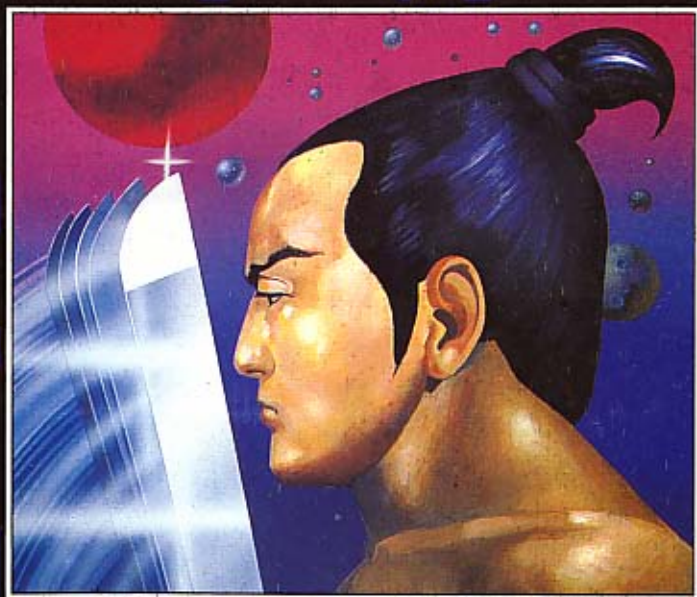


FIRST SAMURAI





INSTRUCTION MANUAL



A
VIVID IMAGE
PRODUCTION
IN CONJUNCTION WITH
IMAGEWORKS



© 1991 VIVID IMAGE. © 1991 MIRRORSOFT LTD. The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Ltd. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW.
Tel: (071) 928 1454.

CREDITS

Storyline, Concept & Design	Vivid Image Developments
Additional Design	Raffaele Cecco, Teoman Irmak,
Amiga & Atari ST Programming	Raffaele Cecco.
Commodore 64 Programming	Jon Williams.
Amiga & Atari ST Visuals	Teoman Irmak,
Commodore 64 Visuals	Mat Sneap.
Additional Visuals	Paul Docherty
Music & Sound FX	Nick Jones,
Systems Utilities	John Twiddy, Mev Dinc.
Manual Copy	G. John Penn.
Manual Design & Artwork	Definition

With Special Thanks to Glen Lambert for the Personalized Access Code Concept.

HINTS & TIPS.

For hints and tips call: 0898 445926. All calls charged at 36p per minute (Cheap Rate) and 48p per minute at all other times. Compiled by Guiding Light.

VIRUS WARNING

This product is guaranteed by Image Works to be virus free. We cannot accept any responsibility for damage caused to this product through virus infection. To be safe, always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game, particularly if you've just finished using another piece of software. We cannot accept any responsibility for disks that become infected after purchase, but we will replace them for you. Return the disk directly to us enclosing £4.00 per disk to cover the cost of replacement. We will endeavour to replace the disk(s) for you within 28 days.

NOTE

Due to improvements and enhancements in the versions of this game, there may be some slight discrepancies in the manual. Any such changes have been made with the intention of giving you greater enjoyment of this game.

LOADING THE FIRST SAMURAI CONTENTS

BACKGROUND	4
PACK CONTENTS	4
EQUIPMENT REQUIREMENTS	4
LOADING THE FIRST SAMURAI	5
PLAYING THE FIRST SAMURAI	7
CONTROLS	10
BAD CREATURES	14
ADDITIONAL WEAPONRY	15
MAGIC	16
PERSONALIZED ACCESS CODE	18
BONUSES	19
ADVICE	20

LOADING PROBLEMS

In the unlikely event The First Samurai fails to load, turn off your machine and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure. If the First Samurai still refuses to load then pop the faulty disk (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope, along with your name and address. To aid the trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible you equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices). Send the package to: Customer Services Department, T.F.S., Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Imageworks will endeavour to replace the faulty disk within 28 days of its receipt.

CAUTION!

Diskettes are magnetic media. Do not expose diskettes to x-rays or intense magnetic fields as the data they hold will be erased. Do not attempt to 'back-up' this data as it may be destroyed in the process. It's also an infringement of copyright, and Mirrorsoft Ltd accepts no responsibility for disks damaged as a direct result of infringement of copyright.

BACKGROUND

In a tiny village of ancient Japan, Lord Akira and his young samurai were collecting taxes from the local peasants when the Demon King descended from the mountain. The village was destroyed, all the inhabitants murdered, but the Demon King paid special attention to the Warrior Lord. Fifteen minutes later, the young samurai was alone with the Demon's final words; "Tell them about me, tell them I'm ready to take back everything that is mine by right. Tell them their true Master has returned...!!" On that cold morning, the young samurai swore revenge for his fallen Master.

For years the good people of the hills fought the Demon as best they could, until the Wizard-Mage arrived from the sea and challenged the Demon. They fought long and hard atop the Demon King's mountain, lightning and fire keeping the night aglow, until the Demon, fearing defeat, escaped into time, hurling himself far into the future where people had forgotten the magic and where he need fear no opposition...

The good people were safe, but for the young samurai there was no rest, for his soul could not be at peace until he avenged his murdered Lord. So he begged the Mage that he might follow the Demon into the future to bring The Demon King back so that he could be destroyed at the foot of his own mountain throne....

This was how it began.

PACK CONTENTS

Accompanying this manual you should find TWO The First SAMURAI program diskettes (Commodore 64 owners only need a single cassette or diskette, so that's all they get) and a poster.

EQUIPMENT REQUIREMENTS

AMIGA

Compatible with: A500, A500 PLUS, A1500, A2000, B2000.
Runs in 512k RAM (Enhanced Features with 1Mb RAM)

ATARI ST

Compatible with: 520ST, 520STe, 1040ST, 1040STe
Runs in 512k RAM (Enhanced Features with 1Mb RAM)

COMMODORE 64

Compatible with C64, C64C, C128, SX64. Runs in 64K RAM

LOADING THE FIRST SAMURAI

Note: before we begin, please ensure that a joystick is plugged into the port marked 'JOYSTICK 2' on the Amiga, '1' on the ATARI ST and 'PORT 2' on the Commodore 64.

AMIGA & ATARI ST

If your computer is turned on, turn it off. After at least 30 seconds, turn on your computer.

This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying you First Samurai disk.

Insert The First Samurai Disk One into internal disk drive (DF0: Amiga, or drive A for Atari ST) Disk One contains a scene-setting sequence which can be 'fast forwarded' by pressing the joystick firebutton.

When prompted to insert The First Samurai Disk Two, do so, and The First Samurai will load and run.

Note: the sheer size of The First Samurai's map means that it is broken down into a few carefully compressed bite-size chunks which are stored on Disk Two. For this reason, The First Samurai Disk Two should remain in the computer's internal drive for the duration of play. There will be no need to replace it with The First Samurai Disk One, unless, of course, you wish to review the scene setting sequence.

If you wish to take advantage of the Personalized Access Code System (See YOUR PERSONALIZED ACCESS CODE), you must ensure that The First Samurai Disk Two is not write protected, ie, the hole in the top-left hand corner of the disk is closed.

COMMODORE 64

CASSETTE

Hold Down the 'Shift' key then press the "Run/Stop" key. Release and press PLAY on the cassette deck when prompted.

The First Samurai will now load and run automatically.

DISKETTE

Ensure that the disk drive is attached to the Commodore 64 and turned on. Now turn on your Commodore 64.

Insert the disk into the drive and shut the door, so to speak. Type LOAD""",8,1 then press the 'RETURN' key. The program will automatically load and run.

The credit screen is presented when The First Samurai has loaded correctly. From here, play can begin or the Personalized Access Code menu can be accessed (see YOUR PERSONALIZED ACCESS CODE).

Press the joystick firebutton to return to the title screen at any time. From the title screen, press fire again to start the game.

PLAYING THE FIRST SAMURAI

The Japan of the 24th Century is far removed from the country we know today. The Demon King has ravaged the countryside and cities and now his minions inhabit the ruins.

Our hero's mission unfolds through four sections of the tortuous countryside of futuristic Japan (Fig 1) and continues with a thrilling high speed journey on (and in) a subway train (Fig 2). The train's destination is the derelict suburbs of the Demon King's city (Fig 3) beneath which his subterranean hordes roam in the complex sewer network (Fig 4). Beyond the grime lies a near all-consuming battle through the classier side of town (Fig 5) before the base of the Demon King's city skyscraper is reached.

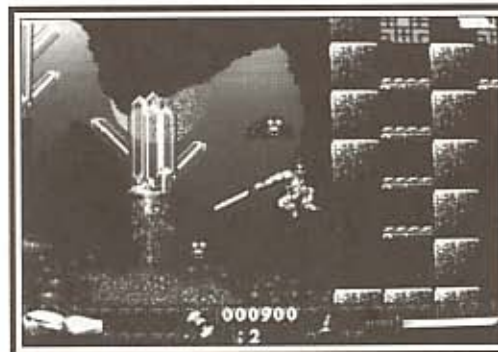


Fig 1: The countryside of futuristic Japan looks serene but hides many dangers such as bats and rats, fiery pits and falling rock (some of them less obvious than others).

Fig 2: Slugging it out on (and in) a speeding subway train in a scene vaguely reminiscent of westerns of old.

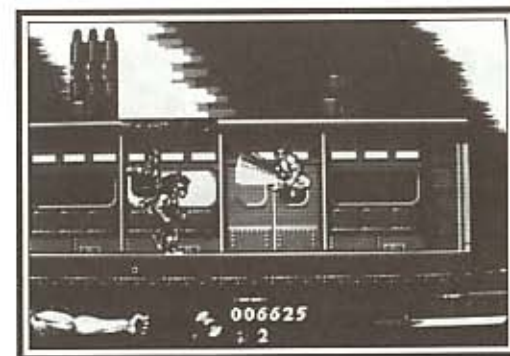




Fig 3: The rough side of town is home to many a ruck - and plenty of running and jumping across rooftops too.

