SWORD OF THE SAMURAI™

SUPPLEMENT TECHNIQUE

Pour ordinateurs IBM PC, XT, AT, PS/2 et compatible

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

SWORD OF THE SAMURAI ™

SUPPLEMENT TECHNIQUE

Pour ordinateurs IBM PC, XT, AT, PS/2 et compatible

CONTENU

Le progiciel Sword of the Samurai est constitué d'un manuel, de ce supplément technique, de trois disquettes 5 pouces 1/4 ou de deux disquettes 3 pouces 1/2, d'une carte en couleurs et d'une carte d'enregistrement.

CONFIGURATION DU MATERIEL

Ordinateur: Ce jeu se joue avec un ordinateur IBM PC, XT, AT, PS/2, Tandy 1000, Compaq 386 ou l'un des ordinateurs compatibles. Il vous faut au moins 512Ko de mémoire RAM (640 avec la carte graphique MCGA) et le DOS version 2.x ou 3.x. Etant donné qu'il faut souvent échanger les disquettes sur un ordinateur à unités de disquettes, il est recommandé de posséder un disque dur bien que cela ne soit pas indispensable.
Commandes: Microprose conseille d'utiliser le clavier et le joystick avec ce jeu. Cependant, il est possible de jouer entièrement à partir du clavier.
Affichage: Le jeu nécessite une carte graphique VGA (256 couleurs), MCGA (PS/2 modèles 25 et 30), EGA 16 couleurs, CGA 4 couleurs, une carte graphique 16 couleurs Tandy 1000 ou encore une carte monochrome Hercules.
DOS: Il vous faut la version du DOS IBM ou Microsoft, version 2.1 ou plus récente. Il est conseillé de jouer avec le DOS versions 2.11 à 3.31.

SAUVEGARDE DES JEUX

Vous ne pouvez sauvegarder les jeux que si vous faites fonctionner le programme à partir de copies contenues soit sur des disquettes ou sur le disque dur. Il est impossible d'effectuer des sauvegardes à partir des originaux. Ceux-ci sont en effet protégés contre l'écriture pour éviter les dégâts opportuns. Pour sauvegarder un jeu, suivez les instructions dans la partie Commandes de jeu à rôles de ce supplément technique.

INSTALLATION

Le programme Sword of the Samurai est protégé contre les copies à l'aide de la technique appelée "key disk (disque clé)". Cela signifie que vous pouvez copier les originaux

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

comme vous le voulez c'est-à-dire soit sur des disquettes ou sur un disque dur. Ces fichiers sont tout à fait normaux. Ils peuvent ensuite être sauvegardés, rétablis et optimisés sur disque dur.
Cependant, les originaux ont des marques "invisibles" spéciales ne pouvant ni être copiées ni retirées. Lorsque vous avez lancé le jeu, le programme vous demande d'insérer l'original dans une unité de disquette. Gardez donc les originaux à portée de main.
Microprose exprime son regret d'avoir recours à la protection contre les copies frauduleuses. Cependant, la montée incessante de la piraterie de logiciel banale et organisée l'y oblige.

FONCTIONNEMENT A L'AIDE DE DISQUETTES

Installation sur disquettes

Ce jeu a été conçu pour fonctionner à l'aide de copies des originaux fournis avec le progiciel. Bien qu'il soit possible d'utiliser le programme avec les originaux, il est cependant impossible de sauvegarder les informations. Nous suggérons donc de formatter des disquettes avant de procéder à l'installation. Cela vous garantit que la disquette est "nette" et prête à opérer.

Pour formatter une disquette: Formattez des disquettes avant d'y installer le jeu. Selon les unités de disquettes de votre ordinateur, il vous faut soit:

- trois disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko (disquettes PC ou XT)
- une disquette 5 pouces 1/4 de 1.2Mo (disquette AT ou 386)
- deux disquettes 3 pouces 1/2 de 720Ko (Tandy et PS/2 modèles 25 et 30)
- une disquette 3 pouces 1/2 de 1.44Mo (PS/2 modèles 50 et 90).

