

SECOND SAMURAI

SECOND SAMURAI



THIS PRODUCT IS COPYRIGHT

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; it is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Ltd who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product SECOND SAMURAI, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced in any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Ltd.

Psygnosis © and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.
SECOND SAMURAI cover illustration is Copyright © 1993 Psygnosis Ltd
Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefon Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1991 by Psygnosis Ltd. All Rights Reserved

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchaser's responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis Ltd for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to Psygnosis Ltd.

The Psygnosis Ltd warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous voulons à l'amiliarisation de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs, c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bandes, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur legal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'un des supports vendus dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit SECOND SAMURAI, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd, qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont les marques déposées de Psygnosis Ltd.
L'illustration de la couverture de SECOND SAMURAI est Copyright © 1993 Psygnosis.
Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefon Street, Liverpool L3 4BQ.
Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1993 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infection de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à Psygnosis et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis decline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à Psygnosis avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à Psygnosis.

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*



THE STORY SO FAR...

The samurai, the warriors of ancient Japan, have a long history of valiant deeds, none more honourable than their struggle with the Demon King.

The story of the First Samurai told how Lord Akira and his young warrior companion were collecting taxes from a tiny hillside village, when the Demon King descended from a mountain and destroyed the entire local population. Lord Akira himself was brutally murdered, and his young companion swore revenge.

After many years of hardship and dreadful punishments, the Wizard-Mage arrived from the sea and battled with the Demon King atop his mountain throne. Their conflict was long and terrible, but at last the Mage forced the Demon King to take refuge in time. The Demon threw himself far into the future, where magic and superstition were forgotten, and where he faced no opposition.

The young samurai begged the Mage to let him avenge his murdered Lord. The Wizard reluctantly agreed and cast him into 24th century Japan, where the warrior found a grim, desolate waste land. After defeating hordes of the Demon King's minions, the samurai found himself facing his enemy...

Yet the Demon King escaped, returning to his mountain throne in old Japan. He had been forced to flee again, but this time he was on home territory. The King was cornered, and like a rat trapped in its lair he was prepared to try anything to defeat his opponent.

All of his demonic forces have been summoned to his aid, all of his tricks and traps have been set, all of his power is directed against you. Only the wisest and the most honourable of warriors can defeat him.



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.

Scanned

by

Thallon

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!





1 Player

Selecting this option takes you straight into a one-player game, and you can play either of the two samurai. Player One is controlled by the joystick in port 2 (the mouse port), Player Two by the joystick in port 1.

2 Player

Selecting this option takes you straight into a two-player game - however, you should take a look at the Options menu first. Both players undergo the quest simultaneously: if, because of an accident, one player disappears off screen, the Wizard-Mage will transport him back into the playing area with no penalties. Player One is controlled by the joystick in port 2, Player Two by the joystick in port 1.

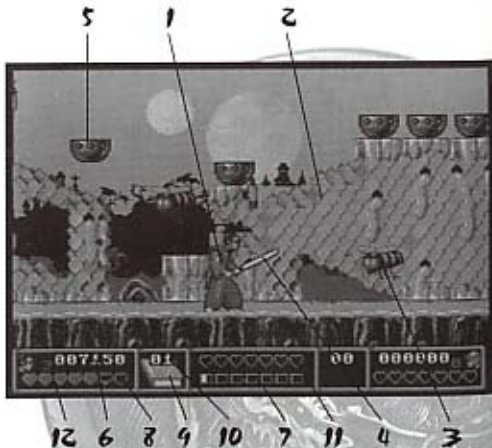
Options


The Options menu allows you to decide the number of lives each player has (3, 5 or 7), toggle the difficulty level (Easy, Normal, Tough or Hard), turn the sound on or off, and decide what kind of two-player game you want.

Your choice of two-player games includes Friend (combat between players has no effect), Stun (combat results in no loss of energy, but the 'injured' player is frozen for a short time) and Kill! (combat results in loss of energy).

The Main Game Screen

The samurai's journey takes him through ten large stages spread across three distinct worlds. He will encounter fantastic creatures in the Twilight world, where past, present and future combine. In the Hi-Tech space station he must combat hordes of robots and other creatures in order to find a space craft. The space craft will take him to the final world, old Japan, where the Demon King awaits. His journey encompasses beat 'em up and platform action, shoot 'em up elements and many puzzles, and only the most honourable players will be worthy of success.





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.





CONTROLS

The joystick in port two controls Player One, the joystick in port one controls Player Two. All the samurai's moves are accessed using the joystick. All other functions are performed using the keyboard.

Joystick Controls

Your young warrior has three evasive moves and fourteen combat moves which he can use to defeat the Demon King and his minions. Only a master of martial arts will reach the end - so practice as much as you can.

NB: Forward and Backward

Forward refers to the direction you are facing, backward refers to the opposite direction. So, for example, if the Second Samurai is facing to the right, backward is to the left.

Movement

Walk Left/Right

Push left or right on the joystick

Crouch

Pull down on joystick

Jump

Push up on joystick. Push up diagonally to leap forward and backward

Fire/Throw Weapons

Hold down fire button. The more powerful the weapon the longer the fire button must be held down

Unarmed Combat

Fast Forward Punch

Press fire button

Powerful Forward Punch

Press fire button and push forward

Low Forward Punch

Pull down and press the fire button

Leg Sweep

Press fire button and pull down diagonally to the left or right

Fast High Kick


Press fire button and push up

Powerful High Kick

Press fire button and push up diagonally

Flying Kick

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



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 un-pause

Help

Display Help screen



YOUR ENEMIES

The Demon King has plenty of surprises in store for you. Every opponent, from the humble minions to the terrifying big bosses, is quite capable of stealing your energy and bringing your mission to a premature end. You don't always have to fight (nimble feet can be a powerful defence), but you'll be rewarded with extra points for every enemy you kill. When hit, an adversary will flash - but this doesn't mean that it will die straight away. Even the weakest foes require a couple of successful hits, and the strongest may take dozens of blows...

In all cases you have to balance two things: using your available weapons efficiently, and making sure you hold onto your energy.

Minions



These are the front line of the Demon King's defences. In the first few levels you can expect to encounter a number of tough, annoying adversaries, including snakes, furry clod-hoppers, mechanical rats, and flying enemies who drop bombs from above. Later on you will be faced with deadly giant bees, ninjas, and a variety of robots, amongst others...

Traps and Pitfalls



The landscape can be just as hazardous as its inhabitants. If the swinging balls of death don't crush you, the rotating swords will hack at your feet, conveyor belts will convey you to your doom, and laser beams will fry you. Above all, try to avoid falling off the bottom of the screen - it's a pit from which you will be unable to return without forfeiting a life.

Bosses



There are many big bosses in the game, and plenty of minor ones, too. The minor ones usually take a lot of effort to destroy and have a few handy manoeuvres up their slimy sleeves. However, the big bosses may undergo several reincarnations or require you to solve a particular puzzle before you can progress. Certainly, the firepower of all the bosses far exceeds your own, and only guile and weapon-wielding skill will keep you alive.

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.



Sword



This is the samurai's most treasured weapon and the one he will be called upon to use most often. Use it wisely, because it does not last forever.

Dagger



These handy blades come in packs of ten. By holding down the fire button you can unleash a rapid volley against your enemy. Make sure you're aiming at the correct target first, though!

Bombs



Bombs have a devastating effect in a localised area. Experiment to discover the most effective method of using them.

Seeker Skull



This rare but very useful weapon will home in on an enemy and reduce its energy significantly.