Fig 4: Beneath the streets, strange creatures roam the sewers and deadly water fountains gush.

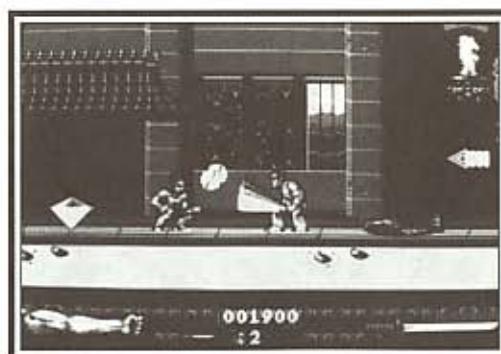
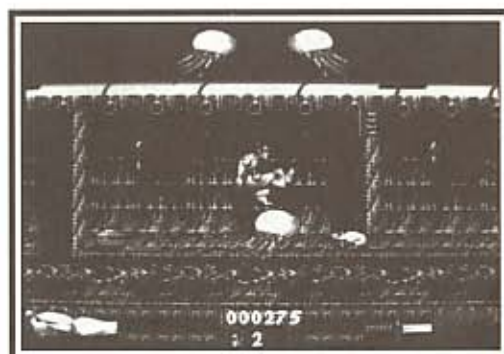
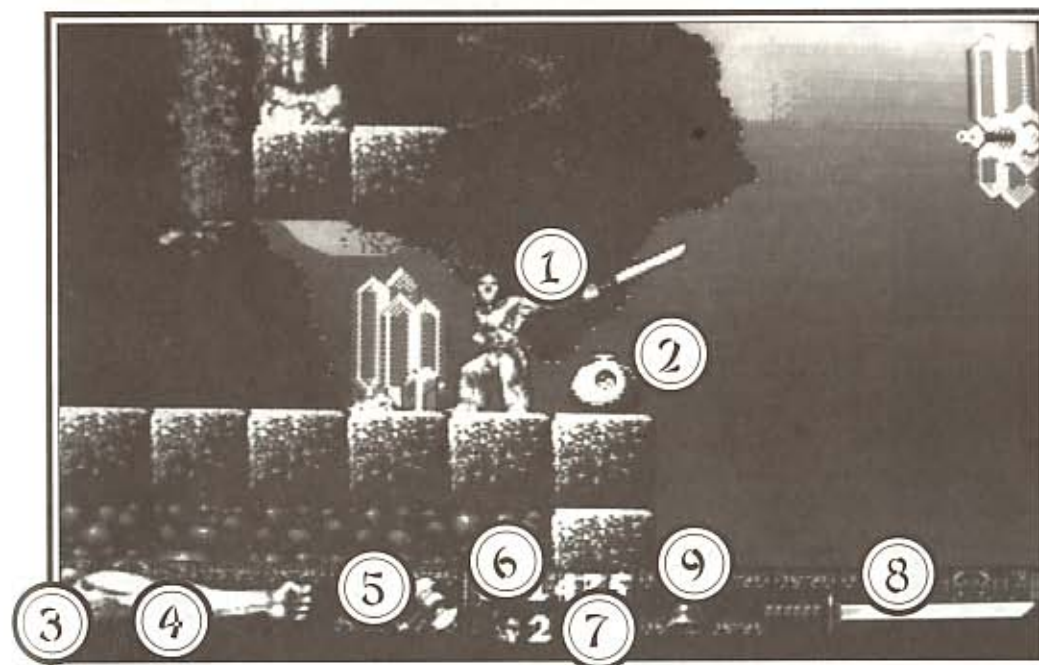


Fig 5: The inhabitants of the brighter side of town are no better than their neighbours.

WHAT CAN YOU EXPECT TO SEE DURING PLAY



THE PLAYFIELD

- | | |
|----------------------|--|
| 1. THE FIRST SAMURAI | 5. MYSTICAL ITEM OR ADDITIONAL WEAPONRY HELD |
| 2. REGENERATION POT | 6. PLAYERS SCORE |
| 3. THE STATUS PANEL | 7. PLAYERS LIVES REMAINING |
| 4. PHYSICAL ENERGY | 8. MYSTICAL ENERGY |
| | 9. BELL |

THE CONTROLS

All the action takes place on the playfield. A 'camera' follows the first Samurai's movements throughout the environment.

NOTE: BACKWARDS

Move in opposite direction to the one you are facing. ie. if you are facing right - backwards is left.

UNARMED COMBAT



WALK LEFT/RIGHT
(Push left/right)



PUNCH FORWARD
(Push forward and press fire button)



LOW PUNCH FORWARD
(Pull down joystick and press fire button)



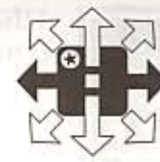
LEG SWEEP
(Pull joystick down diagonally left or right)



FLYING KICK FORWARD
(Push up and press fire button)



TURN AND PUNCH
(Backwards with fire button)



HIGH KICK BACKWARDS/FORWARDS
(Up diagonally left or right with fire button)



ARMED COMBAT

(With sword)



FLYING SLASH
(Up and fire button)



SLASH
(Hold down fire button and push left/right)



CROUCH SLASH & DIG
(Pull down diagonally left or right with fire button)



OVERHEAD SLASH
(Up diagonally left/right with fire button)





TURN AND SLASH FORWARD
(Fire button and backwards)



THE FOLLOWING MOVES CAN BE MADE WHILST
UNARMED OR ARMED



JUMP
(Push up)



CROUCH
(Pull down)



CLING TO WALLS
(Jump onto them)



CLIMB WALLS
(Push up once you have stuck to a wall)



PULL AWAY FROM WALLS
(Pull backwards)



JUMP AWAY FROM WALLS
(Push up backwards)



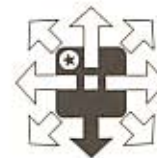
THROW MISSILES
(Press Fire button)



USE SPECIAL ICONS
(Hold fire button whilst stationary)



USE BELL
(Hold fire button and pull down or press space bar)



AMIGA & ATARI ST - FREEZING THE ACTION

Press the 'P' key to freeze the action. Press the joystick firebutton or any other key to resume play.

COMMODORE 64 - QUITTING THE GAME

Press the 'Run Stop' key to freeze the action. Press the joystick firebutton or any other key to resume play.

QUITTING THE GAME

Press Q while game is paused.

BAD CREATURES

THE DEMON KING'S MALEVOLENT MINIONS

They are many and varied and each has its own characteristics and strengths. Note that an adversary which has been hit will flash but that does not mean it will die as not all minions can be killed. Points are given for each kill.

THE STATUS PANEL

The PHYSICAL ENERGY is that of the hero and is represented by an arm. The shorter the arm, the weaker the hero. When the hero's physical strength runs out, he dies (unless he possesses the Magic Sword - see MAGIC SWORD).

Physical Energy is lost whenever the hero is hit by one of the Demon King's minions. The hero begins his quest with his Physical Energy at a maximum.

MYSTICAL ITEMS

THE BELL

This is the most powerful mystical item. Use it only when no other course of action can solve the problem you face.

ADDITIONAL WEAPONRY

There's no doubting the hero's unarmed combat skills - he's a lean, mean fighting machine. But occasionally he may need a little helping hand in the form of an additional weapon. These may be found during the Samurai's journey, but some types may only be collected if the Samurai has sufficient magical energy. Only one weapon can be held at a time: it is shown on the panel below the playfield. If the hero is holding a weapon when he picks up another, the old weapon is lost. Additional Weaponry is activated by pressing the joystick firebutton while the hero stands still. When the player has sufficient magical energy a magical item will appear as a sparkling star. Walking over the item will reveal its true form but the player will not be able to collect it.



DAGGER

Throw out a deadly dagger. Better still, collect a maximum of three daggers and you can have three on the go at once.



SEEKER

A deadly star orbits the hero until one of the Demon King's minions nears. It then instinctively attacks the enemy. The hero can have a maximum of 3 Seekers on the go at once. Bear in mind that a Seeker will disappear when it runs out of hit power.



AXE

Throw a single axe. There can be no more.

MAGIC

THE WIZARD MAGE

The Samurai is not adept in the ways of magic. Fortunately for him, the Wizard Mage is highly skilled in the mystical arts and may be summoned through time to aid the Samurai.

Note: The Wizard Mage occasionally makes a fleeting appearance in times of trouble. When he appears, you know it's time to summon him.

SPECIAL ITEMS

The Wizard Mage is powerful but sometimes the problems presented are not soluble without a helping hand. On each level the hero needs to collect Special Items. When a Special Item is collected, the Wizard Mage appears to take it from the hero. When the moment comes, the Wizard Mage will use the Special Items to solve a particular problem. Note that you do not have to collect EVERY Special Item on a level - just most of them!

The MYSTICAL ENERGY is that of the hero's Magic Sword (see THE MAGIC SWORD). The energy of every creature killed is absorbed by the Magic Sword and shown as this bar. The longer the bar, the greater the quantity of Mystical Energy stored. This Mystical Energy is used to charge pots. The hero begins his quest with a small amount of Mystical Energy, which is increased by defeating the Demon King's Minions in battle.

REGENERATION POTS

Regeneration Pots are dotted about the landscape in opportune places (Fig 6). A charged Regeneration Pot marks the position on the landscape to where the hero will be returned when he is reincarnated following the loss of a life or when he uses a transport option.

A pot is charged by positioning the Samurai over it and crouching down. The Mystical Energy accumulated during play will then flow into the Regeneration Pot. Only one pot can be active at any one time, but the hero can reactivate a previously charged Pot and so determine a restart position for the hero.



FIG 6: an uncharged Regeneration Pot

POTIONS



Pick up a Potion (Fig 7) and the hero is TRANSPORTED to the last charged Regeneration Pot.

Fig 7: the potions transport the player to the determined restart point.

THE MAGIC SWORD

The hero begins his quest without his Magic Sword. The Magic Sword is only given to the hero when he collects sufficient Mystical Energy. Not only does the Magic Sword effectively extend the First Samurai's reach, it also spares him instant death. When the hero's Physical Energy reaches zero, the Magical Sword is lost but the hero lives on, his Mystical Energy converted to a small portion of Physical Energy.