Pour formatter une disquette, il vous faut tout d'abord mettre l'ordinateur en marche **avec le DOS.** Au message ">", tapez la commande appropriée au formattage. Sur la plupart des appareils, cette commande est "FORMAT A" pour formatter une disquette se trouvant dans l'unité "A". Pour davantage de renseignements, reportez-vous à la description concernant "FORMAT" dans le manuel du DOS.

Copie sur des disquettes venant d'être formattées: Après avoir formatté les disquettes, utilisez la commande "COPY" du DOS pour copier l'original. Cette commande doit être accompagnée de "*.*" désignant les extensions. La manière la plus habituelle d'introduire cette commande est "COPY A:*.*B:*.*" même si vous n'avez qu'une seule unité de disquette. Pour davantage de renseignements, reportez-vous à la description concernant "COPY" dans le manuel du DOS.

Attention: n'utilisez pas la commande "DISKCOPY" pour copier les disquettes. C'est la commande "COPY" qui doit être invoquée.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Chargement à partir de disquettes

1. Lancez votre ordinateur à l'aide du DOS.

2. Insérez les disquettes: Lorsque le message "A>" apparaît, retirez la disquette du DOS et insérez la disquette Sword of the Samurai "A" à la place. Si vous possédez un ordinateur avec deux unités de disquettes, introduisez la disquette "C" dans la deuxième unité. Utilisez les copies faites selon les instructions ci-dessus.

3. Réglage de la vitesse: Si vous possédez un ordinateur avec vitesse turbo ou multiple, réglez l'ordinateur sur la vitesse la plus élevée (en général, en appuyant "Ctrl" et "Alt" et "+" en même temps).

4. Mise en route du programme: Tapez SAMURAI puis appuyez sur Return/Enter. Le jeu commence à se charger.

5. Insertion de Key disk: Lorsqu'il vous l'est demandé, insérez l'original "A" dans une unité. Puis tapez la lettre de l'unité ("A" ou "B") dans laquelle la disquette a été insérée.

6. Remplacement de Key par la disquette d'installation: Lorsqu'il vous l'est demandé, retirez la disquette Key et insérez de nouveau votre copie de la disquette "A".

Notes techniques: Le système de disque-clé ne marche que si l'une des disquettes utilisées est désignée par "A" ou "B". Il ne sera pas possible de faire fonctionner le jeu si vous n'utilisez qu'une unité externe dénommée "C" ou "D"etc.

Dans certaines configurations, il se peut que le progiciel Sword of the Samurai acheté ne soit pas accompagné des disquettes correctes (par exemple, un PS/2 avec unités internes "A" et "B" de disquettes 3 pouces 1/2 et une unité externe "C" de disquette 5 pouces 1/4 ne peuvent pas exécuter la version 5 pouces 1/4 du jeu). Dans le cas où ceci se produirait, demandez à votre fournisseur de l'échanger contre une autre version. Si malgré tout vous ne parvenez pas à utiliser le jeu, contactez le Service de la Clientèle de Microprose. (voir la partie Problèmes dans ce supplément).

FONCTIONNEMENT SUR UN DISQUE DUR

Installation sur un disque dur

Vous pouvez copier les originaux sur un disque dur. Les fichiers copiés sont des fichiers DOS standard c'est-à-dire qu'ils peuvent être copiés, effacés et optimisés à volonté.

Programme d'installation: Pour des raisons pratiques, un programme intitulé "INSTALL" se trouve sur la disquette C. Il installe automatiquement Sword of the Samurai sur votre disque dur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

• **Si vous faites l'installation à partir de disquettes de 5 pouces 1/4,** insérez la disquette C dans l'unité "A" et tapez A:INSTALL 5 puis appuyez sur RETURN (il est important qu'il y ait un espace entre "INSTALL" et "5").
• **Si vous faites l'installation à partir de disquettes 3 pouces 1/2,** insérez la disquette C dans l'unité "A" puis tapez A:INSTALL 3 puis appuyez sur RETURN (il est important qu'il y ait un espace entre "INSTALL" et "3").