Spell Books



The Wizard-Mage has managed to sneak three different kinds of Spell Book into the Demon King's domain. This is what they can do:

The RED Spell Book gives you a magical smart bomb.

The YELLOW Spell Book summons your magical sword.

The GREEN Spell Book gives you temporary invulnerability.

Other Objects

Fortunately, the most common non-violent object in the game is food. There are many times when you will be grateful for that tasty, mouth-watering slice of roast chicken or that crunchy, juicy apple. However, there are a variety of other objects which the Demon King has stupidly left lying around. Maybe you can use these against him?

Food



Food is used to replenish the samurai's lost energy. Some kinds of food are more refreshing than others: an apple, for example, is only a light snack - but a roast chicken should satisfy even the hungriest of appetites.

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.





Extra Lives



The Wizard-Mage has managed to sneak in several regenerative potions which will give you extra lives. These are very rare - and often perilously difficult to acquire.

Continues and Codes

Should you lose all the lives you started with, the Wizard-Mage will give you a couple of chances to continue (or restart, if you so choose). There are credits in the game which you can collect, allowing you to continue from the current section. Every time you complete a level the Mage will provide you with a code, which gives you the chance to restart the action from that level the next time you load the game. Don't forget to make a note of it!

High Score Table

A samurai's ultimate aim must always be to follow his personal code of honour and earn the respect of others. A high score might seem like a trivial matter, but it will impress your rivals.

The End Of Game Sequence

If you manage to defeat the Demon King you will be magically rewarded with a large end of game sequence. However, in order for you to see the whole sequence you must aim to collect the maximum number of experience points available.

Experience Points

Experience points are both a measure of your success in discovering the game's secrets, and a vital part of your quest. If you collect the maximum experience points on every single level, at the end of the game you will be able to watch all of the closing animation sequence. If not, you will only see a limited section, relative to the number of points you have collected. You gain experience by breaking open containers which contain flashing white 'experience' stars. These home in on you as soon as they are released, and they are found throughout the game, right from the very beginning.

When you reach the end of a level you will be told exactly how much experience you have gained. If you finish a level without having filled the experience points meter, you've either forgotten to break open some of the containers on the main part of the level, or you haven't discovered a secret sub-game, a hidden room or a bonus puzzle. These secrets areas, puzzles and games are important not only for acquiring experience - they could also hide a vital hidden weapon, or some extra energy, or more points.

In both the 1 and 2 player game, the level of experience is displayed in the central status panel - the more white boxes you have displayed, the more experience you have earned.

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.

* There are many ways to defeat the Demon King's Bosses. Some are more efficient than others; experiment until you have found the best way.

* Sometimes an opponent or a floating object is the best means of transport to a higher plane.

* In some of the shoot 'em up sub-games, you will find enemies that have a splitting headache when you strike them. Knowledge of a classic coin-op will help you here.

* If you're having trouble with eruptions, take the rocky road to success.



CREDITS

Programming	Raffaele Cecco
Design, SFX	Raffaele Cecco & Mevlut Dine
Graphics	Toman Ismak
Title Screen and Intro Graphics	Sauzav Sarkaz
Music	Brian Marshall
Documentation	The Word Factory
Producer (07)	Mevlut Dine
Producer (07)	Nik Wild
Psychosis	



Table des matieres

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



L'HISTOIRE...

L'histoire des samouraï, guerriers du Japon féodal, est une succession de hauts faits, dont le plus noble est la lutte qu'ils ont livrée contre le Roi Démon.

L'histoire du Premier Samouraï raconte le jour où le seigneur Akira et son jeune compagnon étaient en train de percevoir des impôts dans un tout petit village des collines lorsque le Roi Démon descendit d'une montagne et anéantit la population entière du village. Le seigneur Akira lui-même fut sauvagement assassiné, et son jeune compagnon jura de le venger.

Après de nombreuses années de malheurs et de châtements terribles, on vit arriver par la mer le Mage-Sorcier, qui affronta le Roi Démon depuis les hauteurs du trône montagnard de celui-ci. Leur lutte fut longue et terrible, et finalement le Mage parvint à forcer le Démon à disparaître dans le temps. Celui-ci se projeta dans le futur, où magie et superstition n'existent plus et où aucune opposition ne l'attendait.

Le jeune Samouraï pria le Mage de le laisser venger son maître assassiné. Le Mage accepta, non sans réticence, et projeta le guerrier dans le Japon du 24^e siècle, où celui-ci découvrit une terre désolée et lugubre. Après avoir vaincu les hordes des mignons du Roi Démon, le Samouraï se retrouva face à l'ennemi en personne ...

Pourtant, le Roi Démon parvint à s'échapper et regagna son trône perché dans les montagnes du vieux Japon. Cette fois encore, il avait été vaincu et forcé de s'échapper, mais sur son propre territoire. Cerné et pris au piège tel un rat dans son trou, il était prêt à tout pour avoir raison de son adversaire.

Aujourd'hui, pour se défendre, le Roi a battu le rappel de toutes les forces mafieuses, activé tous ses tours et sortilèges, et dirigé la totalité de son pouvoir contre vous. Seul le plus sage et le plus noble des guerriers peut maintenant le vaincre.



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 SAMOURAI 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 SAMOURAI et suivez les instructions à l'écran.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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





1 Joueur

Sélectionner cette option vous fait accéder au mode à un joueur, et vous pouvez jouer avec l'un ou l'autre des deux Samourai. Le joueur 1 se contrôle au moyen du joystick branché dans le port 2 (port de la souris), le joueur 2 à l'aide du joystick branché dans le port 1.

2 Joueurs

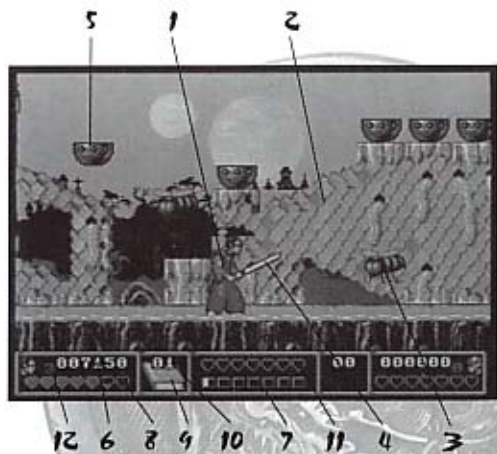
Cette option amène directement au jeu à deux joueurs. Jetez quand même un coup d'œil sur le menu Options au préalable. Les deux joueurs commencent le jeu en même temps. Si, par accident, l'un des joueurs disparaît de l'écran, le Mage-Sorcier le ramène dans la zone de jeu sans pénalités. Le joueur 1 se dirige à l'aide du joystick branché dans le port 2, le joueur 2 au moyen du joystick branché dans le port 1.

Options

Le menu Options vous permet de décider du nombre de vies (3, 5 ou 7) allouées à chacun des samourai, de régler le niveau de difficulté sur Easy (facile), Normal (normal), Tough (difficile) ou Hard (très difficile), d'activer ou de désactiver le son, et de décider pour quel type de jeu à deux joueurs vous souhaitez opter. Parmi les jeux à deux joueurs, vous pouvez choisir entre les modes Friend (Ami), dans lequel le combat entre les joueurs reste sans effet, Stun (pétrification), où il n'engendre aucune perte d'énergie mais où le joueur blessé reste comme paralysé pendant un certain temps, et Kill! (A mort !), mode dans lequel le combat entraîne une perte d'énergie.