TRANSPORTERS

Watch out for transporters. When the hero touches one, press and hold down the joystick firebutton to transport him to a new area of the scenery. It could even be another transporter.

PLAYERS LIVES REMAINING

The player's mission begins with five reincarnations of the hero. See if you can discover how to acquire extra lives.

YOUR PERSONALIZED ACCESS CODE

So what is your Personalized Access Code? Well, when a level is completed, the program 'remembers' the stage reached, along with the number of lives and score at that time and the time spent playing thus far. The player can store this information on Disk Two and then access it to avoid playing what's come before. This effectively determines the starting position of play.

The player can save the Personalized Access Code at the end of a game or after quitting. At this time the game will go to the high score table and then the title screen. From the title screen credits, press 'F1' to call up the personalized access code menu. There are 10 slots to which the state of play can be saved, one for each level. Any previously saved situations will be shown. To save your current status, press the 'S' key. Note that any existing code for the level in question is replaced.

To load a saved situation, press the corresponding function key for the level required. For example, press F1 to restart at level 1.

BONUSES

The First Samurai rewards the player for good play in the form of many bonuses. The Statistics for the bonuses acquired during a level can be viewed by pressing the 'B' key. However, the actual bonuses are not given until the level in question is completed. Press the firebutton to return to the action.

BONUS REPORT

COURAGE BONUS

Awarded for the number of Demon King minions killed.

CHEST BONUS

The number of chests opened

TREASURE BONUS

The quantity of treasure collected

FOOD BONUS

The quantity of food collected.

SPECIAL OBJECTS HELD

The quantity of Special Objects collected by the player for the Wizard Mage

SPECIAL OBJECTS NEEDED

The number of special objects required by the Wizard Mage.

TIME TAKEN

How long the player has been in action.

ADVICE

Try striking the scenery - hidden bonuses may be uncovered, such as food or extra weaponry. There is an object worth collecting which should throw a little light on the position of hidden bonuses.

Some areas of the scenery are destructible - don't be afraid to hit out at anything that looks remotely fragile.

The chests hold treasure. Strike them a couple of times to scatter their contents. Simply walk over the treasure to collect.

The baskets hold food which replenishes Physical Energy. Strike them a couple of times to scatter their contents, Simply walk over the food to collect it.

Beware of landmines - you will recognise one having trodden on one!

Watch out for opponents who drop weapons - you can pick them up.

Finding it impossible to cross the flaming pit or in need of some means to reach seemingly unreachable heights? The Wizard Mage will prove useful.

For further hints and tips call: 0898 445926. All calls charged at 36p per minute (Cheap Rate) and 48p per minute at all other times. Compiled by Guiding Light.



ANLEITUNG



EINE
VIVID IMAGE
PRODUKTION
IN ZUSAMMENARBEIT MIT
IMAGWORKS



© 1991 VIVID IMAGE © 1991 MIRRORSOFT LTD. Das Computerprogramm sowie sämtliches Begleitmaterial stehen unter nationalem und internationalem Urheberrechtsschutz. Lagerung in einem zugriffbaren Speichersystem, Nachahmung, Übersetzung, Kopieren, Aus- und Verleihe, Übertragung und öffentliche Vorführung sind ohne die ausdrückliche Genehmigung von Mirrorsoft Ltd. untersagt. Autoren- und Besitzrechte sind weltweit vorbehalten.

Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW, Großbritannien.
Telefon: +44 71 928 1454

MITARBEITER

Handlung, Entwurf und Gestaltung:	Vivid Image Developments
Zusätzliche Gestaltung:	Raffaele Cecco, Teoman Irmak
Programmierung für Amiga und Atari ST:	Raffaele Cecco
Programmierung für Commodore 64:	Jon Williams
Grafiken für Amiga und Atari ST:	Teoman Irmak
Grafiken für Commodore 64:	Mat Sneap
Zusätzliche Grafiken:	Paul Docherty
Musik und Soundeffekte:	Nick Jones
Dienstprogramme:	John Twiddy, Mev Dinc
Handbuch:	G. John Penn
Entwurf und Gestaltung des Handbuchs:	Definition

Unser besonderer Dank gilt Glen Lambert für den Entwurf des individuellen Zugriffskodesystems.

HINWEISE & TIPS

Für Hinweise und Tips: (0044) 898 445926 (Großbritannien). Alle Anrufe kosten 36 Pence pro Minute (billiger Tarif) und 48 Pence pro Minute zu allen anderen Zeiten. Zusammengestellt von Guiding Light.

VIRUSWARNUNG

Image Works garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Wir können daher für Schäden, die durch eine Virusinfektion entstanden sind, keine Verantwortung übernehmen. Zum Schutz vor Infektionen, besonders, wenn Sie vorher ein anderes Softwareprodukt verwendet haben, sollte das Gerät vor dem Laden der Spieldisketten mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet bleiben. Für Disketten, die nach dem Kauf infiziert wurden, können wir keine Verantwortung übernehmen, aber wir werden Ihnen diese Disketten ersetzen. Schicken Sie die betroffenen Disketten direkt an uns, zusammen mit £4 pro Diskette. Wir werden versuchen, Ihnen die Ersatzdisketten innerhalb von 28 Tagen zuzuschicken.

ANMERKUNG

Aufgrund von Änderungen und Verbesserungen dieser Spielversion kann es zu leichten Abweichungen und Unstimmigkeiten in der Anleitung kommen. Diese Änderungen wurden vorgenommen, um Ihr Vergnügen an diesem Spiel zu erhöhen.

INHALT

WAS BISHER GESCHAH	4
INHALT DER SPIELPACKUNG	4
SYSTEMERFORDERNISSE	4
LADLEANWEISUNGEN	5
DAS SPIEL	7
STEUERUNGEN	10
BÖSARTIGE KREATUREN	14
ZUSÄTZLICHE WAFFEN	15
MAGIE	16
INDIVIDUELLER ZUGRIFFSKODE	18
BONUSSE	19
HINWEIS	20

LADESCHWIERIGKEITEN

Falls es trotz unserer Sorgfalt zu Schwierigkeiten beim Laden von "First Samurai" kommen sollte, so schalten Sie den Computer ab und entfernen alle angeschlossenen Zusatzgeräte wie Drucker usw. (nicht den Monitor oder Farbfernseher), bevor Sie den Ladevorgang erneut einleiten. Sollte das Spiel immer noch nicht laden, so stecken Sie die fehlerhafte Diskette (ohne die Originalverpackung) in einen gefütterten Umschlag und schicken sie mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift an uns. Um der Kundendienstabteilung die Arbeit zu erleichtern, fügen Sie bitte eine kurze Beschreibung Ihres Computers und Ihrer Zusatzgeräte bei (etwaige RAM-Erweiterungen nicht vergessen). Unsere Anschrift lautet: Customer Services Department, T.F.S. Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW, Großbritannien. Wir werden uns bemühen, die fehlerhafte Diskette innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

VORSICHT!

Disketten sind magnetische Medien. Sie sollten daher weder Röntgenstrahlen noch hochmagnetischen Feldern ausgesetzt werden, da die darauf befindlichen Daten dadurch gelöscht werden. Stellen Sie keine Kopien dieser Disketten her, da diese während des Kopiervorgangs beschädigt werden können. Kopieren stellt darüber hinaus eine Verletzung des Urheberrechts dar, und Mirrorsoft übernimmt für Disketten, die als direkte Folge der Verletzung des Urheberrechts beschädigt wurden, keine Verantwortung.

WAS BISHER GESCHAH

Vor vielen Jahrhunderten, als Fürst Akira und sein junger Samurai ein kleines Dorf in Japan besuchten, um von den dort ansässigen Bauern Steuern einzutreiben, stieg der Dämonenkönig von den Bergen herab.

Das Dorf wurde zerstört, alle Bewohner getötet, doch der Dämonenkönig hatte es besonders auf den Fürsten abgesehen. Nur wenige Minuten später war der junge Samurai allein mit dem Dämonenkönig, dessen letzten Worte in der Stille wiederhallten: "Erzähle ihnen, was Du gesehen hast. Sag ihnen, daß ich mir alles zurückholen werde, was mir rechtmäßig zusteht. Sag ihnen, daß ihr wahrer Meister zurückgekommen ist...!!".

An diesem bitterkalten Morgen schwor der junge Samurai Rache für seinen erschlagenen Herren. Viele Jahre lang kämpften die Leute der Berge so gut sie konnten gegen den Dämonen, bis der weise Magier aus dem Meer emporstieg und den Dämonen herausforderte. Die beiden kämpften lange und hart auf dem Berg des Dämonenkönigs. Blitze und Feuer erhellten die Nacht, bis der Dämonenkönig sich aus Furcht vor einer Niederlage in die Zeit flüchtete, weit in die Zukunft hinein, wo die Menschen die alten Weisheiten vergessen hatten und keine Gefahren mehr auf den Dämonenkönig lauerten... Die Leute der Berge waren gerettet, aber für den jungen Samurai gab es keine Ruhe. Seine Seele konnte erst Frieden finden, wenn er den Tod seines Herren gerächt hatte. Und so bat der junge Samurai den Magier, dem Dämonenkönig in die Zukunft folgen zu dürfen, damit er ihn am Fuße seines eigenen Bergthrones vernichten könne... Dies war der Anfang.

INHALT DER SPIELPACKUNG

Neben dem Handbuch sollte diese Spielpackung **ZWEI** "First SAMURAI"-Spieldisketten (nur eine Diskette oder Kassette für Benutzer des Commodore 64) und ein Poster enthalten.

SYSTEMERFORDERNISSE

AMIGA

Kompatibel mit A500, A 500 PLUS, A1500, A2000, B2000.
Kann mit 512K RAM betrieben werden (verbesserte Versionen mit 1Mb RAM).

ATARI ST

Kompatibel mit 520ST, 520STe, 1040ST und 1040STe.
Kann mit 512K RAM betrieben werden (verbesserte Versionen mit 1Mb RAM).