Dès que la commande correcte est introduite, le programme d'installation copiera les fichiers et vous demandera d'insérer d'autres disquettes si besoin est. L'installation dure environ trois à six minutes selon la vitesse des unités.
Attention: Le programme INSTALL suppose que vous procédiez à l'installation à partir d'une unité de disquettes "A" sur le disque dur "C". Si la configuration de votre matériel est différente, n'utilisez pas le programme INSTALL. Copiez tous les fichiers à partir des disquettes sur le disque dur à l'aide de la commande "COPY" du DOS. Tous les fichiers Sword of the Samurai doivent se trouver dans le même répertoire ou sous-répertoire.
Notes techniques: Le programme INSTALL créé un sous-répertoire appelé "SAMURAI" et y copie tous les fichiers nécessaires. Il installe aussi un fichier appelé "SAMURAI.BAT" dans votre répertoire principal afin d'automatiser le chargement.
Si l'installation échoue ou si vous préférez organiser vos sous-répertoires et chargeurs de fichiers batch vous-mêmes, vous pouvez utiliser les commandes du DOS pour créer un sous-répertoire approprié et y copier tous les fichiers. Veillez à bien copier tous les fichiers de toutes les disquettes. Le fichier "SAMLOADR" est un fichier batch qui peut être copié n'importe où (le plus souvent, dans le répertoire principal). Lorsque ceci est effectué, renommez le fichier par son nom d'origine "SAMURAI.BAT".

ECRANS DE GENERIQUES

Ecrans de titre et de remerciements

Si vous le désirez, vous pouvez passer les écrans de titre et de remerciements en appuyant sur Enter/Return, la barre d'espacement ou le bouton #1 du joystick.

Identification du Blason de Clan

Pour prouver que vous valez la peine de représenter votre clan, il vous est demandé d'identifier correctement un blason de clan. Ceux-ci se trouvent sur les pages de droite du manuel Sword of the Samurai et apparaissent dans l'ordre alphabétique pour une référence aisée.
Exemple: Si l'on vous demande d'identifier le blason Takahashi, consultez la dernière moitié du manuel ("T" se trouve vers la fin de l'alphabet) jusqu'à ce que vous trouviez le

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

blason Takahashi puis utilisez le contrôleur pour sélectionner le blason correspondant à celui du manuel sur l'écran.
Si vous sélectionnez un blason incorrect, vous ne pourrez jouer que les versions duel, bataille ou combat des rencontres ou la version abrégée d'un nouveau jeu.

OPTIONS

Options de cartes graphiques

EGA: sélectionnez cette option si votre ordinateur possède une plaque "Enhanced Graphics Adapter" avec 256Ko de mémoire RAM. Cette option apporte 16 couleurs sur n'importe quel moniteur RVB (un moniteur EGA à haute résolution n'est pas nécessaire).
Bonus spécial: sur certains écrans en mode EGA, nous avons utilisé le système exclusif "Super-EGA 85 couleurs" de MPS Lab pour afficher des graphiques qui sont chromatiquement plus riches que ceux que vous trouvez habituellement sur les jeux en mode EGA standard.
CGA: sélectionnez cette option si vous possédez la plaque "Color Graphics Adapter", apportant 4 couleurs.
Tandy 1000: sélectionnez cette option si vous possédez un Tandy 1000. Il y a 16 couleurs. Certains ordinateurs Tandy acceptent les cartes CGA et/ou EGA.
VGA/MCGA: sélectionnez cette option si vous possédez un PS/2 ou un ordinateur avec plaque "Video Graphics Array". Il y a 256 couleurs.
Note: si vous possédez un PS/2 modèle 25 ou 30, votre carte CGA sera plus rapide et plus facile à opérer.