L'écran Principal de Titre

Le voyage du Samourai lui fait traverser dix vastes étapes réparties dans trois mondes différents. Il va rencontrer des créatures fantastiques du Monde Nébuleux, dans lequel passé, présent et futur s'entremêlent. Dans la station spatiale high-tech, il doit combattre des hordes de robots et autres créatures pour pouvoir trouver un vaisseau spatial. Ce vaisseau l'em mènera au monde final, le Japon féodal, où l'attend le Roi Démon. Son voyage est semé d'actions de jeux de tir et de plate-forme, d'éléments d'adresse et de multiples énigmes, et seuls les joueurs les plus méritants seront dignes de réussir.



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. Ennemis

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-la, 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 sur 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.





CONTROLES

Le joystick du port 2 sert à diriger le joueur 1, le joystick du port 1 le joueur 2. Tous les mouvements du samouraï se contrôlent au moyen du joystick.

Toutes les autres fonctions s'activent au moyen du clavier.

Manicement du joystick

Voire jeune guerrier dispose, pour mettre en déroute le Roi Démon et ses mignons, de trois mouvements d'esquive et de quatorze mouvements de combat. Seul un champion des arts martiaux parviendra à la fin du jeu ; alors entraînez-vous autant que vous le pouvez.

NB : avant et arrière

"Avant" fait référence à la direction à laquelle votre samouraï fait face, "arrière" à la direction opposée.

Ainsi, si le deuxième samouraï est tourné vers la droite, l'arrière se trouve à gauche.

Généralités : armes ou désarmes

Marcher gauche/droite

Basculez le manche du joystick vers la gauche ou vers la droite

S'accroupir

Tirez le manche du joystick vers le bas

Sauter

Poussez le manche du joystick vers le haut. Pour faire un bond en avant ou en arrière, poussez-le en diagonale.

Tirer/Lancer des armes

Appuyez sur le bouton de tir et maintenez-le enfoncé. Plus l'arme est puissante, plus le bouton de tir doit être maintenu enfoncé longtemps.

Combat à mains nues

Coup de poing rapide en avant

Appuyez sur le bouton de tir

Coup de poing puissant en avant

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

Coup de poing bas

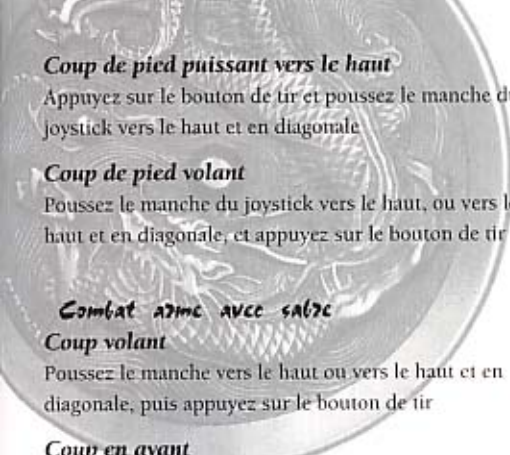
Tirez le manche du joystick vers le bas et appuyez sur le bouton de tir

Mouvement de jambe horizontal

Appuyez sur le bouton de tir et tirez le manche du joystick vers le bas en diagonale vers la gauche ou la droite

Coup de pied rapide vers le haut

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



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 arme 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





VOS ENNEMIS

Le Roi Démon vous réserve bien des surprises. Chaque adversaire, des humbles mignons aux terribles Innomables, est tout à fait capable de vous dérober votre énergie et de mettre fin à votre mission prématurément. Vous n'êtes pas toujours obligé de vous battre ; avoir les pieds agiles peut être un moyen de défense efficace. Cependant, chaque ennemi tué vous rapportera des points supplémentaires. Lorsqu'un ennemi est touché, il se met à clignoter. Cela ne veut pas dire qu'il meurt tout de suite. Même pour les ennemis les plus faibles, deux ou trois coups sont parfois nécessaires, et les plus résistants peuvent demander des douzaines de coups ...

Dans tous les cas, respectez l'équilibre entre les deux choses suivantes : utiliser efficacement vos armes, et assurez-vous que vous conservez de l'énergie.

Mignons



Les mignons constituent la première ligne de défense du Roi Démon. Sur les premiers niveaux, vous pouvez vous attendre à rencontrer un certain nombre d'adversaires coriaces et encombrants comme les serpents, les lourdauds à poil, les rats mécaniques, ainsi que des ennemis volants qui lâchent des bombes. Vous aurez plus

tard également affaire, entre autres, à des abeilles géantes, des ninjas, et tout un éventail de robots ...

Pièges et trappes



Attention, le paysage peut se révéler aussi dangereux que ses habitants. Si les ballons de la mort qui se balancent ne vous écrasent pas, vous risquez de vous faire couper les pieds par un sabre tournant, mener à votre perte par un convoyeur ou griller par des faisceaux laser. Et surtout, essayez d'éviter de tomber au bas de l'écran : vous ne pourriez sortir de ce puits-là sans y laisser une vie.

Les Innomables



Le jeu renferme de nombreux gros Innomables, et également quelques petits Innomables. Ces derniers sont généralement très difficiles à détruire et ont plus d'un tour dans leur sac. Cependant, les gros Innomables peuvent subir plusieurs réincarnations ou vous demander de résoudre une énigme particulière pour que vous puissiez progresser dans le jeu. La puissance de feu des Innomables dépasse de beaucoup la

vôtre, 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 inséparables 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 enfoncé 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.





Sabre



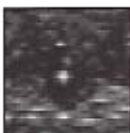
Il s'agit de l'arme la plus précieuse du samouraï, et celle qu'il devra utiliser le plus souvent. Il représente l'honneur du Samouraï. Servez-vous du sabre avec parcimonie, car il n'est pas éternel.

Dague



Ces lames très pratiques se trouvent par séries de dix. En appuyant sur le bouton de tir et en le maintenant enfoncé, vous pouvez en envoyer une salve à votre ennemi. Mais attention, ne vous trompez pas de cible !

Bombes



Les bombes ont un effet dévastateur sur une zone limitée. Pour trouver la manière la plus efficace de les utiliser, faites des essais.

Crane renif leur



Une arme rare mais très utile qui va dénicher l'ennemi et réduire son niveau d'énergie de façon significative.

Livres de sortilèges



Le Mage-Sorcier a réussi à introduire, en secret, trois manuels de sortilèges différents dans le domaine du Roi Démon. Voici ce que ces manuels peuvent faire :

Le manuel rouge vous fournit une bombe rusée.

Le manuel jaune fait apparaître votre sabre magique.

La manuel vert vous procure l'invincibilité pour une durée déterminée.

Autres objets

L'élément inoffensif le plus répandu dans le jeu est la nourriture. Vous aurez souvent l'eau à la bouche à la vue de ce morceau de poulet rôti ou de cette pomme juteuse et croquante. Il existe également tout un éventail d'objets que le Roi Démon a stupidement laissé traîner. Peut-être pourriez-vous les utiliser contre lui ?

Nourriture



La nourriture sert à renflouer l'énergie perdue du samouraï. Certains types d'aliments sont plus nutritifs que d'autres : la pomme, par exemple, n'est qu'un léger snack, mais un

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. Le 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 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





faveur, mais également contre vous !

Vies supplémentaires



Le Mage-Sorcier est parvenu à introduire plusieurs potions régénératrices qui vous donnent des vies supplémentaires. Ces potions sont très rares, et il est souvent difficile et dangereux d'essayer de les obtenir.