COMMODORE 64

Kompatibel mit C64, C64C, C128 und SX64. Kann mit 64K RAM betrieben werden.

LADLEANWEISUNG

Anmerkung: Bitte vergewissern Sie sich vor dem Laden, daß ein Joystick an Port 'JOYSTICK 2' auf dem Amiga, Port '1' auf dem Atari ST und 'Port 2' auf dem Commodore 64 angeschlossen ist.

AMIGA & ATARI ST

Computer abschalten. Nach mindestens 30 Sekunden wieder einschalten.

Dadurch werden etwa vorhandene Viren beseitigt, die die Spieldisketten infizieren und sogar zerstören könnten.

Geben Sie die Spieldiskette 1 in das eingebaute Laufwerk (DF0: bei Amiga, oder A für den Atari ST). Diskette 1 enthält eine einführende Spielszene, die durch Drücken des Joystick-Feuerknopfes schnell vorwärts gespult werden kann.

Auf eine entsprechende Aufforderung hin geben Sie die Spieldiskette 2 ins Laufwerk. Das Spiel wird geladen und ist nun spielbereit.

Anmerkung: Aufgrund der Größe der Karte, die in "First Samurai" verwendet wird und die in mehrere, kleinere Teile komprimiert ist, sollte die Spieldiskette 2 während der gesamten Spieldauer im eingebauten Laufwerk des Computers verbleiben. Diskette 1 braucht nicht wieder eingegeben werden, es sei denn, Sie möchten die Eingangssequenz noch einmal anschauen.

Wenn Sie das individuelle Zugriffskodesystem (vgl. dort) verwenden wollen, sollten Sie sich überzeugen, daß die Spieldiskette 2 nicht schreibgeschützt ist, d.h. das Loch in der oberen linken Ecke geschlossen ist.

COMMODORE 64

KASSETTE

Shift-Taste gedrückt halten und Run/Stop-Taste betätigen. Tasten loslassen und Play-Taste auf dem Kassettengerät drücken, wenn die entsprechende Aufforderung erscheint.

Das Spiel wird nun automatisch geladen und betrieben.

DISKETTE

Überzeugen Sie sich, daß das Laufwerk an den Commodore 64 angeschlossen und eingeschaltet ist. Schalten Sie nun Ihren Commodore 64 ein.

Diskette ins Laufwerk geben und verriegeln. LOAD""", 8, 1 eintippen und die Return-Taste drücken. Das Programm wird nun automatisch geladen und betrieben.

Der Titelschirm mit dem Verzeichnis der Mitarbeiter wird gezeigt, wenn das Spiel korrekt geladen wurde. Sie können nun das Spiel starten oder das individuelle Zugriffskodesystem öffnen (vgl. dort).

Drücken Sie den Joystick-Feuerknopf, um jederzeit zum Titelschirm zurückkehren zu können. Drücken Sie Feuer, wenn der Titelschirm erscheint, um das Spiel zu starten.

DAS SPIEL

Im Japan des 24. Jahrhunderts ist nichts mehr von dem Land geblieben, das wir kennen. Der Dämonenkönig hat Zerstörung über die Städte und Dörfer gebracht und seine Helfer bewohnen die Ruinen.

Die Geschichte unseres Helden erstreckt sich über vier verschiedene Teile des verödeten Japans der Zukunft (Abb. 1), wird in einer aufregenden Reise mit einer superschnellen Untergrundbahn fortgeführt (Abb. 2), die den jungen Samurai schließlich in die verwüsteten Vororte der Stadt des Dämonenkönigs bringt (Abb. 3). Durch das verwirrende Netz von Abwasserkanälen wandern wilde Horden, die das Tageslicht scheuen (Abb. 4). Von dort zieht sich der Kampf durch die besseren Vororte (Abb. 5) bis zum Hochhaus in der Innenstadt, wo der Dämonenkönig residiert.

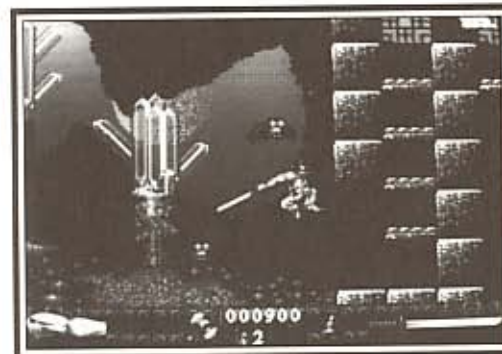


Abb. 1: Die Landschaft des Japans der Zukunft mag auf den ersten Blick friedlich erscheinen, doch lauern dort viele Gefahren wie Fledermäuse und Ratten, Feuergruben und herabfallende Felsen, die plötzlich und unvermutet auftreten können.

Abb. 2: Ein wilder Kampf in einem U-Bahnwagen ruft irgendwie Erinnerungen an den Wilden Westen wach.

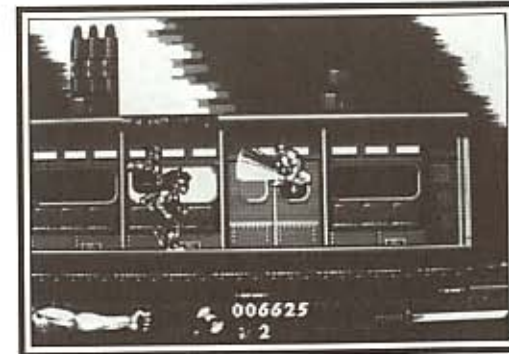




Abb. 3: Hier findet so mancher Kampf statt, und dazu wird viel gelaufen und über Dächer gesprungen.

Abb 4: Unter den Straßen treiben sich seltsame Kreaturen in den Kanälen um, und tödliche Fontänen steigen aus dem Nichts hervor.

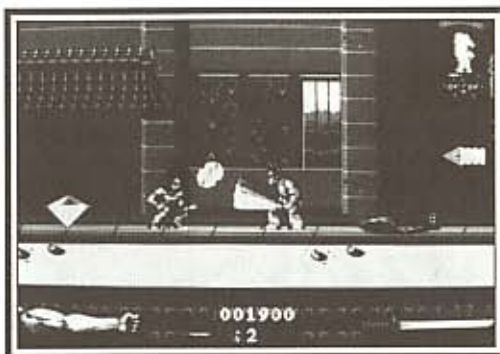
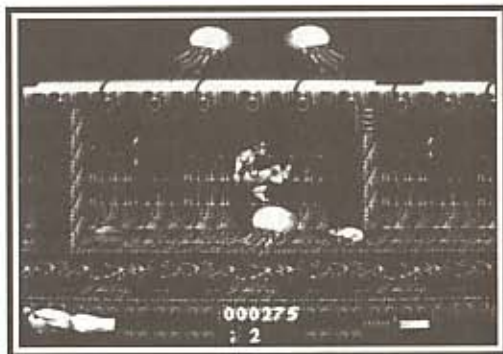
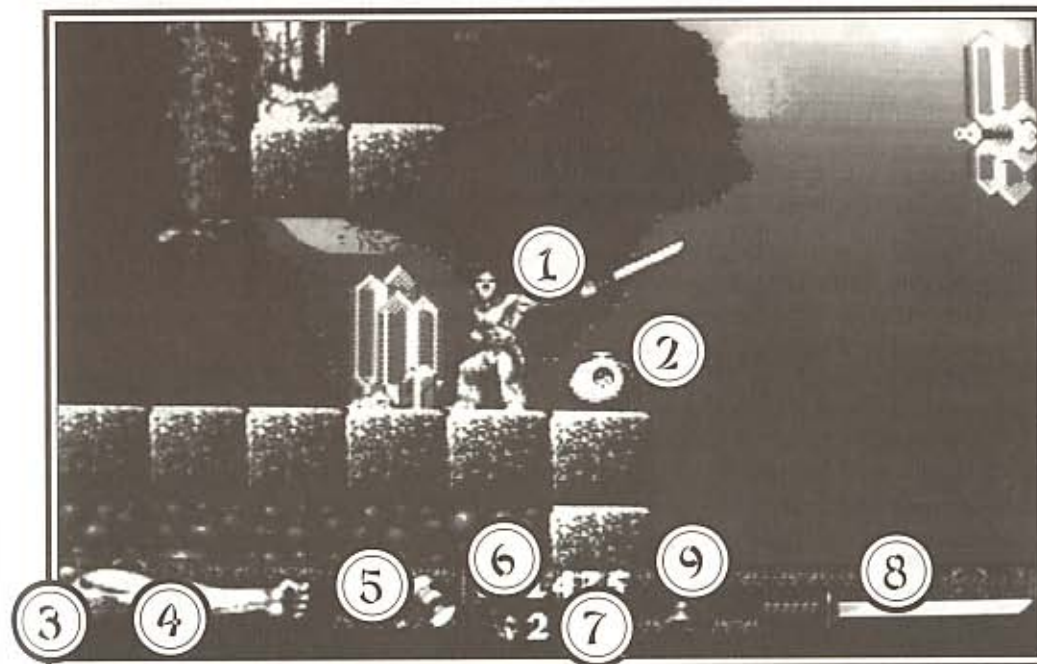


Abb. 5: Die Bewohner der vornehmen Viertel sind auch nicht besser als ihre Nachbarn.

WAS WÄHREND DES SPIELS GEZEIGT WIRD



DAS SPIELFELD

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. DER ERSTE SAMURAI | 5. MYSTISCHER GEGENSTAND ODER ZUSÄTZLICHE WAFFEN |
| 2. REGENERATIONSKAPSEL (GELADEN) | 6. PUNKTESTAND |
| 3. STATUSTAFEL | 7. VERBLEIBENDE LEBEN DES SPIELERS |
| 4. KÖRPERLICHE ENERGIE | 8. MYSTISCHE ENERGIE |
| | 9. GLOCKE |

DIE STEUERUNGEN

Alle Handlungen finden auf diesem Spielfeld statt. Die Bewegungen des Samurais werden mit einer Art "Kamera" verfolgt.