Options sonores

Note: Toutes les options sonores ne sont pas disponibles sur la disquette "A". Vérifiez le fichier "READ.ME" pour des informations mises à jour.
Son sur IBM: s'adapte aux ordinateurs IBM PC, XT, AT et PS/2 n'ayant pas de matériel sonore spécial. Ces ordinateurs ont le plus souvent un simple "bip sonore" aussi ne soyez pas surpris par les effets musicaux et sonores.
Son sur Tandy 1000: n'utilisez cette option que sur les ordinateurs Tandy 1000 qui comprennent une puce musicale spéciale produisant de très beaux effets sonores.
Son AdLib: Si vous avez ajouté la carte de musique synthétique d'AdLib, sélectionnez cette option. Avec cette carte, vous pourrez écouter une belle musique d'ambiance de style japonais dans le jeu Sword of the Samurai.
No sound: cette option désactive le son. Pour le réactiver, sortez du jeu vers le DOS et recommencez en sélectionnant une option différente.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Interface MT-32 MIDI: Sword of the Samurai accepte le module de son Roland MT-32 MIDI avec une interface MPU-401 (ou compatible) et un câble MIDI. Le câble doit sortir de l'interface "MIDI out" vers l'interface MT-32 "MIDI in".

Les drivers MIDI pour Sword of the Samurai ont été établis particulièrement pour l'opération du Roland MT-32. Les percussions personnalisées, les morceaux et le réglage du système sont transférés vers la mémoire RAM du MT-32 au début du jeu. Avant de charger le jeu, veillez à sauvegarder tout votre travail. Naturellement, tous les sons mis en mémoire de Samurai disparaîtront lorsque le MT-32 sera désactivé.

CHARGEMENT AUTOMATIQUE

Vous pouvez faire une sélection automatique des options lorsque vous chargez Sword of the Samurai pour la première fois à l'aide des "paramètres d'options". Après avoir tapé SAMURAI mais avant d'appuyer sur Enter/Return, vous pouvez ajouter des caractères de présélection d'options. Séparez chaque option par un espace.
Les paramètres pour Sword of the Samurai sont:

/J	Joystick utilisé
/NJ	Pas de joystick utilisé
/GE	Garte graphique EGA 16 couleur
/GM	Cartes graphiques MCGA ou VGA 256 couleurs
/GC	Carte graphique CGA 4 couleurs
/GT	Carte graphique Tandy 1000 16 couleurs
/AI	Audio (sons) IBM
/AT	Audio Tandy 1000
/AA	Audio AdLib
/AN	Audio désactivé - pas de sons
/AR	Audio pour son Roland MT-32 MIDI
/Vo	Musique et effets sonores
/V1	Effets sonores seulement
/V2	Pas d'effet sonore

(Note: Les touches "Alt V" vous permettent de modifier les réglages du son pendant le jeu).

/P	Image terminée - graphiques pour jeu à rôle complet
/NP	Pas d'image à charger du disque - graphiques pour jeu à rôle partiel

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

(Note: Les touches "Alt Z" vous permettent de modifier la configuration de l'image pendant le jeu)

/S Une seule unité de disquette donc pas de jeu à rôle entre les batailles et les duels (évite d'échanger les disquettes).

Exemple: Si vous utilisez un PC ou XT standard sans joystick, la carte graphique CGA et les sons standard PC, vous devez charger le jeu avec SAM/NJ/GC/AI. Un espace doit se trouver entre chaque paramètre.

PROBLEMES

Notes

Les notes mises à jour de ce programme se trouvent sur la disquette "C" dans un fichier ASCII intitulé "READ.ME:. Vous pouvez lire ce fichier à l'aide des commandes standard du DOS telles que "TYPE READ.ME".

Problème de chargement

Si le programme ne se charge pas ou ne fonctionne pas correctement, éteignez l'ordinateur et relancez-le. Veillez à ce que le DOS et Sword of the Samurai soient les seuls programmes résidents en mémoire. D'autres programmes ou outils résidant en mémoire risquent de déranger l'opération de Sword of the Samurai. Assurez-vous donc que votre ordinateur et votre carte graphique aient suffisamment de mémoire. L'ordinateur a besoin de 512Ko de mémoire RAM (ou 640Ko pour le mode MCGA) et les cartes EGA ou VGA ont besoin de 256Ko de mémoire RAM vidéo.

Si vous continuez cependant à avoir des problèmes, essayez les originaux de Sword of the Samurai. Il se peut que vos copies soient mauvaises. Si les originaux ne fonctionnent pas, essayez-les dans un autre PC si possible IBM ou Compaq. Si les disquettes s'exécutent dans ces ordinateurs, cela signifie que le vôtre a des problèmes de compatibilité (une partie n'est pas tout à fait compatible).