Bonus et vies

Si vous veniez à perdre toutes les vies avec lesquelles vous avez démarré le jeu, le Mage-Sorcier vous donnera plusieurs chances de continuer (ou de recommencer depuis le début si vous le souhaitez). Le jeu contient des bonus que vous pouvez ramasser et qui vous permettent de continuer à partir de la section où vous vous trouvez. Chaque fois que vous terminez un niveau, le Mage vous fournit un code qui vous donne la possibilité de recommencer l'action à partir de ce niveau la prochaine fois que vous chargerez le jeu. N'oubliez pas de noter ce code !

Tableau de scores élevés

L'objectif ultime du samouraï doit toujours être de suivre son code personnel d'honneur et de gagner le respect d'autrui. Obtenir un score élevé peut sembler secondaire, mais cela ne manquera pas d'impressionner vos rivaux.

Séquence de clôture du jeu

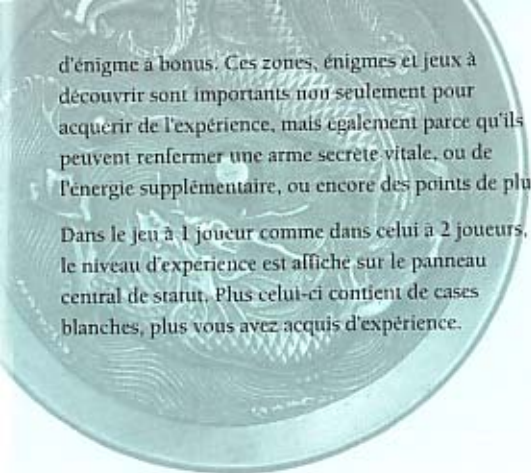
Si vous parvenez à vaincre le Roi Démon, vous aurez droit à toute une séquence de clôture du jeu. Cependant, pour assister à l'ensemble de cette séquence, vous devez avoir pour but de ramasser le plus grand nombre de points d'expérience possible.

Points d'expérience

Les points d'expérience représentent à la fois une mesure de votre taux de découverte des secrets du jeu et un aspect primordial de votre quête. Si vous ramassez le maximum de points d'expérience sur chaque niveau, vous pourrez assister à la totalité de cette animation de clôture du jeu. Si ce n'est pas le cas, vous n'obtiendrez qu'une partie de la séquence, proportionnelle au nombre de points gagnés.

Vous accumulez de l'expérience en ouvrant des récipients contenant des étoiles "d'expérience" blanches scintillantes et qui se dirigent automatiquement vers vous s'ilôt libérées. Ces étoiles se trouvent tout au long du jeu, depuis le tout début.

Lorsque vous atteignez la fin d'un niveau, la quantité d'expérience que vous avez accumulée vous est indiquée. Si vous avez terminé un niveau sans avoir rempli l'indicateur de points d'expérience, cela signifie soit que vous avez omis d'ouvrir certains récipients de la partie principale du niveau, soit que vous n'avez pas découvert de jeu parallèle secret, de salle cachée ou



d'énigme 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 PRECIEUX : A NE LIRE QUE SI VOUS ETES 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.



- En mode 2 joueurs, la compétition est plus amusante mais la coopération plus efficace.
- Il existe plusieurs manières de vaincre les Innomables du Roi Démon, certaines plus efficaces que d'autres. Essayez-les toutes pour trouver laquelle est la meilleure.
- Parfois, les adversaires ou les objets flottants représentent le meilleur moyen de transport pour accéder à un niveau supérieur.
- Dans certains jeux parallèles de tir, vous trouverez des ennemis atteints, lorsque vous les frappez, d'une migraine à leur faire éclater la tête. Une certaine connaissance des machines à sous peut alors s'avérer bien utile.
- Si les éruptions vous posent problème, prenez le chemin rocailleux du succès.

Remerciements

Programmation

Raffaele Cecco

Conception, Effets spéciaux

Raffaele Cecco &
Mevlut Dine

Graphiques

Toman Izmak

Ecran de titre et graphismes d'intro

Sauzav Sarkas

Musique

Brian Marshall

Documentation

The Word Factory

Traduit par Cambridge

Alpha CRC Ltd.

Producteur pour Vivid Image

Mevlut Dine

Producteur pour Psychosis

Nik Wild



Inhalt

- 30. Die bisherige Geschichte
- 31. Laden von Second Samurai
- 31. Spielen von Second Samurai
- 34. Steuerungen
- 36. Ihre Feinde
- 37. Waffen und andere Gegenstände
- 39. Magie
- 41. Nützliche Ratschläge



IDIE 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 befahligte. Aber schließlich entschied der Zauberer den Kampf für sich und schlug den Dämonenkönig in die Zeit-Flucht. Dieser landete weit in der Zukunft, wo Zauber und Aberglauben keine Bedeutung mehr hatten und wo er sich keiner Opposition gegenübersah.

Der junge Samurai hat 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 Ödland 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 eingengen 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.



LADLEANWEISUNGEN

NB: Schalten Sie Ihren Computer vor dem Laden des Spiels immer mindestens 30 Sekunden lang aus; dies verhindert eine mögliche Infektion durch einen latenten Virus. Weitere Informationen dazu lesen Sie bitte in den Abschnitten "Virus-Warnung" und "Garantie" am Ende dieses Handbuches nach.

SECOND SAMURAI kann auf Amiga 500, 500+ und 600 betrieben werden und erfordert 1 MB Speicherplatz.

Laden von SECOND SAMURAI

Schalten Sie den Computer ein. Wenn nach der Workbench-Diskette gefragt wird, legen Sie Diskette 1 von Second Samurai ein und befolgen die Bildschirmangaben.

SPIELEN VON SECOND SAMURAI

Einleitung

SECOND SAMURAI bietet drei riesige Welten, die sich alle durch ihre besonderen Grafiken und Spielverläufe voneinander unterscheiden. Die ersten beiden Welten verfügen jeweils über vier Unterebenen und die letzte über zwei. Der junge Krieger muß durch die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft reisen, um sein Ziel zu erreichen. Außerdem muß er seine Feinde besiegen, gefährliche Gebiete passieren und knifflige Rätsel lösen, wenn er schließlich über den Dämonenkönig triumphieren will. Aber falls sich diese Aufgabe für ihn alleine als zu schwierig erweist, kann er jederzeit einen Begleiter mit sich nehmen ...

Echte Samurais jedoch geben sich mit der bloßen Rache an ihren Feinden nicht zufrieden. Auch wenn Sie das Spiel beenden, gibt es immer eine Möglichkeit, daß Sie irgendwo etwas verpaßt haben, wie z. B. eine Geheimebene oder ein paar Extra-Erfahrungspunkte. Versuchen Sie, so viel wie möglich zu schaffen!