HINWEIS: RÜCKWÄRTS

In entgegengesetzte Richtung bewegen, d.h. wenn der Samurai nach rechts blickt, nach links bewegen

UNBEWAFFNETER KAMPF



LINKS/RECHTS GEHEN
(Nach links/rechts drücken)



NACH VORN BOXEN
(Nach vorn ziehen und Feuerknopf drücken)



TIEF NACH VORN BOXEN
(Joystick runterziehen und Feuerknopf drücken)



BEINSTREICH
(Joystick diagonal links oder rechts runterziehen)



KICK AUS DEM SPRUNG NACH VORN
(Hochziehen und Feuerknopf drücken)



AUS DER DREHUNG BOXEN
(Rückwärts mit Feuerknopf)



HOHER KICK NACH HINTEN/VORN
(Diagonal hoch nach rechts oder links mit Feuerknopf)



BEWAFFNETER KAMPF (MIT SCHWERT)



SPRUNG - HIEB
(Hoch und Feuerknopf drücken)



HIEB
(Nach rechts oder links bewegen und Feuerknopf gedrückt halten)



BUCKEN - HIEB
(Diagonal nach links oder rechts runterziehen und Feuerknopf drücken)



ÜBERKOPF-HIEB
(Diagonal hoch nach rechts/links und Feuerknopf drücken)





DREHUNG UND HIEB NACH VORN
(Feuerknopf und rückwärts)



FOLGENDE BEWEGUNGEN KÖNNEN WÄHREND DES
UNBEWAFFNETEN ODER BEWAFFNETEN KAMPFES
AUSGEFÜHRT WERDEN.



SPRINGEN
(Hochziehen)



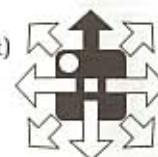
BUCKEN
(Runterziehen)



AN MAUERN FESTHALTEN
(Auf sie springen)



AUF MAUERN KLETTERN
(Hochziehen, wenn Character an der Wand hängt)



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	7552	2613	8450	1104	5700	2759	6158	6759
2	4312	6907	2024	9323	5311	1989	5651	6070
3	3387	9317	8659	4170	1543	0849	3277	1142
4	1456	9064	4625	5191	7240	6724	8682	4496
5	0804	3548	7151	4613	6263	6444	6823	4414
6	0999	7708	0178	8754	6089	4232	9937	7682
7	7660	9064	6697	8366	0897	4330	6090	6122
8	8840	7224	8879	9532	0884	8112	5459	0377
9	5087	8573	5780	7441	1579	6363	0617	4719
10	1229	0079	0246	2577	7235	2726	5481	4991
11	0483	7867	3069	4776	4308	8785	7373	6430
12	7879	8152	5487	3198	1824	2179	8789	3190
13	4886	6775	7660	6675	5705	2407	0212	1515
14	0069	2453	2233	4686	6735	9372	4805	2672
15	3320	9250	1463	6045	9268	5707	1569	4258
16	8911	8318	6425	4537	3673	3639	0962	3285
17	0890	2571	5046	8191	5849	1637	0581	5077
18	9134	5225	9779	3703	9205	8435	6994	8919
19	4969	0500	9493	8156	8888	3191	3332	0619
20	0816	9770	8808	7240	5525	1626	1447	0595
21	8426	2967	2925	4268	6378	6046	2724	0676
22	8045	4913	5288	5317	0117	5338	3180	0996
23	0939	7300	3686	5905	5400	9962	4581	6898
24	7596	3755	9171	2026	3576	3468	5748	1202
25	9872	0549	6559	2336	2987	7632	5283	7715
26	4418	8366	6338	0669	9490	1157	7268	2488
27	7384	2727	9056	3555	3748	8692	8071	7778
28	8604	9979	8708	6288	7416	4530	5606	0128
29	9043	5996	9376	9170	2884	3584	9820	8280
30	8868	8258	9022	2628	5601	6063	4853	9863
31	2143	9751	3130	2095	8710	7736	6103	4454
32	8834	0495	1901	1470	5050	5248	2802	9069
33	2938	4329	1423	5991	7921	8188	4048	3884
34	5525	4238	1319	5163	1557	3526	9462	8888
35	6990	8354	0042	5217	1120	2418	7621	5235
36	0012	5263	7394	5050	0507	0201	9483	9464
37	7660	7996	4588	2132	2847	5131	0722	7922
38	0376	7360	5402	3387	2179	5820	0887	8399
39	1689	2866	9091	6692	8832	1256	7132	9875
40	9716	4909	8648	1026	6410	4969	1670	5585

I	J	K	L	M	N	O	P
6587	4291	5722	9289	2863	6560	2239	9707
0848	6912	8710	3910	4798	0180	5627	3767
3812	6260	5152	1308	6264	4110	9020	6046
9091	4896	7558	9153	8665	5439	9425	1421
8642	9652	8370	5478	5249	0735	4482	8819
2545	7977	2724	1699	4686	8936	7287	3589
0515	9649	8044	5152	5238	4807	1095	6177
9095	5325	0465	2297	7138	6114	1633	3573
9439	2546	5266	3337	7671	3722	4364	0705
3239	9760	6073	0121	0856	8005	0125	7804
9328	8398	1937	1869	8205	8583	3206	5454
4593	5516	0985	9394	5022	1577	7597	6267
5062	9308	9823	5405	0882	5814	7135	4464
8648	1484	9856	2573	7981	0622	4422	7889
8401	7341	6949	2306	6404	9845	4544	4215
0046	2147	2310	8443	6117	7777	4758	8121
9724	4749	9939	1191	1661	5303	5459	3281
3431	6528	7630	2310	2195	5283	2735	3165
2923	1701	9177	8525	9719	3882	7441	0137
8868	8463	8441	9829	5388	2282	0259	4856
4386	7038	4819	3800	5277	2440	4528	2927
6092	0583	7625	4894	2381	8073	1466	2249
1112	5825	4884	0425	5181	4701	1704	0202
7951	7895	0172	1283	9207	1828	7412	1409
3963	8967	1943	4779	4657	7099	5847	2046
8569	3102	1694	6746	9601	3149	7902	8330
2899	2891	4103	1327	7052	0295	5442	3505
5057	4604	5844	2706	7279	7398	4545	5720
5132	8410	6683	3023	4014	7341	5248	4506
4233	8740	0952	3761	2588	1072	1655	0347
4666	9678	1014	1213	2125	4554	0787	8437
8421	3470	2531	8440	5062	6606	8554	4481
3964	2901	0728	8028	3462	6386	5505	7191
8718	4357	8995	7237	0519	0467	8036	0350
3012	0963	7005	1495	7033	6751	8470	8893
0361	3739	8780	5403	8222	7864	2237	7036
7019	1335	8770	3373	8872	1217	4416	9112
0759	7712	8474	3729	4482	0130	2403	7938
6048	1949	3238	9702	7884	6302	1421	4203
6621	7530	7841	1044	2286	5848	9790	5290

VON DER MAUER WEGZIEHEN
(Rückwärts ziehen)



VON DER MAUER WEGSPRINGEN
(Rückwärts hochziehen)



WURFGESCHOSSE WERFEN
(Feuerknopf drücken)



SPEZIAL-ICONS BENUTZEN
(Feuerknopf gedrückt halten während
Character stillsteht)



GLOCKE BENUTZEN
(Feuerknopf gedrückt halten und
Joystick runterziehen
oder Leertaste drücken)



AMIGA & ATARI ST - SPIELPAUSE

Drücken Sie die P-Taste, um das Spiel anzuhalten. Mit Drücken des Feuerknopfes oder einer beliebigen Taste wird das Spiel fortgesetzt.

COMMODORE 64 - VERLASSEN DES SPIELS

Run/Stop-Taste drücken, um das Spiel anzuhalten. Mit Drücken des Feuerknopfes oder einer beliebigen Taste wird das Spiel fortgesetzt.

VERLASSEN DES SPIELS

Im Pausenmodus die Q-Taste drücken.

BÖSARTIGE KREATUREN

DIE DIENER DES DÄMONENKÖNIGS

Es gibt derer viele, die alle ihre Besonderheiten haben. Wenn eine dieser Kreaturen getroffen wurde, wird sie aufblinken. Dies heißt aber nicht, daß sie auch tot ist, da einige der Helfer des Dämonenkönigs nicht getötet werden können. Für jede getötete Kreatur gibt es Punkte.

DIE STATUSTAFEL

Die Rubrik "Körperliche Energie" bezieht sich auf unseren Helden und wird durch einen Arm dargestellt. Je kürzer der Arm, desto schwächer ist der Held. Wenn seine Kraft ganz verbraucht ist, wird er sterben, es sei denn, er besitzt das Magische Schwert (vgl. dort).

Energie wird verbraucht, wenn der Held von einem der Diener des Dämonenkönigs getroffen wurde. Zu Beginn des Spiels ist die Energie auf das Maximum eingestellt.

MYSTISCHE GEGENSTÄNDE

DIE GLOCKE

Dies ist der wirkungsvollste der magischen Gegenstände und sollte nur verwendet werden, wenn die Lage wirklich aussichtslos erscheint.

ZUSÄTZLICHE WAFFEN

Die überragenden Fähigkeiten unseres Helden im unbewaffneten Kampf stehen außer Zweifel. Doch manchmal kann ein bißchen Unterstützung in Form von zusätzlichen Waffen ganz nützlich sein. Diese Waffen können im Verlauf der Reise gefunden werden, wobei manche Waffen nur aufgenommen werden können, wenn der Samurai genügend magische Energie hat. Der Samurai kann nur jeweils eine Waffe bei sich tragen; diese wird auf der Tafel unter dem Spielfeld gezeigt. Nimmt der Samurai eine neue Waffe auf, so verschwindet die vorherige. Die zusätzlichen Waffen werden aktiviert, indem der Feuerknopf gedrückt wird, während der Held stillsteht.

Wenn er genügend magische Energie erworben hat, so erscheinen magische Gegenstände als blinkende Sterne. Schreitet der Samurai über diesen Gegenstand, so enthüllt er seine wahre Gestalt, doch kann der Spieler diesen nicht aufnehmen.