Dans le cas où vous rencontreriez des problèmes dans le chargement sur d'autres ordinateurs IBM/Compaq et sur le vôtre, il se peut que vous faisiez partie du petit pourcentage possédant une disquette défectueuse. Contactez le service Clientèle de Microprose.

Service de clientèle de Microprose

Vous pouvez contacter le service de Clientèle de Microprose au 19-44 301 771 1151 du Lundi au Vendredi de 9 heures à 17 heures. Ayiez un papier et un crayon sous la main.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

COMMANDES DE JEU A ROLE

Les commandes suivantes s'appliquent lorsque le texte se trouve sur l'écran:

Commande	Touche	Joystick
Contrôleur	Touches curseur	Joystick
Sélecteur	Enter/Return	Bouton #1 (haut)
Statut (activé/désactivé)	F1	—
Statut individuel (du statut)	Déplacer curseur sur portrait et appuyez sur le Sélecteur; pour retourner au statut, appuyez de nouveau sur le sélecteur.	
Carte stratégique (activée/désactivée)	F2	—
Résumé (activé/désactivé)	F3	—
Retour au jeu à rôle (à partir du texte ou des cartes)	Esc	—
Sortie vers DOS (détruit jeu en cours)	Alt Q	—
Mode graphique (activer/désactiver toutes/certaines images)	Alt Z	—
Niveau sonore (tous/effets/aucun)	Alt V	—
Sauvegarde d'un jeu*	Alt S	—
Rétablissement d'un jeu*	Alt R	—
Ré-initialisation du joystick	Alt J	—

* Sauvegarde et rétablissement d'un jeu: ces options ne sont disponibles qu'à partir du texte d'Options de base qui se trouve au début "considering the situation, you decide to... (tout en considérant la situation, vous décidez de...)" et incluent les options telles que "Equip more samurai (équiper plus de samurais)" et "Drill your troops (dirigez vos troupes)". Vous ne pouvez pas invoquer la commande Restore (pendant le jeu) ou sauvegarder d'un autre texte. L'option de rétablissement du jeu détruit le jeu en cours.

Astuce: La référence fréquente au Statut et au Résumé s'avère utile lorsqu'il vous faut décider de ce qu'il faut faire ensuite. Surveiller les activités de vos rivaux ainsi que leur statut est la clé vers un jeu réussi. Notez que vos espions ne sont pas précis à 100% et il se peut donc que les informations tirées du Résumé soient incorrectes.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

COMMANDES DE MELEE

Commande	Touche	Joystick
Déplacement de votre samurai	curseurs	joystick
Attaque au sabre (si l'ennemi est proche)	Enter/Return	Bouton #1
Attaque à l'arc (si l'ennemi est loin)	Enter/Return	Bouton #1
Ramasser/laisser tomber (un objet)	Enter/Return	Bouton #1
Interrompre la bataille	Espacement	—
Sortie vers DOS (détruit jeu en cours)	Alt Q	
Niveau sonore (tous/effets seulement/aucun)	Alt V	—

Abandon de bataille:

Village/Paddy	Se déplace contre le bord de la zone de combat
Château	Se déplace contre la sortie extérieure au bas du niveau inférieur

Blessures: Lorsque vous êtes blessé, votre vitesse de mouvement et d'attaque diminue considérablement. Si vous êtes blessé une deuxième fois, vous tombez et la bataille cesse.
Portes: Pour ouvrir une porte, déplacez vous directement vers elle pendant une seconde
Escaliers: Pour grimper ou descendre les escaliers, déplacez-vous le long des marches et appuyez directement contre la fin du deuxième.
Otages: Déplacez vous à l'endroit où se trouve l'otage et appuyez sur le sélecteur (return ou bouton #1) pour le/la ramasser. Appuyez de nouveau pour le reposer et vous éloigner de lui/d'elle pour combattre.