Der Titelschirm





1 Player (1 Spieler)

Mit der Wahl dieser Option gelangen Sie direkt in ein Ein-Spieler-Spiel, in dem Sie einen der beiden Samurai 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)

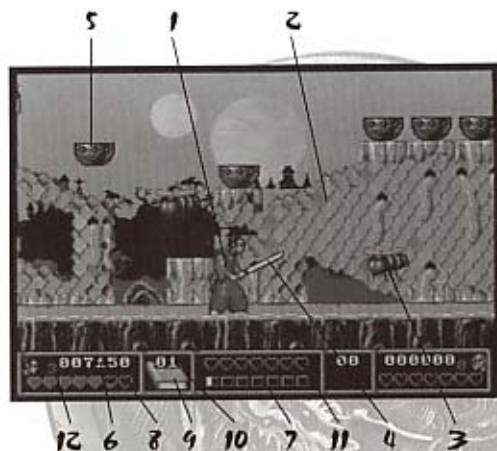
Mit der Wahl dieser Option gelangen Sie direkt in ein Zwei-Spieler-Spiel – jedoch sollten Sie zuerst das Optionsmenü anschauen. Beide Spieler spielen gleichzeitig: falls infolge eines Unfalls ein Spieler vom Bildschirm verschwindet, transportiert ihn der Zaubermeister ohne Strafe in das Spielfeld zurück.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

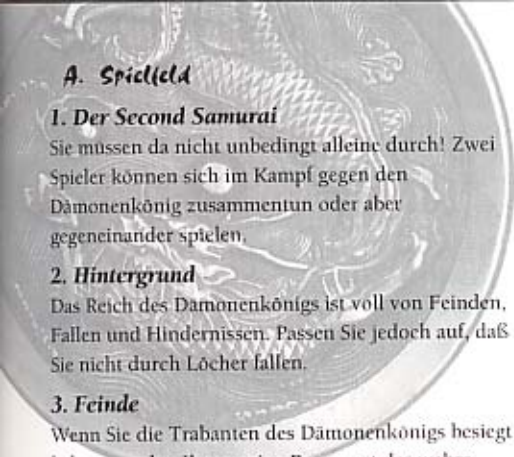
Options (Optionen)

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).

Der Haupt Spielbildschirm

Auf seiner Reise durchquert der Samurai zehn Ebenen in drei verschiedenen Welten. In der Welt des Zwieliichts, 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, Ballerlemente und viele Rätsel, und nur den ehrenhaftesten Spielern gebührt Erfolg.





A. Spielfeld

1. Der Second Samurai

Sie müssen da nicht unbedingt alleine durch! Zwei Spieler können sich im Kampf gegen den Dämonenkönig zusammentun oder aber gegeneinander spielen.

2. Hintergrund

Das Reich des Dämonenkönigs ist voll von Feinden, Fallen und Hindernissen. Passen Sie jedoch auf, daß Sie nicht durch Löcher fallen.

3. Feinde

Wenn Sie die Trabanten des Dämonenkönigs besiegt haben, werden Ihnen seine Bosse erst das wahre Fürchten beibringen.

4. Waffe

Ohne Schwert, Zauberbuch oder irgendeine andere Waffen werden Sie nicht weit kommen.

5. Gegenstände

Es gibt viele verschiedene Gegenstände und Schalter, und das Wissen, wann Sie diese einsetzen müssen, könnte der Schlüssel zum Erfolg sein.

B. STATUS: Anzeige

Auf der linken Seite wird der Status von Spieler 1 angezeigt.

Auf der rechten Seite wird der Status von Spieler 2 angezeigt.

6. Punkte

Diese müssen Sie sich verdienen!

7. Erfahrungspunkte

Je mehr Sie davon haben, desto mehr können Sie von der Animationssequenz am Spielende sehen.

8. Energie

Wiederholte Zusammenstöße mit dem Feind und gefährlichen Gebieten des Hintergrunds kosten Sie bald ein Leben!

9. Gerade gehaltene Waffe

Das ist Ihre aktive Waffe, die durch Drücken der Feuertaste eingesetzt wird. Drücken Sie die entsprechende Umschalttaste, um eine andere Waffe zu wählen.

10. Anzahl verbleibender Waffen

Gehen Sie mit Ihren Waffen nicht zu verschwenderisch um ...

11. Stärke des Feindes

Wenn Sie einem feindlichen Boß gegenüberstehen, zeigt dieser Messer an, wieviele Leben der Boß noch hat.

12. Anzahl verbleibender Leben

Sie starten mit maximal 3, 5 oder 7 Leben (siehe Abschnitt "Optionen" weiter oben). Falls Sie sterben, haben Sie zweimal die Möglichkeit, am Anfang der aktuellen Ebene fortzufahren.



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.

Allgemeines: Bewaffnet oder unbewaffnet

Nach rechts/links gehen

Drücken Sie den Joystick nach rechts oder links.

Niederkanern

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 stärker eine Waffe ist, desto länger muß die Feuertaste gedrückt werden.

Unbewaffneter 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.

Springtritt

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

Bewaffneter Kampf mit Schwert

Sprunghieb

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

Hieb nach vorne

Drücken Sie die Feuertaste oder halten sie gedrückt, und bewegen Sie den Joystick nach links/rechts.

Schneller Tiefhieb

Ziehen Sie den Joystick diagonal nach unten, und drücken Sie die Feuertaste.

Tief- und Unterhieb

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

Überkopf-Hieb

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

überkopf-Schlag

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

Kurzer Stich

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

Tastatur-Steuerungen

„C“ und „V“

Lautstärkeregelung der Hintergrundmusik. Die Lautstärkeeinstellung der Sound-Effekte wird dadurch nicht verändert.

Linke Umschalttaste

Wählen der Waffen für Spieler 1

Rechte Umschalttaste

Wählen der Waffen für Spieler 2

ESC

Spiel abbrechen (halten Sie die Taste einige Sekunden gedrückt)

P

Spielpause; drücken Sie zur Wiederaufnahme des Spiels eine beliebige Taste

Hilfe

Blendet den Hilfe-Bildschirm ein.



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 begnen, 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 Schwerte 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

durch Flinkheit und perfekte Beherrschung der Waffen können Sie am Leben bleiben.

Gegenseitig!

Im Zwei-Spieler-Modus können Sie entweder als traute Familie oder als geschworene Feinde spielen. Da beide Spieler gleichzeitig auf dem Bildschirm sind, ist es unvermeidlich, daß die Bonusse und Gegenstände demjenigen gegeben werden, der sie zuerst aufhebt. Beachten Sie auch, daß der Spieler, der einem Feind den tödlichen Schlag versetzt, alle Punkte bekommt! Sie können dieses Problem freundschaftlich lösen, indem Sie die Zwei-Spieler-Option FRIEND (Freund) wählen und somit die Punkte dem Spieler zuteilen, der sie am meisten braucht. Oder aber Sie sind völlig skrupellos und wählen die Option KILL (Töten) und töten Ihren unangenehmen und lästigen Komplizen, der alle Punkte einheimst. Leider kann dieser aber auch den Speiß umkehren ... Und schließlich ist da noch die Option STUN (Betauben), mit der Sie Ihren Begleiter kurzfristig außer Gefecht setzen können, ohne seine Energie zu vermindern. Dadurch können Sie die Punkte zuerst einsammeln, ohne einen Schaden anzurichten.

WAFFEN UND ANDERE GEGENSTÄNDE

Der Samurai kann sich vieler Waffen und Gegenstände bedienen, die er in der Domäne des Dämonenkönigs findet. In den meisten Fällen muß er zum Einsammeln von Waffen oder Gegenständen einfach darüber hinweggehen. Handelt es sich jedoch um Spezialgegenstände, muß er zuerst niederkauern und kann dann, sobald Sie die Feuertaste drücken, den betreffenden Gegenstand aufheben. Drücken Sie die Feuertaste erneut, legt er diesen Gegenstand wieder ab.

Waffen

Die beste Waffe des Samurais ist er selber, jedoch braucht er in einigen Fällen vielleicht ein wenig zusätzliche Hilfe, wobei ihm die Waffen sicher gute Dienste leisten. Halt er eine einzige Waffe in der Hand, erscheint über dieser Waffen die Zahl 1. Wird diese Zahl weiß, bedeutet dies, daß das Inventar voll ist und Sie keine weitere solche Waffe mehr aufnehmen können. Ist sie jedoch grün, können Sie ohne weiteres noch mehr solcher Waffen einsammeln.

