein bißchen damit, um herauszufinden, wann sie am wirksamsten eingesetzt werden können.

Sucherschädel



Diese seltene jedoch außerst nützliche Waffe steuert einen Feind selbständig an und vermindert seine Energie beträchtlich.

Zauberbücher



Der Zaubermeister hat es geschafft, drei verschiedene Arten von Zauberbüchern in die Domäne des Dämonenkönigs zu schmuggeln. Diese Bücher vermögen folgendes:
Das Rote Zauberbuch gibt Ihnen eine magische Bombe.
Das Gelbe Zauberbuch ruft Ihr magisches Schwert herbei.
Das Grüne Zauberbuch macht Sie für kurze Zeit unverwundbar.

Andere Gegenstände

Zum Glück sind die im Spiel am häufigsten vorkommenden, nicht gewalttätigen Gegenstände die Lebensmittel. Sie werden oft dankbar sein für ein schmackhaftes, leckeres Stück gebratenes Hühnchen oder einen knackigen, saftigen Apfel. Es gibt jedoch noch eine ganze Menge anderer Gegenstände, die der Dämonenkönig dummerweise rumliegen läßt. Vielleicht können Sie diese gegen ihn einsetzen?

A. Zone de jeu

1. Second Samurai

Vous n'êtes pas obligé de vous débrouiller tout seul ! Il est possible de jouer à deux pour allier ses forces (ou s'affronter) afin de mettre en déroute le Roi Démon.

2. Décor

Le domaine du Roi Démon contient bien des régions avec lesquelles vous pouvez interférer. Mais attention à ne pas tomber dans les trous !

3. Enemis

Si vous parvenez à vaincre les mignons du Roi Démon, vous aurez alors affaire aux Innomables, qui vous montreront vraiment ce que c'est que la peur ...

4. Armes

Vous n'irez pas bien loin si vous n'avez pas un sabre, un livre de sortilèges ou une arme quelconque.

5. Objets

Il existe de nombreuses sortes d'objets et de gadgets qui pourraient bien, si vous savez les utiliser, être la clé de votre succès.

B. Panneau de statut

A gauche, vous avez le statut du joueur 1
A droite est inscrit le statut du joueur 2

6. Points

Ceux-là, il vous faut les gagner vous-même !

7. Points d'expérience

Plus cet indicateur est rempli, plus vous verrez d'éléments de la séquence d'animation de fin de jeu.

8. Energie

Les contacts répétés avec l'ennemi et les régions dangereuses du décor risquent de vous coûter rapidement une vie !

9. Arme utilisée

Il s'agit de votre arme active, que vous actionnez en appuyant sur un bouton de tir. Pour changer d'arme, appuyez sur la touche Majuscules appropriée.

10. Nombre d'armes restantes

Ne dilapidez pas votre stock d'armes ...

11. Force des ennemis

Cet indicateur vous permet, quand vous affrontez des Innomables, de connaître la quantité de vie qu'il leur reste.

12. Nombre de vies restantes

Vous commencez le jeu avec 3, 5 ou 7 vies (voir la section sur le menu Options ci-dessus). Ainsi, si vous venez à trépasser, il vous resterait deux chances pour reprendre le jeu au début du niveau où vous vous trouvez.



IHRE FEINDE

Der Dämonenkönig hält eine Menge unangenehmer Überraschungen für Sie bereit. Jeder Gegner, vom einfachen Trabanten bis zum furchterregenden großen Boß, ist durchaus in der Lage, Ihnen Ihre Energie zu stehlen und Ihrem Auftrag ein vorzeitiges Ende zu setzen. Sie müssen nicht dauernd kämpfen (flinke Füße können eine sehr gute Verteidigung sein), jedoch werden Sie für jeden getöteten Feind mit Extra-Punkten belohnt. Ist ein Feind getroffen, fängt er an zu blinken, was jedoch noch nicht bedeutet, daß er auf der Stelle tot umfällt. Sogar der schwächste Feind kann nur mit mehreren erfolgreichen Treffern besiegt werden und die stärksten unter ihnen halten sogar eine ganze Menge davon aus ...

Auf alle Fälle müssen Sie den goldenen Mittelweg zwischen zwei Dingen finden: dem effizienten Einsatz Ihrer Waffen und dem Sparen Ihrer Kraftreserven.

Trabanten

Die Trabanten stellen die Frontlinie der Verteidigung des Dämonenkönigs dar. Auf den ersten beiden Ebenen müssen Sie damit rechnen, einer Menge zäher und lästiger Feinde zu begegnen, wie z. B. Schlangen, pelzige Trampel, mechanische Ratten und fliegende Feinde, die Bomben aus der Luft abwerfen. Später treffen Sie dann

unter anderem auch noch auf tödliche Riesenbienen, Ninjas und eine Vielzahl von Robotern ...