COMMANDES DE DUEL

Commande	Touche	Joystick
Déplacement de votre samurai	Curseurs (seuls)	Joystick (seul)
Mouvement du sabre	Curseurs + Enter/Return	Joystick + #1
Esquive d'une attaque	Curseurs + Retour	Joystick + #2
Interruption du duel	Espacement	—
Sortie vers DOS (détruit jeu en cours)	Alt Q	—
Niveau sonore (tous/effets seulement/aucun)	Alt V	—

Abandon du duel: Reculer vers l'arrière de la zone de duel
Bases de mouvements de sabre: Déplacez votre contrôleur (touches curseur ou joystick)

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

avec le sélecteur (Enter/Return ou bouton #1) pour diriger le sabre vers la direction désirée.
Coupe au-dessus de la tête: Retournez au contrôleur pour faire aller votre sabre vers le haut puis appuyez vers l'avant et vers le bas. Vous pouvez couper vers la gauche, la droite ou le centre selon la position de votre contrôleur. Cette action peut être esquivée.
Fouet en travers: Placez-vous à côté du contrôleur pour amener votre épée vers le haut puis plus loin vers l'arrière lorsque le sabre s'arrête puis finalement vers l'avant pour effectuer un balancement vers l'avant et vers le bas. Vous pouvez couper vers la gauche, la droite ou le centre selon la position de votre contrôleur. Il est impossible de contrecarrer cette action.
Blessures: Un duéliste est vaincu lorsqu'il est blessé pour la quatrième fois. Votre indicateur de blessures apparaît sur la partie supérieure gauche et celui de votre adversaire, sur le côté supérieur droit.

COMMANDES DE COMBAT

Ordre de bataille (formation)
Choix d'une formation: lorsque le champ de bataille s'affiche, vos unités apparaissent au bas du champ. Le nom de leur formation apparaît au-dessus au centre du champ. Vous pouvez visualiser les formations disponibles jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous correspond.

Commande	Touche	Joystick
Nouvelle formation	Curseurs haut/bas	Joystick haut/bas
Formation gauche/droite	Curseurs gauche/droite	Joystick gauche/ droite
Formation en cours	Enter/return	Bouton #1

(la sélection d'une formation débute la bataille)

Formation d'attaque et de défense
Dans la bataille suivante, soit vous attaquerez ou bien vous défendrez. En cas d'attaque lors des Ordres de formation, des lignes blanches partent de vos unités vers l'ennemi en haut du champ. Il s'agit des directions que vos unités d'attaque suivront (à moins que vous ne leur donniez de nouveaux ordres une fois que la bataille est commencée. En cas de défense, aucune ligne ne part des formations indiquées.
TYPES D'UNITE: les armées sont composées de quatre types possibles d'unités.
Infanterie: representée par les symboles du soldat avec un nombre de huit sur deux

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

rangées de quatre. Il s'agit de l'unité de combat de base. Un avant de l'infanterie doit contacter un ennemi pour l'attaquer.
Archers: représentés par les symboles de l'archer avec un nombre de quatre dans une rangée. Une unité d'arc peut attaquer les ennemis de loin en lançant des flèches dans sa position. Elle peut aussi combattre (faiblement) en corps à corps.
Cavalerie: représentée par les symboles du cavalier avec un nombre de quatre dans une rangée. Tout comme l'infanterie, un avant de cavalerie doit contacter l'ennemi pour l'attaquer mais la cavalerie est habituellement plus rapide et plus puissante que l'infanterie.
Mousquetaires: représentés par les symboles du fusilier avec un nombre de quatre dans une rangée. Les mousquetaires attaquent les ennemis de loin tout comme les archers mais leur portée est plus courte. Cependant, ils créent plus de dégâts à courte distance et son plus efficaces au combat de corps à corps.

COMMANDES D'UNITE EN COMBAT

Contrôle de vos unités: Vous pouvez mettre n'importe quelle unité de votre côté pour marcher et pour faire face. Pour cela, il faut la choisir, la diriger et lui donner des ordres. En d'autres termes, vous devez saisir l'unité désirée, lui dire où aller et lui dire comment.