In der fliegenden Baller-Sektion erlaubt der Jet-Rucksack dem Samurai den Zugang zu moderneren Waffen. Sobald er den Jet-Rucksack benutzt, steht ihm auch ein zerstörerischer Kraftstab zur Verfügung.



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 äußerst 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.

Anderer 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 dummerweiser rumliegen läßt. Vielleicht können Sie diese gegen ihn einsetzen?

Lebensmittel



Lebensmittel versorgen den Samurai wieder mit Energie. Einige Lebensmittel stärken ihn jedoch mehr als andere: ein Apfel ist z. B. nur eine leichte Zwischenmahlzeit, während ein gebratenes Hühnchen auch einen Bärenhunger stillt.

Töpfe



Der am häufigsten vorkommende Behälter ist der Topf, der Erfahrungspunkte enthält. Es gibt jedoch noch andere Töpfe in diesem Spiel, die Sie öffnen müssen, um herauszufinden, was darin ist ...

Geheimnisvolle Gegenstände



In diesem Spiel gibt es viele geheimnisvolle Gegenstände, deren Gebrauch Sie selber herausfinden müssen. Im allgemeinen sind sie entweder an ein Rätsel oder einen Mechanismus geknüpft, die es Ihnen erlauben, fortzufahren. Manchmal müssen Sie sie aber auch genau an die richtige Stelle legen, damit sie funktionieren. Halten Sie Ausschau nach den Götzenbildern, dem Magneten, dem Jet-Rucksack und dem Propeller.

MAGIE

Die Magie ist ein kleiner jedoch bedeutender Teil von SECOND SAMURAI. Der Zaubermeister hat Sie nicht nur mit Objekten ausgestattet, die Ihnen helfen, zwischen verschiedenen Gebieten des Spieles hin- und herzufliegen, sondern auch mit magischen Schaltern, die Ihnen auf Ihrer Reise helfen.

Blaue Kugeln



Es gibt zwei Arten blauer Kugeln. Die großen bringen Sie zum nächsten Abschnitt. Die kleinen bringen Sie zu Geheimzimmern und Unterspielen. Halten Sie die Feuertaste gedrückt, um beide Arten zu aktivieren, aber achten Sie darauf, daß Sie dabei hinter ihnen stehen!

Gesichter



In einigen Gebieten des Spiels sehen Sie Gesichter, die einfache magische Schalter darstellen, die bestimmte Charakteristika des Hintergrunds, der Gegenstände und der Feinde aktivieren bzw. deaktivieren. Aber aufgepaßt! Die Schalter können sowohl für als auch gegen Sie eingesetzt werden.





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 Punktestand 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 Schlußsequenz belohnt. Damit Sie aber die ganze Sequenz sehen können,

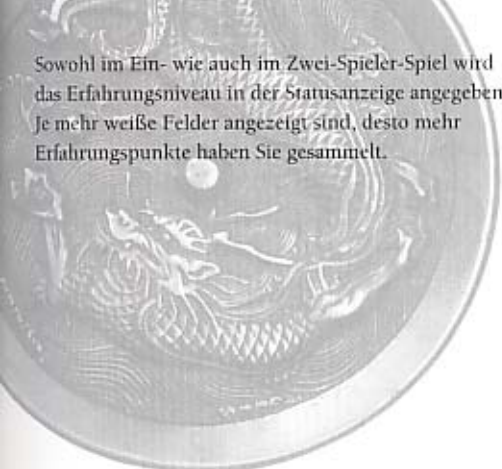
müssen Sie die maximale Anzahl Erfahrungspunkte gesammelt haben.

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 Schlußsequenz 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 Unterspiel, ein Geheimzimmer oder ein Bonus-Rätsel übersehen. Diese Geheimorte, 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.



Sowohl im Ein- wie auch im Zwei-Spieler-Spiel wird das Erfahrungsniveau in der Statusanzeige angegeben. Je mehr weiße Felder angezeigt sind, desto mehr Erfahrungspunkte haben Sie gesammelt.

Nützliche Ratschläge – Lesen Sie diese nur, wenn Sie nicht mehr weiter wissen!

- Falls Sie den Weg nicht finden, versuchen Sie, Teile der Landschaft anzugreifen. Es ist nicht alles Gold, was glänzt, und ein paar gut platzierte Tritte können Ihnen eine ganz neue Welt eröffnen.
- Halten Sie nach den unbeweglichen blinkenden Sternen Ausschau!
- Es gibt eine Menge Geheimzimmer, die Ihnen Extra-Leben, -Bonuses, -Punkte sowie viele versteckte Gegenstände bieten. Es ist jedoch viel wichtiger herauszufinden, wie diese Gegenstände eingesetzt werden, als sie einfach nur zu finden ...
- Einige Kampfbewegungen sind wirkungsvoller als andere. Versuchen Sie selber herauszufinden, welches die wirksamsten sind.
- Sammeln Sie so viele Erfahrungspunkte wie möglich. Zögern Sie nicht, die Trabanten des Dämonenkönigs zu töten, und sammeln Sie alle weißen Sterne, die Sie können. Mehr Erfahrung bedeutet aber auch, daß Sie mehr entdecken können ...
- Sie müssen nicht unbedingt alle Rätsel lösen, um das Spiel beenden zu können. Falls Sie dies dennoch tun, werden Sie am Ende des Spiels dafür belohnt.
- Wenn Sie gewisse Aktionen zweimal durchführen, kann Ihnen das ein völlig neues Gebiet eröffnen, das Sie erforschen können.





- Im Zwei-Spieler-Modus bedeutet das Spiel gegeneinander 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 hegegnen 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 steinigten Weg zum Erfolg.

MITWIRKENDE

Programmierung

Raffaele Cecco

Design, SFX

Raffaele Cecco &
Mevlut Dinc

Grafiken

Tosman Ismak

Titelbildschirm
und Out-Of-Grafiken

Sauzav Sarkas

Musik

Brian Marshall

Dokumentation

The Word Factory

Übersetzung

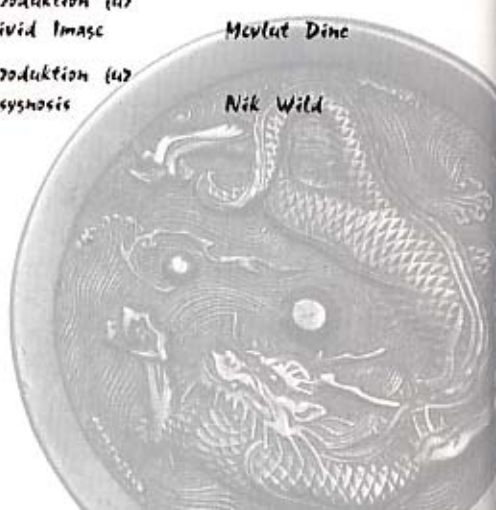
Alpha CRC Ltd,
Cambridge

Produktion für
Vivid Imasec

Mevlut Dinc

Produktion für
Psygnosis

Nik Wild



ITALIA

Indice

- 44. *La storia fino ad adesso*
- 45. *Caricamento di second samurai*
- 45. *Come giocare a second samurai*
- 48. *Comandi*
- 50. *I vostri nemici*
- 51. *Armi ed altri oggetti*
- 53. *Le magie*
- 55. *Suggerimenti utili*



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, infine, 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 Mago acconsentì, seppur a malincuore e lo inviò nel 24esimo 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.



ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

N.B.: Spegnerne sempre il computer per circa 30 secondi prima di caricare il gioco. In caso contrario si potranno contaminare i dischi di SECOND SAMURAI con virus. Leggere la notifica relativa ai virus e la garanzia alla fine di questo manuale per ulteriori informazioni.

SECOND SAMURAI può funzionare su Amiga 500, 500+ e 600. Utilizza 1Mb di memoria.

Caricamento di second samurai

Accendere il computer. Quando si richiede il disco Workbench, inserire il Disco 1 di SECOND SAMURAI e seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

COME GIOCARE A SECOND SAMURAI

Introduzione

SECOND SAMURAI ha tre mondi enormi, ognuno con il suo stile di grafica e di gioco. I primi due mondi contengono ognuno quattro livelli, e l'ultimo mondo ne ha due. Il giovane guerriero deve viaggiare nel passato, nel presente e nel futuro per portare a termine la sua missione e deve sconfiggere i nemici, passando in luoghi pericolosi e risolvendo indovinelli difficili, per riuscire a trionfare sul Re Demonio. Se questa dovesse essere una missione troppo difficile, può sempre portare con sé un compagno...

Tuttavia, i veri samurai non si accontentano di vendicarsi soltanto. Anche se completate il gioco, c'è sempre la possibilità che abbiate passato un livello segreto senza notarlo o che non abbiate raccolto dei punti extra. Cercate di ottenere tutto il possibile!

Lo schermo del titolo





1 Player (1 giocatore)

Scegliendo questa opzione, entrerete direttamente nella partita per un giocatore e potete 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)

Scegliendo 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.

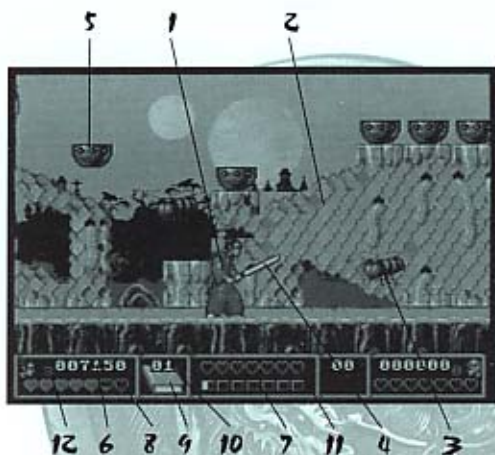
Options (Opzioni)

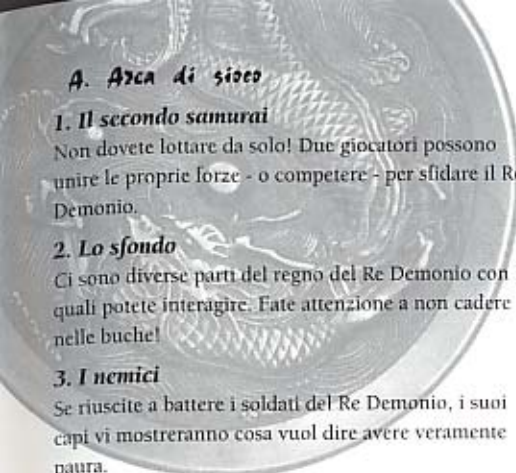
Questo menu vi consente di decidere il numero di vite di cui dispone ogni giocatore (3, 5 o 7) cambiare il livello di difficoltà (Easy (Facile), Normal (Normale), Tough (Difficile) o Hard (Difficilissimo)), inserire o disinserire il suono e decidere che tipo di partita da due giocatori volete.

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).

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 Demonio 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.





A. Arca di sico

1. Il secondo samurai

Non dovete lottare da solo! Due giocatori possono unire le proprie forze - o competere - per sfidare il Re Demonio.

2. Lo sfondo

Ci sono diverse parti del regno del Re Demonio con le quali potete interagire. Fate attenzione a non cadere nelle buche!

3. I nemici

Se riuscite a battere i soldati del Re Demonio, i suoi capi vi mostreranno cosa vuol dire avere veramente paura.

4. Le armi

Senza una spada, un libro di formule magiche o qualche altra arma non andrete molto lontano.

5. Gli oggetti

Ci sono diversi tipi di oggetti e di interruttori e conoscerne l'uso è la chiave del successo.

B. Il pannello di stato

Sulla sinistra viene indicato lo stato del giocatore 1.
Sulla destra viene indicato lo stato del giocatore 2.

6. I punti

Questi vanno guadagnati!

7. I punti di esperienza

Più riuscite a riempire questo indicatore, più vedrete la sequenza animata finale del gioco.

8. L'energia

Il contatto ripetuto con i nemici e con le zone pericolose dello sfondo vi farà perdere una vita!

9. L'arma utilizzata attualmente

Questa è l'arma attiva, usata premendo il pulsante del fuoco. Premere il tasto Maiusc. corretto per sceglierne un'altra.

10. Le armi rimanenti

Non sprecate le armi...

11. La forza del nemico

Quando vi trovate a lottare contro uno dei capi nemici, questo indicatore mostra la vita che gli rimane.

12. Le vite che vi rimangono

Iniziate con un massimo di 3, 5 o 7 (Vedere il menu Options). Nel caso moriste, vi rimangono due possibilità di continuare dall'inizio del livello in cui vi trovate.



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.

GENERALI: ARMATO O NON ARMATO

Camminare verso sinistra/destra

Premere sinistra o destra sul joystick.

Abbassarsi

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 dovrete 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.

Sforbicata

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.



Calcio potente verso l'alto

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

Combattimento armato con la spada

Sferzata volante

Spingere il joystick verso l'alto, o diagonalmente, e premere il pulsante del fuoco.

Sferzata in avanti

Premere o tenere premuto il pulsante del fuoco e premere il joystick verso sinistra/destra.

Sferzata in avanti bassa

Tirare il joystick diagonalmente verso il basso e premere il pulsante del fuoco.

Sferzata bassa veloce

Tirare il joystick diagonalmente verso il basso e premere il pulsante del fuoco.

Sferzata bassa e sotto

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

Sferzata sopra la testa

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

Passata sopra la testa

Premere il pulsante del fuoco e spingere il joystick verso l'alto/all'indietro diagonalmente.

Colpo di spada

Premere il pulsante del fuoco e spingere il joystick verso l'alto/in avanti diagonalmente.

Comandi della tastiera

Tasti C e V

Regolano il volume della musica di sfondo. Questo non cambia il volume degli effetti sonori.

Tasto Maiusc. di sinistra

Seleziona le armi del giocatore 1

pulsante shift di destra

Seleziona le armi del giocatore 2

Tasto Esc

Per annullare la partita (tenere premuto il tasto per qualche secondo)

Tasto P

Ferma momentaneamente la partita, premere un tasto qualsiasi per ricominciare

Help

Visualizza lo schermo di aiuto



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 mantenere 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.