Fallen

Die Landschaft kann genauso gefährlich sein, wie ihre Bewohner. Falls die schwingenden Todeskugeln Sie nicht zerquetschen, zerschneiden Ihnen die rotierenden Schwere die Füße, befördern Sie Fließbänder in Ihr Verhängnis und verbraten Ihnen die Laserstrahlen die Eingeweide. Aber versuchen Sie vor allem zu vermeiden, in ein Loch zu fallen, denn sonst stecken Sie in einer Falle, aus der Sie sich nur unter Einbuße eines Lebens befreien können.

Bosse

In diesem Spiel begegnen Sie vielen großen und kleinen Bossen. Die kleinen sind unentwegt darauf aus, alles was Ihnen in die Quere kommt, zu zerstören und verfügen dabei über ein paar schmutzige Tricks. Die großen Bosse jedoch haben mehrere Leben oder verlangen von Ihnen, ein besonderes Rätsel zu lösen, damit Sie fortfahren können. Eines aber ist sicher, die Feuerkraft aller Bosse übersteigt bei weitem die Ihre und nur

Coup de pied puissant vers le haut

Appuyez sur le bouton de tir et poussez le manche du joystick vers le haut et en diagonale

Coup de pied volant

Poussez le manche du joystick vers le haut, ou vers le haut et en diagonale, et appuyez sur le bouton de tir

Combat armé avec sabre

Coup volant

Poussez le manche vers le haut ou vers le haut et en diagonale, puis appuyez sur le bouton de tir

Coup en avant

Appuyez sur le bouton de tir ou maintenez-le enfoncé, et poussez le manche du joystick vers la gauche/droite

Coup bas et rapide

Tirez le manche du joystick vers le bas et en diagonale et appuyez sur le bouton de tir

Coup bas par en dessous

Tirez le manche du joystick vers le bas et appuyez sur le bouton de tir

Coup par en dessus

Appuyez sur le bouton de tir et poussez le manche du joystick vers le haut

Coup de taille par en dessus

Appuyez sur le bouton de tir et poussez le manche du

joystick vers le haut et vers l'arrière en diagonale.

Coup court

Appuyez sur le bouton de tir et poussez le manche du joystick vers le haut et vers l'avant en diagonale

Commandes au clavier

'C' et 'V' Pour régler le volume du fond musical. N'a aucun effet sur le volume des effets sonores

Maj. gauche Pour choisir les armes du joueur 1

Maj. droite Pour choisir les armes du joueur 2

Esc Pour mettre fin au jeu (maintenez la touche enfoncée pendant quelques secondes)

P Pour interrompre le jeu. Pour le reprendre, appuyez sur n'importe quelle autre touche

Aide Pour afficher l'écran d'aide



STEUERUNG

Der Joystick in Anschluß 2 steuert Spieler 1, der in Anschluß 1 Spieler 2. Alle Bewegungen des Samurais werden mit dem Joystick gesteuert. Alle anderen Funktionen werden mit der Tastatur ausgeführt.

JOYSTICK: Steuerungen

Ihr Samurai verfügt im Kampf gegen den Dämonenkönig und seine Trabanten über drei Ausweichs- und vierzehn Kampfbewegungen. Nur ein Meister der Kampfsportarten kann das Ziel erreichen – also üben Sie so oft Sie können.

NB: Vorwärts und Rückwärts

Vorwärts bezieht sich auf Ihre Blickrichtung, rückwärts auf die entgegengesetzte Richtung. Schaut also der Samurai nach rechts, bedeutet rückwärts nach links.

Allgemeine Bewaffnet oder unbewaffnet

Nach rechts/links gehen

Drücken Sie den Joystick nach rechts oder links.

Niederkauern

Ziehen Sie den Joystick nach unten.

Springen

Drücken Sie den Joystick nach oben. Drücken Sie den Joystick diagonal nach oben, um vorwärts oder

rückwärts zu springen.

Waffen Abfeuern/werfen

Drücken Sie die Feuertaste. Je starker eine Waffe ist, desto länger muß die Feuertaste gedrückt werden.

Unbewaffnete Kampf

Schneller Schlag nach vorne

Drücken Sie die Feuertaste.

Kräftiger Schlag nach vorne

Drücken Sie die Feuertaste und den Joystick nach vorne.