Contrôle du joystick: Lorsque vous utilisez le joystick (avec des entrées au clavier) pour contrôler vos unités, vos directions sont données dans un ordre différent que lorsque vous n'utilisez que le clavier. Avec le joystick, le choix de votre unité détermine aussi les ordres donnés. Choisissez en utilisant le joystick pour déplacer le curseur de guerre près de l'unité désirée puis appuyez sur le bouton #1 ou #2. Le bouton #1 donne l'ordre à l'unité de faire demi-tour et marcher; le bouton #2 lui donne l'ordre de marcher seulement. En maintenant l'un des boutons enfoncés, utilisez le joystick pour diriger l'unité en faisant glisser une ligne vers la destination désirée. Relâchez le bouton et l'unité commence à se déplacer.

Commande	Commandes du joystick
Tourner et marcher	Curseur près de l'unité; Bouton #1
Marcher sans tourner	Curseur près de l'unité; Bouton #2
Diriger unité vers destination	Curseur et bouton enfoncé
Débuter mouvement	Relâcher bouton sur la destination désirée
Tourner sans marcher	Lorsque curseur sur destination, appuyez sur "*" sans relâcher le bouton.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Commande	Commandes du joystick
Interrompre la bataille	Barre d'espacement
Quitter la bataille	
Sortie vers DOS (détruit jeu en cours)	Alt Q
Niveau sonore (tous/effets seulement/aucun)	Alt V

Unités dirigées: Une unité ne peut supporter qu'un certain degré de dégâts avant de décider de quitter le combat et de s'enfuir. Une telle unité s'enfuit de l'ennemi, part pour une formation intense et fonctionne. Une unité qui sort du champ de bataille n'est pas détruite mais sort de la bataille pour toujours. Elle peut s'arrêter avant de quitter le champ et regrouper dans une formation pour retourner dans la bataille.

Retirer des unités: Les archers qui font preuve d'intimidation devant les ennemis forment un groupement "ouvert" et se retirent plutôt que de lutter. Ils recréent une formation plus serrée une fois qu'il ne sont plus menacés et peuvent être ramenés dans la bataille.

Conditions de victoire: Le côté qui détruit ou chasse toutes les unités ennemies est le côté victorieux c'est-à-dire le côté ayant les dernières unités sur les points gagnés du champ.

Contrôle du clavier: Lorsque vous utilisez le clavier seulement pour contrôler vos unités (méthode recommandée du designer), choisissez l'unité désirée avec une touche numérique, dirigez-la à l'aide des touches curseur pour tirer une ligne vers la destination désirée puis donnez-lui des ordres en appuyant sur "+" (pour tourner et marcher), sur "-" (pour marcher sans tourner) ou sur "*" (pour tourner sans marcher n'importe où). Nous vous recommandons vivement d'utiliser le clavier numérique pour diriger vos unités.

Commande	Commande au clavier
Choix d'une unité	Touche numérique correspondant à l'unité
Direction d'une unité	Touches curseur (symbole de guerre tirant ligne vers emplacement désiré)

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Commande	Commande au clavier
Ordres:	
Tourner et marcher	Touche +
Marcher sans tourner	Touche -
Ordres:	
Stop sur position	Touche numérique correspondant à l'unité
Quitter bataille	Touche R
Sortie vers DOS	
(détruit jeu en cours)	Alt Q
Niveau sonore	
(tous/effets seulement/aucun)	Alt V

Remerciements supplémentaires pour la version IBM:

Assistant démo disque et programmation:	Bill Becker
Animation de l'écran de titre:	Michael Haire, Jackie Ross
	Barbara Bents, Mike Reis
Ecran publicitaire	Mike Reis
Cartes des provinces éditées par:	Sandy Petersen
Assurance supplémentaire sur qualité:	Kevin Buckner

Copyright © 1989 Microprose Software Inc.

Sword of the Samurai est la marque déposée de Microprose Software, Inc pour son jeu du Japon féodal. IBM est une marque déposée d'International Business Machines, Inc. Tandy est une marque déposée de Tandy Corporation. Compaq est une marque déposée de Compaq Computer Corporation.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France