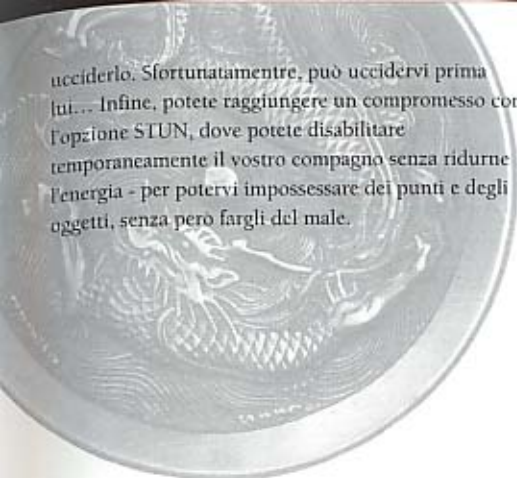
Capi



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



ucciderlo. Sfortunatamente, può uccidervi prima lui... Infine, potete raggiungere un compromesso con l'opzione STUN, dove potete disabilitare temporaneamente il vostro compagno senza ridurne l'energia - per potervi impossessare dei punti e degli oggetti, senza però fargli del male.

ARMI ED ALTRI OGGETTI

Il samurai può utilizzare diverse armi ed oggetti che trova nel regno del Re Demonio. Nella maggior parte dei casi, basterà raccogliarli, passandoci sopra. Tuttavia, quando si tratta di oggetti speciali, il samurai dovrà prima di tutto abbassarsi e poi tenere premuto il pulsante del fuoco per afferrare l'oggetto - poi premere il pulsante del fuoco ancora una volta quando lo vuole lasciar andare.

Le armi

L'arma migliore del samurai è se stesso, ma in alcuni casi potrà aver bisogno di un po' di aiuto - e questi articoli lo aiuteranno certamente. Quando possiede una sola arma, la cifra che appare sopra all'arma sarà 1. Se la cifra diventa bianca, l'inventario è pieno e non potete più raccogliere quel tipo di arma. Se la cifra è verde, potete raccoglierne ancora. Nella sezione di sparo volante, il "jet pack" consente al samurai di accedere ad armi più moderne. Potrà usare un lampo che distrugge quando usa il "jet Pack", ma se lo usa mentre porta la spada, il lampo sarà ancora più potente.





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 magia



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

Il Libro ROSSO vi dà 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.

I vasi



Il tipo più comune di contenitore è il vaso che contiene i punti di esperienza. Tuttavia, ci sono altri vasi nel gioco e dovrete aprirli per scoprire cosa c'è dentro...

Gli oggetti misteriosi



Ci sono diversi oggetti misteriosi nel gioco e sta a voi trovare come utilizzarli. In genere, sono collegati ad indovinelli o a meccanismi che vi consentono di proseguire e qualche volta dovete metterli esattamente nel punto giusto per farli funzionare. Fate attenzione agli idoli, alla calamita, al jet pack ed all'elica.

LE MAGIE

Le magie sono una parte piccola ma molto importante di SECOND SAMURAI. Il Mago-Magio vi ha fornito non solo degli oggetti che vi aiuteranno a spostarvi velocemente tra le varie zone del gioco, ma anche degli interruttori magici che vi possono aiutare nella vostra ricerca.

Gli orb blu



Ci sono due tipi di Orb Blu. I più grandi vi portano nella sezione seguente. Quelli più piccoli vi portano in stanze segrete e parti del gioco. Premere e tenere premuto il pulsante del fuoco per attivare entrambi i tipi - assicuratevi però di stargli alle spalle!

Le facce



Alcune parti del gioco hanno delle facce. Queste agiscono come interruttori magici molto semplici, che attivano e disattivano alcune caratteristiche dello sfondo, degli oggetti e degli avversari. Ma fate attenzione! Gli interruttori possono funzionare in vostro favore, ma anche contro di voi.





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 completate 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, dovrete riuscire a raccogliere il numero massimo di punti di esperienza disponibili.

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.

CONSIGLI UTILI LEGGETELI SE NON SAPETE COSA FARE!

- Se non riuscite a trovare un passaggio, provate a colpire delle parti del paesaggio. Qualche volta le cose non sono quello che sembrano, e qualche calcio ben piazzato può rivelare un nuovo mondo.
- Fate attenzione alle stelle lampeggianti ferme!
- Ci sono varie stanze nascoste che offrono delle vite e dei punti extra e ci sono tanti oggetti nascosti. Tuttavia, come usate questi oggetti è più importante di trovarli semplicemente...
- Alcune mosse da combattimento sono più efficaci di altre. Fate delle prove per vedere quali sono le più potenti.
- Raccogliete tutti i punti di esperienza possibili. Non abbiate paura di ammazzare i soldati del Re Demonio, e di raccogliere tutte le stelle bianche. L'esperienza vi consente anche di scoprire altre cose...
- Non dovete necessariamente risolvere tutti gli indovinelli per completare il gioco - ma c'è un premio alla fine della partita se ci riuscite.
- Se eseguite determinate azioni due volte potrete aprire delle zone nuove.
- In modalità 2 giocatori, è più divertente se combattete l'uno contro l'altro, ma la collaborazione dà risultati migliori.

- Ci sono vari modi di sconfiggere i rappresentanti del Re Demonio. Alcuni sono più efficaci di altri: fate varie prove per trovare il migliore.
- Qualche volta un avversario o un oggetto volante sono i modi migliori per trasportarsi su un piano più alto.
- In alcuni dei sotto-giochi, troverete dei nemici che hanno mal di testa quando li colpite. Se conoscete un gioco classico potrete vincere.
- Se avete problemi con le eruzioni, usate il cammino roccioso per arrivare al successo.





Titoli di coda

Programmazione

Design,
Effetti speciali

Grafica

Schermo titolo
e altra grafica

Musica

Documentazione

Traduzione

Produttore pc2

Vivid Image

Produttore
pc2 Psychosis

Raffaello Cecco

Raffaello Cecco &
Melvut Dinc

Toman Ismak

Saurav Sarkar

Brian Marshall

The Word Factory

Alpha CRC Ltd,
Cambridge

Melvut Dinc

Nik Wild



DIESES PRODUKT IST COPYRIGHT

Hier bei Pygnosis sind wir ständig daran bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichten, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Pygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzuladen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Vererbung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Pygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Pygnosis Ltd vorliegt.

Das Produkt SECOND SAMURAI sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Pygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehalten. Dieses Dokument, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendeiner elektronischen Maschine oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Pygnosis Ltd.

Pygnosis ® und ihre Logos sind eingetragte Warenzeichen von Pygnosis Ltd.
SECOND SAMURAI Einhandillustration
Copyright © 1993 Pygnosis Ltd
Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

Pygnosis Ltd, South Harrington building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 3755

Copyright © 1993 Pygnosis Ltd. Alle Rechte vorbehalten

GARANTEE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Pygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Pygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Pygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Pygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an Pygnosis Ltd.

QUESTO È UN PRODOTTO CON COPYRIGHT

La Pygnosis è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esige. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costinuisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concerti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla Pygnosis Ltd, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affino, prestito o altra forma di distribuzione del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Pygnosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Pygnosis Ltd.

Il prodotto denominato SECOND SAMURAI il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Pygnosis Ltd che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affino, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della Pygnosis Ltd.

Pygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della Pygnosis Ltd.
L'illustrazione di copertina di SECOND SAMURAI e Copyright© 1993 della Pygnosis Ltd.
Amiga™, AmigaDOS™, e Kickstart™ sono marchi della Commodore-Amiga Inc.

Pygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 3755

Copyright © 1993 della Pygnosis Ltd. Tutti i Diritti Riservati

LIMITI DI GARANZIA:

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La Pygnosis Ltd sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla Pygnosis Ltd per una immediata sostituzione.

La Pygnosis Ltd non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla Pygnosis Ltd accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla Pygnosis Ltd SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della Pygnosis Ltd è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