TiefSchlag nach vorne

Ziehen Sie den Joystick nach vorne, und drücken Sie die Feuertaste.

Beinschwung

Drücken Sie die Feuertaste, und ziehen Sie den Joystick diagonal nach rechts oder links.

Schneller hoher Tritt

Drücken Sie die Feuertaste, und stoßen Sie den Joystick nach oben.

Kräftiger hoher Tritt

Drücken Sie die Feuertaste, und stoßen Sie den Joystick diagonal nach oben.

Sprungtritt

Stoßen Sie den Joystick gerade oder diagonal nach oben, und drücken Sie die Feuertaste.

votre, et seules votre ruse et votre habileté dans le maniement des armes vous permettront de rester en vie.

L'un pour l'autre ...

En mode deux joueurs, vous pouvez jouer aux inseparables ou, au contraire, aux ennemis jurés. Comme les deux joueurs apparaissent simultanément à l'écran, il est inévitable que les bonus et les objets soient donnés au premier qui les ramasse. Rappelez-vous également que c'est le joueur qui assène le coup final qui remporte tous les points ! Vous pouvez régler ce problème à l'amiable en choisissant l'option à deux joueurs FRIEND (ami) et en allouant des ressources au joueur qui en a le plus besoin, ou être absolument impitoyable et utiliser l'option KILL! à deux joueurs : si vous n'avez pas d'atomes crochus avec votre acolyte ou qu'il vous énerve à force de toujours arriver le premier au magot, il vous est possible de l'éliminer. L'ennui est qu'il peut faire la même chose avec vous ... Enfin, vous pouvez trouver un compromis grâce à l'option STUN, qui vous permet de neutraliser votre compagnon sans pour autant réduire son niveau d'énergie, ce qui vous permet de vous accaparer les biens sans pour autant porter à quiconque de préjudice durable.

ARMES ET AUTRES OBJETS

Le samourai peut se servir de nombreux armes et objets qu'il trouve dans les limites du domaine du Roi Démon. Dans la plupart des cas, il lui suffit, pour ramasser un objet, de poser le pied dessus. Cependant, quand il s'agit d'objets spéciaux, le samourai doit d'abord s'accroupir, puis maintenir enfonce le bouton de tir pour ramasser l'objet. Pour relâcher l'objet ramassé, appuyez de nouveau sur le bouton de tir.

Armes

La meilleure arme du samourai, c'est le samourai lui-même, mais dans certains cas il peut avoir besoin d'un petit coup de main supplémentaire, et ces objets lui seront certainement utiles. Lorsqu'il tient une seule arme, le chiffre au-dessus de cette arme est "1". Lorsque ce chiffre prend la couleur blanche, c'est que le stock est plein et que vous ne pouvez plus ramasser d'armes de ce type. Tant que le chiffre est vert, vous pouvez continuer à en ramasser.

Dans la section de tir volant, le sac-jet permet au samourai l'accès à des armes plus modernes. Aussitôt qu'il utilise l'unité de sac-jet, il a également la possibilité d'utiliser une baguette magique détentrice de pouvoir ; cependant, s'il se sert du sac alors qu'il porte son sabre, la baguette magique gagne en puissance.



1 Player (1 Spieler)

Mit der Wahl dieser Option gelangen Sie direkt in ein Ein-Spieler-Spiel, in dem Sie einen der beiden Samurais spielen können. Spieler 1 wird durch den Joystick am Anschluß 2 (Mausanschluß) und Spieler 2 durch den Joystick am Anschluß 1 gesteuert.

2 Player (2 Spieler)

Mit der Wahl dieser Option gelangen Sie direkt in ein Zwei-Spieler-Spiel – jedoch sollten Sie zuerst das Optionsmenü anschauen. Beide Spieler spielen gleichzeitig: falls infolge eines Unfalls ein Spieler vom Bildschirm verschwindet, transportiert ihn der Zaubermeister ohne Strafe in das Spielfeld zurück. Spieler 1 wird vom Joystick im Anschluß 2, Spieler 2 vom Joystick im Anschluß 1 gesteuert.