DOLCH

Wird mit tödlicher Sicherheit geworfen. Nehmen Sie bis zu drei Dolchen gleichzeitig auf und lassen Sie sie im Trio arbeiten.



SEEKER

Ein tödlicher Stern kreist um den Helden, bis einer der Diener des Dämonenkönigs auftaucht. Dieser wird dann automatisch angegriffen. Bis zu drei Seeker können gleichzeitig eingesetzt werden. Wenn der Seeker seine Trefferkraft aufgebraucht hat, verschwindet er.



AXT

Ein tödlicher Wurf. Es steht nur eine Axt zur Verfügung.

MAGIE

DER WEISE MAGIER

Der Samurai ist nicht in den magischen Künsten geschult. In schwierigen Situationen kann er daher den weisen Magier, der ein Meister seines Faches ist, durch die Zeiten hindurch herbeirufen.

Anmerkung: Manchmal taucht der weise Magier unvermutet auf. Ein Zeichen, daß die Dinge nicht gut stehen und seine Hilfe vonnöten ist.

BESONDERE GEGENSTÄNDE

Der weise Magier hat außerordentliche Kräfte, aber manchmal lassen sich Probleme mit ein wenig Hilfe besser lösen. Auf jedem Spiellevel kann der Samurai besondere Gegenstände aufsammeln. Der weise Magier erscheint dann, um diesen Gegenstand an sich zu nehmen. Im geeigneten Moment wird der weise Magier die besonderen Gegenstände verwenden, um ein bestimmtes Problem zu lösen. Nicht alle Gegenstände müssen aufgenommen werden, es reicht, wenn die Mehrzahl der Gegenstände sich im Besitz des weisen Magiers befindet.

Die Rubrik MYSTISCHE ENERGIE bezieht sich auf das magische Schwert des jungen Samurais (vgl. dort). Die Energie jeder getöteten Kreatur wird vom Schwert aufgenommen und in diesem Balken dargestellt. Je länger der Balken ist, desto größer ist die Menge an gespeicherter Energie. Diese Energie wird benutzt, um die Kapseln aufzuladen. Zu Beginn seiner Reise besitzt der Held nur wenig mystische Energie, die nur durch einen Sieg über die Diener des Dämonenkönigs erhöht werden kann.

REGENERATIONSKAPSELN

Regenerationskapseln sind über die gesamte Landschaft verteilt (Abb. 6). Eine geladene Regenerationskapsel markiert den Punkt, an den der Held in seiner Reinkarnation zurückkehren wird, wenn er eines seiner Leben verloren hat oder von der Transport-Option Gebrauch macht.

Eine Kapsel wird geladen, indem der Samurai darübergestellt wird und sich duckt. Die mystische Energie, die im Laufe des Spiels erworben wurde, wird nun auf die Kapsel übertragen.

Nur jeweils eine Kapsel kann aktiv sein, doch kann eine früher geladene Kapsel reaktiviert und damit eine neue Startposition für den Helden bestimmt werden.



Abb. 6: eine ungeladene Regenerationskapsel

TRÄNKE



Wenn ein Trank aufgenommen wird (Abb. 7), so wird der Held zur zuletzt aktivierten Regenerationskapsel TRANSPORTIERT.

Abb. 7: Der Trank bringt den Samurai zum Startpunkt.

DAS MAGISCHE SCHWERT

Der Held beginnt seine Reise ohne das magische Schwert. Erst wenn der Samurai genügend mystische Energie erworben hat, wird ihm das magische Schwert überreicht. Das Schwert erhöht nicht nur die Reichweite des Samurai, sondern schützt ihn auch vor einem plötzlichen Tod. Ist die Energie des Helden auf Null abgesunken, verschwindet das magische Schwert, aber der Held darf weiterleben, da seine mystische Energie in eine geringe Menge körperlicher Energie verwandelt wird.

TRANSPORTER

Halten Sie nach diesen Transportern Ausschau. Wenn der Samurai einen berührt, so halten Sie den Feuerknopf gedrückt, um den Helden zu einem anderen Ort in der Landschaft zu transportieren. Es kann sich dabei sogar um einen weiteren Transporter handeln.

VERBLEIBENDE LEBEN

Zu Beginn des Spiels sind fünf Reinkarnationen des Helden gegeben. Versuchen Sie herauszufinden, wie Sie weitere Reinkarnationen erwerben können.

INDIVIDUELLER ZUGRIFFSKODE

Was ist damit gemeint? Wenn ein Level beendet wurde, speichert das Programm den erreichten Level, die Anzahl der verbleibenden Leben, den Punktestand und die bisherige Spielzeit. Diese Informationen können auf Spieldiskette 2 gespeichert und bei erneutem Spielbeginn geöffnet werden, um eine Wiederholung der bereits abgeschlossenen Levels zu vermeiden und eine neue Startposition zu bestimmen.

Der individuelle Zugriffskode wird entweder am Ende eines Spiels gespeichert oder wenn das Spiels vorzeitig abgebrochen wurde. Zu diesem Zeitpunkt wird der Punktestand gezeigt und dann der Titelbildschirm. Drücken Sie nun F1, um das Menü für den individuellen Zugriffskode zu öffnen. Zehn verschiedene Speicherplätze stehen zur Verfügung, einer für jeden Level. Bereits gespeicherte Levels werden auch gezeigt. Um den momentanen Status zu speichern, drücken Sie einfach die S-Taste. Ein bereits eingetragener Kode für diesen Level wird mit dem neuen Kode gelöscht.

Um einen gespeicherten Status zu laden und damit den Startpunkt für das Spiels zu bestimmen, drücken Sie die dem Level entsprechende Funktionstaste, für Level 5 z.B. wird die Taste F5 gedrückt.

BONUSSE

Gutes Spiel wird durch die Vergabe von Bonussen belohnt. Eine Aufstellung der auf einem Level erworbenen Bonusse kann durch Drücken der B-Taste geöffnet werden. Die Bonusse werden jedoch erst dann verliehen, wenn der entsprechende Level abgeschlossen ist. Drücken Sie den Feuerknopf, um zum eigentlichen Spiel zurückzukehren.

BONUS-REPORT

COURAGE BONUS

Der COURAGE BONUS wird für die Zahl der getöteten Helfer des Dämonenkönigs verliehen.

CHEST BONUS

Die Zahl der geöffneten Schatztruhen

TREASURE BONUS

Menge der gesammelten Schatzgegenstände

FOOD BONUS

Die Menge der gesammelten Lebensmittel

SPECIAL OBJECTS HELD

Die Anzahl der besonderen Gegenstände, die für den weisen Magier gesammelt wurden.

SPECIAL OBJECTS NEEDED

Die Anzahl der besonderen Gegenstände, die der weise Magier benötigt.

TIME TAKEN

Bisherige Spieldauer

HINWEISE

Versuchen Sie mal, auf die Umgebung einzuschlagen - verborgene Bonusse können auf diese Weise entdeckt werden, wie z.B. Nahrungsmittel oder zusätzliche Waffen. Es gibt einen Gegenstand, der bei der Suche nach verborgenen Bonussen hilft.

Mehrere Elemente der Spielumgebung können zerstört werden - zögern Sie nicht, auf zerbrechlich aussehende Gegenstände einzuschlagen.

In den Truhen sind Schätze versteckt. Schlagen Sie einige Male auf sie ein, um den Inhalt zu verstreuen. Der Schatz wird aufgenommen, indem der Samurai über den Schatz geht.

Die Körbe enthalten Nahrungsmittel, die die körperliche Energie wiederherstellt. Schlagen Sie einige Male auf sie ein, um den Inhalt zu verstreuen. Die Nahrungsmittel werden aufgenommen, indem der Samurai über sie geht.

Vorsicht vor Landminen - Die Wirkung ist nicht übersehbar.

Passen Sie auf Gegner auf, die Waffen fallenlassen - diese können aufgenommen werden.

Stellt die Feuergrube ein unüberwindliches Hindernis dar, oder brauchen Sie Hilfe, um unerreichbar scheinende Höhen zu erklimmen? Der weise Magier ist sofort zur Stelle, wenn er gerufen wird.

Für weitere Hinweise und Tips: (0044) 898 445926 (Großbritannien). Alle Anrufe kosten 36 Pence pro Minute (billiger Tarif) und 48 Pence pro Minute zu allen anderen Zeiten. Zusammengestellt von Guiding Light.

1991 MIRRORSOFT LTD. DAS COMPUTERPROGRAMM UND SEIN BEGLEITMATERIAL SIND DURCH NATIONALES UND INTERNATIONALES COPYRIGHT GESCHÜTZT. AUS- UND VERLEIHEN, REPRODUKTION, ÜBERSETZUNG, KOPIEREN, ÜBERTRAGEN UND ÖFFENTLICHE VORFÜHRUNG SIND OHNE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON MIRRORSOFT LIMITED NICHT GESTATTET. ALLE RECHTE, DIE AUTOREN UND BESITZ BETREFFEN, SIND WELTWEIT VORBEHALTEN.

MIRRORSOFT LIMITED, IRWIN HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW
TEL: (071) 928 1454



MANUEL D'INSTRUCTIONS



UNE
PRODUCTION
VIVID IMAGE
EN COOPERATION AVEC
IMAGWORKS



© 1991 VIVID IMAGE, p 1991 MIRRORSOFT LTD. Ce programme d'ordinateur, les documents et matériaux qui l'accompagnent sont protégés par la Loi sur les Droits d'Auteur, Nationale et Internationale. L'enregistrement en système de récupération, la reproduction, la traduction, la copie, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique sont interdits sans l'autorisation expresse de Mirrorsoft Ltd. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés dans le monde entier.

Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.
Tél : (071) 928 1454

CREDITS

Scénario, Idée & Conception Vivid Image Developments
Conception Supplémentaire Raffaele Cecco, Teoman Irmak,
Programmation Amiga & Atari ST Raffaele Cecco.
Programmation Commodore 64 Jon Williams.
Effets Visuels Amiga & Atari ST Teoman Irmak,
Effets Visuels Commodore 64 Mat Sneap.
Effets Visuels Supplémentaires Paul Docherty
Musique & Effets Sonores Nick Jones,
Fonctions des Systèmes John Twiddy, Mev Dinc.
Copie du Manuel G John Penn.
Conception du Manuel & Graphismes Définition.

Remerciements particuliers à Glen Lambert pour l'Idée de Code d'Accès Personnalisé.

SUGGESTIONS ET CONSEILS

Pour des suggestions et conseils, vous pouvez composer le: 0898 445926 (Angleterre). Le prix de la communication est de 36 pence par minutes au tarif réduit, et 48 pence par minute au tarif normal. Compilation Guiding Light.

PREVENTION VIRUS

Image Works vous garantit que ce produit n'est atteint d'aucun virus. Nous ne pouvons pas être tenus responsables de tout dommage causé à ce produit par virus. Pour plus de sécurité, éteignez toujours votre machine pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu, tout particulièrement, quand vous venez d'utiliser un autre logiciel. Nous ne pourrions être tenus responsables si les disquettes étaient infectées par un virus après achat; cependant, nous vous les remplacerons. Retournez-nous directement les disquettes et joignez £4,00 par disquette pour couvrir les frais de leur remplacement. Nous nous efforcerons de remplacer le(s) disquette(s) dans les 28 jours.

REMARQUE

Compte tenu des améliorations apportées aux versions de ce jeu, il est possible que vous trouviez de petites erreurs dans ce manuel. Tous les changements ont été apportés pour que ce jeu vous fournisse une plus grande satisfaction.

SOMMAIRE

HISTORIQUE	4
CONTENU DE LA BOITE	4
EQUIPEMENT REQUIS	4
CHARGER THE FIRST SAMURAI	5
LE JEU	7
COMMANDES	10
MAUVAISES CREATURES	14
ARMEMENT SUPPLEMENTAIRE	15
MAGIE	16
CODE D'ACCES PERSONNALISE	18
BONUS	19
CONSEIL	20

PROBLEMES DE CHARGEMENT

Dans le cas très peu probable où The First Samurai ne se chargerait pas, éteignez votre machine, retirez tous les périphériques externes accessoires, tels que les imprimantes (laissez le moniteur ou la télévision connectés) avant de répéter la procédure de chargement. Si The First Samurai refuse toujours de se charger, placez la disquette défectueuse (pas l'emballage) dans une enveloppe capitonnée de taille correspondante, avec vos noms et adresse. Pour aider le service spécialisé, veuillez décrire, avec autant de détails que possible, la configuration de votre équipement (sans oublier tous les dispositifs d'expansion de RAM). Envoyez le paquet à : Customer Services Department, T.F.S., Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Imageworks s'efforcera de remplacer la disquette défectueuse dans les 28 jours après réception.

ATTENTION!

Les disquettes sont des moyens de diffusion magnétiques. N'exposez pas les disquettes aux rayons X ou à des champs magnétiques intenses, car les données qu'elles contiennent s'effaceront. N'essayez pas de "sauvegarder" ces données, elles pourraient être détruites pendant la procédure. Ceci est également une infraction au copyright, et Mirrorsoft Ltd ne pourra être tenu responsable de dommages causés aux disquettes résultant directement de l'infraction au copyright.

HISTORIQUE

Dans un petit village du Japon antique, alors que Lord Akira et son jeune samourai prélevaient des impôts aux fermiers locaux, le Roi Démon descendit de sa montagne.

Le village fut détruit, tous les habitants assassinés; le Roi Démon s'occupa particulièrement du Guerrier Lord Akira. Quinze minutes plus tard, le jeune samourai se retrouva seul avec, en mémoire, les derniers mots du Démon : "Parle-leur de moi, dis-leur que je suis prêt à reprendre tout ce qui m'appartient de droit. Dis-leur que leur véritable Maître est de retour...!!"

En ce matin froid, le jeune samourai jura de venger la mort de son Maître assassiné.

Pendant des années, les bonnes gens de la montagne combattirent le Démon du mieux qu'ils purent; jusqu'au jour où le Mage-Sorcier arriva par la mer pour défier le Démon. Ils combattirent sans trêve au sommet de la montagne du Roi Démon. Le feu et les éclairs embrasèrent la nuit. Finalement, le Démon, craignant la défaite, s'échappa dans le temps, se précipitant loin dans le futur, un futur où les gens avaient oublié la magie et où il ne pouvait craindre aucun adversaire...

Les bonnes gens étaient hors de danger, mais le jeune samourai ne pouvait trouver de repos; son âme ne pourrait trouver la paix que lorsqu'il aurait vengé la mort de son Lord. Il pria donc le Mage de lui permettre de poursuivre le Roi Démon dans le futur, pour pouvoir le ramener et le détruire au pied de son propre trône dans la montagne...

C'est ainsi que cela commença.

CONTENU DE LA BOITE

Vous devriez trouver DEUX disquettes de programme The First Samurai avec ce manuel (les possesseurs de Commodore 64 n'ont besoin que d'une cassette ou disquette, donc c'est tout ce qu'ils ont) et un poster.

EQUIPEMENT REQUIS

AMIGA

Compatible avec : A500, A500 PLUS, A1500, A2000, B2000.

Fonctionne avec 512k de RAM (Options Améliorées avec 1Mb de RAM)

ATARI ST

Compatible avec : 520ST, 520STe, 1040ST, 1040STe

Fonctionne avec 512k de RAM (Options Améliorées avec 1Mb de RAM)

COMMODORE 64

Compatible avec : C64, C64C, C128, SX64

Fonctionne avec 64K de RAM

CHARGER THE FIRST SAMURAI

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

AMIGA & ATARI ST

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

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

Insérez la Disquette Un de First Samurai dans le lecteur de disquette interne (DFO : Amiga, ou lecteur A pour Atari ST). La Disquette Un contient une séquence d'introduction (Schéma 1), qui peut être passée en appuyant sur le bouton feu du joystick.

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

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

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

COMMODORE 64

CASSETTE

Maintenez la touche "Shift" enfoncée et appuyez sur la touche "Run Stop". Relâchez-la et appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassette lorsqu'on vous le demande.

The First Samurai se chargera et se mettra en marche automatiquement.

DISQUETTE

Assurez-vous que le lecteur de disquette est connecté au Commodore 64 et qu'il est allumé. Ensuite, allumez votre Commodore 64.

Insérez la disquette dans le lecteur et fermez la porte, si l'on peut s'exprimer ainsi. Tapez LOAD""8, 1 et appuyez sur la touche RETOUR. Le programme se chargera et se mettra en marche automatiquement.

L'écran des crédits est présenté lorsque The First Samurai est correctement chargé. A partir de là, le jeu peut commencer, ou vous pouvez accéder au menu de Code d'Accès Personnalisé (voir VOTRE CODE D'ACCÈS PERSONNALISÉ).

Appuyez sur le bouton feu du joystick pour retourner, à tout moment, à l'écran titre. A partir de l'écran titre, appuyez de nouveau sur feu pour commencer à jouer.

LE JEU

Le Japon du 24ème siècle est très différent du pays que nous connaissons aujourd'hui. Le Roi Démon a ravagé la campagne et les cités, et ce sont maintenant ses serviteurs qui habitent les ruines.

La mission de notre héros se déroule dans quatre zones de la campagne tortueuse d'un Japon futuriste (Schéma 1) et continue par un voyage exaltant sur (et dans) un métro allant à toute allure (Schéma 2). Le métro se dirige vers la banlieue abandonnée de la cité du Roi Démon (Schéma 3), au-dessous de laquelle ses hordes souterraines parcourent le réseau complexe des égouts (Schéma 4). Au-delà de toute cette saleté, une bataille sans merci vous attend dans les quartiers plus chic de la ville (Schéma 5), avant d'arriver au pied du gratte-ciel du Roi Démon dans la cité.

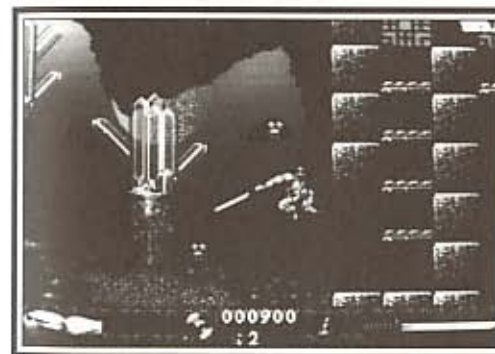


Schéma 1: La campagne de ce Japon futuriste semble sereine mais cache de nombreux dangers, tels que des chauves-souris et des rats, des puits en flammes et des chutes de rochers (certains d'entre eux sont plus apparents que d'autres).

Schéma 2: Des bagarres sur (et dans) un métro allant à toute allure, dans une scène qui rappelle plus ou moins les westerns d'antan.

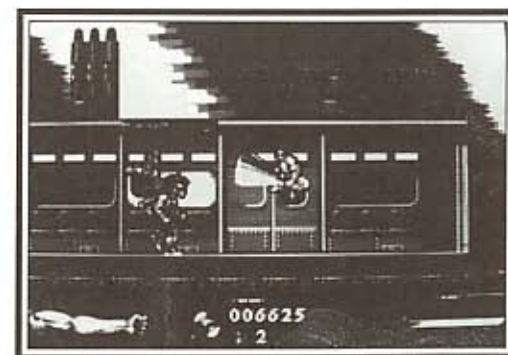




Schéma 3: Les quartiers mal fréquentés de la ville, où vivent beaucoup de gens - et où l'on court et saute beaucoup d'un toit à l'autre.

Schéma 4: Au-dessous des rues, d'étranges créatures parcourent les égouts et des fontaines répandent leurs eaux mortelles.