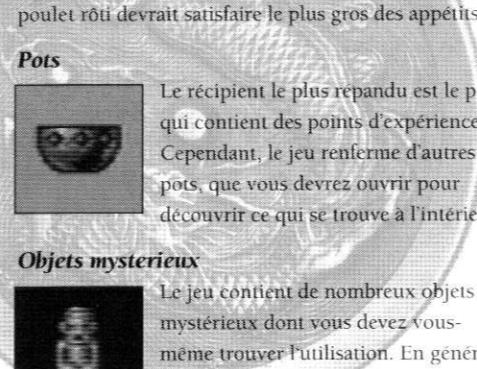
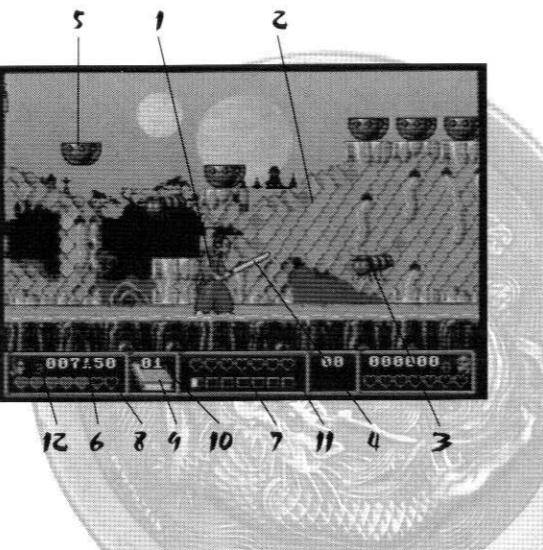
Options (Optionen)

Im Optionsmenü können Sie wählen, wieviele Leben jeder Spieler hat (3, 5 oder 7), bestimmen, welchen Schwierigkeitsgrad das Spiel haben soll (Easy [Einfach], Normal, Tough [Hart] oder Hard [Schwierig]), den Sound ein- bzw. ausschalten und festlegen, welche Art Zwei-Spieler-Spiel Sie spielen möchten. Beim Zwei-Spieler-Spiel stehen Ihnen folgende Spielvarianten zur Verfügung: Friend (Freund) (Kampf zwischen den Spielern hat keine Folgen), Stun (Betauben) (beim Kampf geht keine Energie verloren, jedoch wird der "verletzte" Spieler für ein paar Sekunden betäubt) und Kill! (Töten) (beim Kampf geht Energie verloren).

32

Der Haupt Spielbildschirm

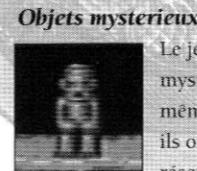
Auf seiner Reise durchquert der Samurai zehn Ebenen in drei verschiedenen Welten. In der Welt des Zwielichts, wo Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zusammenkommen, begegnet er phantastischen Wesen. In der Hi-Tech Raumstation muß er Horden von Robotern und anderen Kreaturen bekämpfen, um ein Raumschiff zu finden, das ihn in die letzte Welt, das alte Japan, bringt, wo ihn der Dämonenkönig erwartet. Seine Reise umfaßt Kampf- und Plattformaktionen, Ballerelemente und viele Rätsel, und nur den ehrenhaftesten Spielern gebührt Erfolg.



poulet rôti devrait satisfaire le plus gros des appétits

Pots

Le récipient le plus répandu est le pot qui contient des points d'expérience. Cependant, le jeu renferme d'autres pots, que vous devrez ouvrir pour découvrir ce qui se trouve à l'intérieur



Objets mystérieux

Le jeu contient de nombreux objets mystérieux dont vous devez vous-même trouver l'utilisation. En général, ils ont un rapport avec une énigme à résoudre ou avec des mécanismes qui vous permettent de progresser dans le jeu, et vous devez les placer à un endroit très précis pour qu'ils fonctionnent. Méfiez-vous des idoles, de l'aimant, du sac-jet et du propulseur.

MAGIE

La magie tient peu de place mais revêt une grande importance dans SECOND SAMURAI. Le Mage-Sorcier vous a fourni non seulement des objets qui vous aideront à voyager dans les différentes régions du jeu, mais également des sortes de commutateurs magiques qui peuvent vous aider dans votre quête.

Orbes bleus

Il existe deux sortes d'orbes bleus. Les plus gros vous transportent vers la section de jeu suivante. Les plus petits vous emmènent dans des salles cachées et vous font entrer dans des jeux parallèles. Pour activer l'une comme l'autre de ces catégories, appuyez sur le bouton de tir et maintenez-le enfoncé. Mais assurez-vous bien au préalable que vous tenez derrière l'objet !

Visages

Certaines zones du jeu contiennent des visages, qui sont comme autant de commutateurs magiques servant à activer ou désactiver certaines fonctions du décor, des objets et des adversaires. Mais soyez prudent : les commutateurs peuvent agir en votre



33

DIE BISHERIGE GESCHICHTE

Die Samurais, die Krieger im alten Japan, blicken auf eine Geschichte kühner Taten zurück, von denen jedoch keine so ehrenvoll war, wie ihr Kampf gegen den Dämonenkönig.