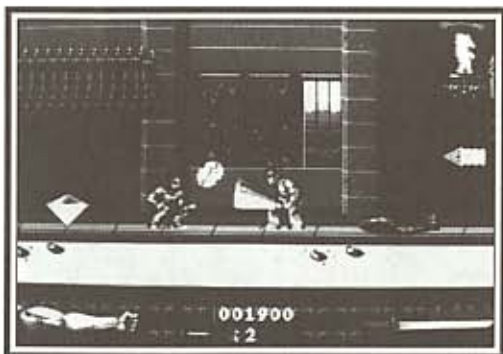
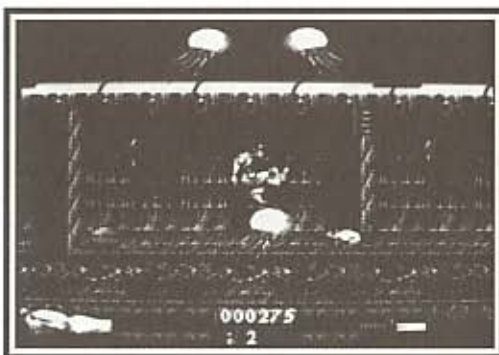
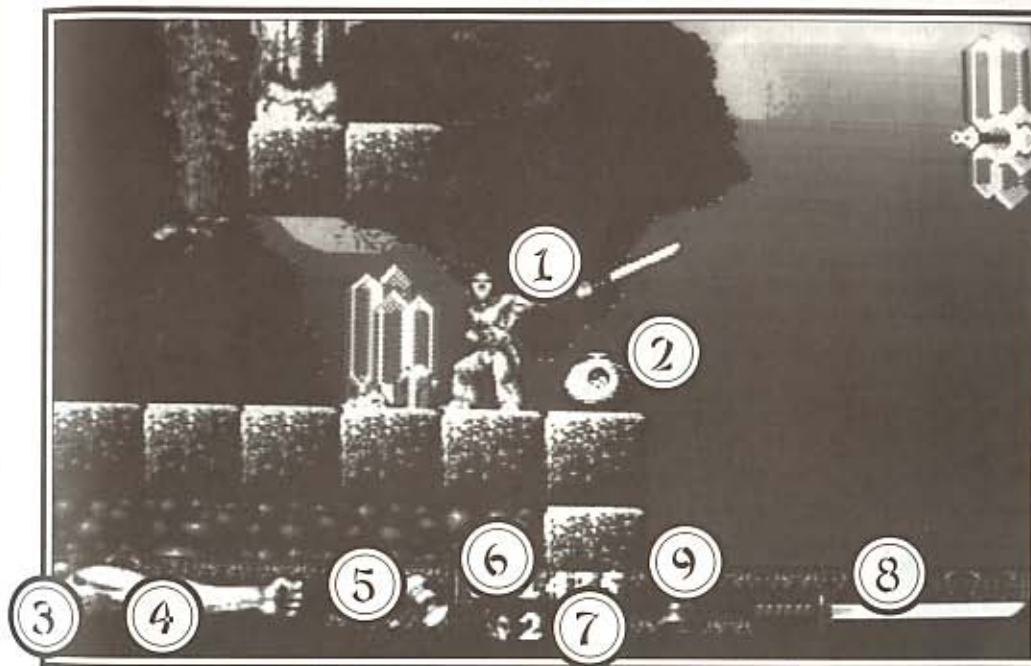


Schéma 5: Les habitants de la belle ville ne sont pas mieux que leurs voisins.

CE QUE VOUS ALLEZ VOIR PENDANT LE JEU



LA ZONE DE JEU

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

LES COMMANDES

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

REMARQUE: EN ARRIERE

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

COMBAT DESARME



MARCHER GAUCHE/DROITE
(poussez vers la gauche/droite)



COUP DE POING VERS L'AVANT
(poussez vers l'avant et appuyez sur le bouton feu)



COUP DE POING BAS VERS L'AVANT
(Tirez le joystick vers le bas et appuyez sur le bouton feu)



MOUVEMENT DE JAMBE
(Tirez le joystick vers le bas en diagonale, vers la gauche ou la droite)



COUP DE PIED EN L'AIR VERS L'AVANT
(Poussez vers le haut et appuyez sur le bouton de feu)



TOUR ET COUP DE POING
(vers l'arrière avec le bouton feu)



COUP DE PIED HAUT EN ARRIERE/EN AVANT
(poussez vers le haut, en diagonale à gauche ou à droite avec le bouton feu).



COMBAT ARME

(avec épée)



COUP DE COUTEAU EN L'AIR
(Haut et bouton feu)



COUP DE COUTEAU
(Poussez vers la gauche/droite et maintenez le bouton feu enfoncé)



COUP DE COUTEAU ACCROUPI
(Tirez vers le bas en diagonale et appuyez sur le bouton feu)



COUP DE COUTEAU PAR-DESSUS
(Haut, en diagonale à gauche/droite - et bouton feu)





TOUR ET COUP DE COUTEAU VERS L'AVANT
(En arrière et feu)



LES MOUVEMENTS SUIVANTS PEUVENT ETRE
EFFECTUES LORSQUE VOUS ETES ARME OU DESARME.



SAUTER
(Poussez vers le haut)



S'ACCROUPIR
(Tirez vers le bas)



S'ACCROCHER AUX MURS
(Sauter sur les murs)



GRIMPER AUX MURS
(Poussez vers le haut, une fois que vous êtes collé au mur)



S'ELOIGNER DES MURS
(Tirez en arrière)



SAUTER DES MURS
(Poussez vers le haut en arrière)



LANCER MISSILES
(Appuyez sur le bouton feu)



UTILISER ICONES SPECIALES
(Sans vous déplacer, maintenez le bouton feu enfoncé)



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



AMIGA & ATARI ST GELER L'ACTION

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

COMMODORE 64 - QUITTER LE JEU

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

QUITTER LE JEU

Appuyez sur Q lorsque le jeu est en pause.

MAUVAISES CREATURES

LES SERVITEURS MALVEILLANTS DU ROI DEMON

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

LE TABLEAU DE STATUT

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

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

OBJETS MYSTIQUES

LA CLOCHE

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

ARMEMENT SUPPLEMENTAIRE

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

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



POIGNARD

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



CHERCHEUSE

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



HACHE

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

MAGIE

LE MAGE-SORCIER

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

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

OBJETS PARTICULIERS

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

L'ENERGIE MYSTIQUE est celle de l'Epée Magique du héros (voir L'EPEE MAGIQUE). L'énergie de toutes les créatures tuées est absorbée par l'Epée Magique et indiquée sous la forme d'une barre. Plus la barre est longue et plus la quantité d'Energie Mystique emmagasinée est grande. Cette Energie Mystique est utilisée pour charger les pots de régénération. Le héros commence sa quête avec une petite quantité d'Energie Mystique qui augmente grâce aux défaites infligées aux Serviteurs du Roi Démon pendant la bataille.

POTS DE REGENERATION

Les Pots de Régénération sont éparpillés dans le paysage à des endroits stratégiques (Schéma 6). Un Pot de Régénération chargé marque l'endroit où le héros se retrouvera lorsqu'il sera réincarné, à la suite de la perte d'une vie ou lorsqu'il utilisera une option de transport.

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



SCHEMA 6 : un Pot de Régénération non chargé

POTIONS



Ramassez une potion (Schéma 7) et le héros sera TRANSPORTE vers le dernier Pot de Régénération chargé.

Schéma 7 : les potions transportent le joueur au point déterminé pour son nouveau départ.

L'EPEE MAGIQUE

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

TRANSPORTEURS

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

VIES RESTANTES DU JOUEUR

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

VOTRE CODE D'ACCES PERSONNALISE

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

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

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

LES BONUS

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

RAPPORT DE BONUS

BONUS DE COURAGE (COURAGE BONUS)

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

BONUS DE COFFRE (CHEST BONUS)

Le nombre de coffres ouverts.

BONUS DE TRESOR (TREASURE BONUS)

La quantité de trésors ramassés.

BONUS DE NOURRITURE (FOOD BONUS)

La quantité de nourriture ramassée.

OBJETS PARTICULIERS RAMASSES (SPECIAL OBJECTS HELD)

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

OBJETS PARTICULIERS REQUIS (SPECIAL OBJECTS REQUIRED)

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

TEMPS PRIS (TIME TAKEN)

Le temps pris par l'action.

CONSEILS

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

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

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

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

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

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

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

Pour plus de conseils, composez le : 0898 445926 (Angleterre). Le prix de la communication est de 36 pence par minutes au tarif réduit, et 48 pence par minute au tarif normal. Compilation Guiding Light.

© 1991 MIRRORSOFT LTD. LE PROGRAMME INFORMATIQUE, SA DOCUMENTATION ET SON MATERIEL SONT PROTEGES PAR LA LOI NATIONALE ET INTERNATIONALE DES DROITS D'AUTEUR. TOUT STOCKAGE DANS UN SYSTEME DE RECOUVREMENT. TOUTE REPRODUCTION, TRADUCTION, COPIE, LOCATION, PRET, TRANSMISSION ET TOUTE REPRESENTATION PUBLIQUE SANS L'AUTORISATION EXPRESSE ET ECRITE DE MIRRORSOFT LIMITED, SONT STRICTEMENT INTERDITS.

TOUTS LES DROITS DE L'AUTEUR ET DU PROPRIETAIRE SONT RESERVES MONDIALEMENT.
MIRRORSOFT LIMITED, IRWIN HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW TEL:
(071) 928 1454

字下子

1991 MIRRORSOFT LTD. THE COMPUTER PROGRAM AND ITS ASSOCIATED DOCUMENTATION AND MATERIALS ARE PROTECTED BY NATIONAL AND INTERNATIONAL COPYRIGHT LAW. STORAGE IN A RETRIEVAL SYSTEM, REPRODUCTION, TRANSLATION, COPYING, HIRING, LENDING, BROADCASTING AND PUBLIC PERFORMANCES ARE PROHIBITED WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN PERMISSION OF MIRRORSOFT LIMITED. ALL RIGHTS OF THE AUTHOR AND OWNER ARE RESERVED WORLDWIDE.

MIRRORSOFT LIMITED, IRWIN HOUSE, 118 SOUTHMARK STREET, LONDON SE1 03W.
TEL: (071) 928 1434