Die Geschichte des First Samurai erzählte, wie Lord Akira und sein junger Kampfgefährte vom Dämonenkönig überrascht wurden, als sie gerade in einem kleinen Bergdorf die Steuern einzogen, und wie alle Dorfbewohner und Lord Akira von diesem König brutal ermordet wurden. Nur Lord Akiras junger Begleiter überlebte und schwor Rache.

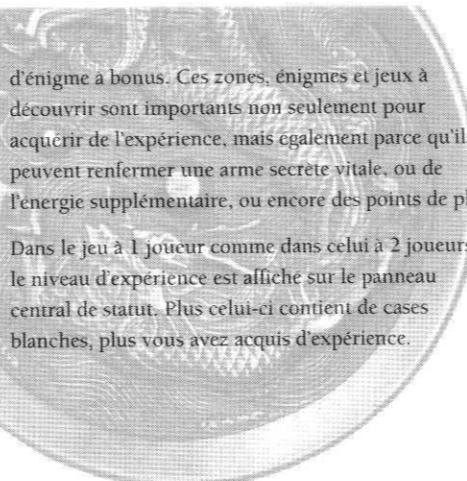
Nach vielen Jahren der Entbehrungen und schrecklichen Strafen landete der Zaubermeister von der See her und begann einen langen und unerbittlichen Kampf gegen den Dämonenkönig, der von seinem Bergthron aus das Geschehen befehligte. Aber schließlich entschied der Zauberer den Kampf für sich und schlug den Dämonenkönig in die Zeitflucht. Dieser landete weit in der Zukunft, wo Zauber und Aberglauben keine Bedeutung mehr hatten und wo er sich keiner Oppositon gegenüber sah.

Der junge Samurai bat den Zauberer darum, seinen ermordeten Herrn rächen zu dürfen. Dieser willigte schließlich zögernd ein und schickte den Krieger in das Japan des 24. Jahrhunderts, wo er ein trostloses Öland vorfand und wo er zuerst Horden von Trabanten des Dämonenkönigs besiegen mußte, bevor

er endlich seinem Feind gegenüberstand ...

Der Dämonenkönig konnte jedoch entkommen und kehrte zu seinem Bergthron im alten Japan zurück. Er war erneut zur Flucht gezwungen worden, aber dieses Mal befand er sich auf Heimatboden. Der König wurde in die Enge getrieben und war bereit, wie eine Ratte, die in ihrem eingenanen Loch gefangen ist, alles zu versuchen, um seinen Feind zu besiegen.

All seine dämonischen Kräfte wurden zu seiner Hilfe aufgeboten, alle seine Tricks und Fallen aufgestellt und all seine Macht gegen Sie gerichtet. Nur der weiseste und ehrenhafteste Krieger kann den Dämonenkönig besiegen.



d'enigme à bonus. Ces zones, énigmes et jeux à découvrir sont importants non seulement pour acquérir de l'expérience, mais également parce qu'ils peuvent renfermer une arme secrète vitale, ou de l'énergie supplémentaire, ou encore des points de plus.

Dans le jeu à 1 joueur comme dans celui à 2 joueurs, le niveau d'expérience est affiché sur le panneau central de statut. Plus celui-ci contient de cases blanches, plus vous avez acquis d'expérience.

CONSEIL PRÉCIEUX : A NE LIRE QUE SI VOUS ÊTES COINCE!

• Si vous ne trouvez pas le chemin pour continuer le jeu, attaquez le décor. Les choses sont parfois plus qu'elles ne paraissent, et quelques coups bien placés peuvent faire surgir tout un monde inexploré.

• Cherchez les étoiles scintillantes immobiles !

• Il existe de nombreuses pièces cachées qui vous offriront des vies supplémentaires, des bonus et des points, ainsi que de nombreux objets secrets. Trouver la manière d'utiliser ces objets est cependant plus important que simplement les trouver ...

• Certains mouvements de combat sont plus efficaces que d'autres. Essayez-les pour voir lesquels sont les plus puissants.

• Récoltez autant de points d'expérience que possible. N'ayez pas peur de tuer les mignons du Roi Démon, et ramassez autant d'étoiles blanches que vous le pouvez. L'expérience vous fait découvrir de plus en plus de choses ...

• Vous n'êtes pas obligé de résoudre toutes les énigmes pour terminer le jeu, mais, si vous le faites, vous serez récompensé.

• Accomplir certaines actions deux fois peut vous ouvrir une zone entière à explorer.

