
PC DVD-ROM
JEAN RENO
TAKESHI KANESHIRO
ONIMUSHA 3
16+
www.pegi.info
UBISOFT
CAPCOM

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Message de CAPCOM

Un grand merci d'avoir choisi ONIMUSHA™ 3 pour votre système de loisir interactif.
Tout le monde à CAPCOM ENTERTAINMENT est fier de vous offrir ce nouveau jeu vidéo.

Personnage de Samanosuke Akechi par © Fu Long Production, © CAPCOM CO., LTD. 2004 2005
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

INSCRIVEZ VOTRE JEU À L'ADRESSE **WWW.CAPCOM.COM**

TABLE DES MATIÈRES

DEUX HÉROS, UNE MÊME DESTINÉE 34
PERSONNAGES 36
INSTALLATION 40
COMMENCER À JOUER 42
AFFICHAGE 43
COMMANDES 44
ACTIONS DE BASE 46
CHANGEMENT D'ÉPOQUE 50
ÂMES 51
INVENTAIRE 52
- ÉQUIPEMENT 52
- OBJETS 53
- AKO 53
- FICHIER 54
- CARTE 54
- QUITTER 54

ÉCRAN D'AMÉLIORATION 55
ENTRAÎNEMENT 55
SAUVEGARDE/CHARGEMENT 56
OBJETS À RAMASSER 56
PRIVILÈGES 56
OPÉRATION SPÉCIALE 57

DEUX HÉROS, UNE MÊME DESTINÉE



L'an 1582...

Alors que les flammes dévorent le temple d'Honnou-ji, une silhouette familière se dresse au milieu des décombres.

Ce n'est autre que Samanosuke Akechi, le guerrier possédant le pouvoir de l'ogre.

Il pensait avoir vaincu Nobunaga Oda, le roi des démons. Mais ce dernier est revenu d'entre les morts, comme annoncé par l'ancienne prophétie. Et sa malice s'étend désormais par-delà le temps.

Samanosuke et Nobunaga vont de nouveau s'affronter. Le combat final s'annonce...

L'an 2004...

La paix de Paris vole brusquement en éclats sous l'assaut d'une armée de démons. Les rues ruissellent de sang, les impitoyables envahisseurs massacrant les Parisiens par milliers.

Mais un homme lutte au milieu de cet enfer.
Son nom : Jacques Blanc !



Quel sort attend ces deux héros ?

Le combat épique entre les hommes et les démons atteint son paroxysme dans cette aventure dépassant les barrières de l'espace et du temps.

ÊTES-VOUS PRÊT ?

PERSONNAGES



SAMANOSUKE AKECHI (47 ans)

Neveu de Mitsuhide Akechi. Après avoir utilisé son tout nouveau pouvoir de l'ogre pour vaincre Fortinbras, le seigneur des démons, il a appris que Nobunaga Oda était devenu le nouveau roi des démons.

Le pouvoir de l'ogre qui court dans les veines de Samanosuke l'aide à rester jeune. C'est un homme intègre mais taciturne, et il n'est pas un démon qui ne craigne sa redoutable efficacité à l'épée.

Et maintenant, sur ordre de son oncle, le grand chef de guerre Mitsuhide Akechi, il est venu au temple d'Honnou-ji pour tuer Nobunaga.

JACQUES BLANC (36 ans)

Membre de la 29e division de la DGSE (Direction générale de la sécurité extérieure), unité d'élite constituée de soldats formés aux opérations secrètes.

Doté d'une volonté de fer, d'un physique athlétique et d'une science du combat hors du commun, Jacques est la crème de la crème, le meilleur élément de son unité d'élite. D'une intelligence peu commune, il considère que les actes sont plus importants que les paroles.

Depuis le décès de sa femme, Jacques élève seul son fils Henri, âgé de 10 ans.

MICHELLE AUBERT (28 ans)

Lieutenant dans l'armée française, Michelle a une liaison avec Jacques. Elle dirige sa propre unité et ses amis et collègues la tiennent en haute estime. Redoutable combattante avec ou sans armes, elle a une tête aussi bien pleine que bien faite et a parfaitent réussi à s'intégrer dans un monde d'hommes.

HENRI BLANC (10 ans)

Fils unique de Jacques, Henri est un fauteur de troubles qui n'a peur de rien. Comme tous les enfants en phase avec leur temps, c'est un passionné d'informatique. Il ne s'entend pas bien avec Michelle, l'amie de son père.

HEIHACHIROU TADAKATSU HONDA (24 ans)

Sert en secret le seigneur Ieyasu Tokugawa. D'une loyauté indéfectible envers son maître, il fait preuve d'une grande intelligence et d'une science du combat hors du commun. En fait, il a réalisé tant d'exploits sur le champ de bataille qu'on dit souvent que seuls deux adversaires ont réussi à le surclasser : le maître de la dynastie Tang et Heihachi Honda. Sa personnalité est désarmante. Son arme spéciale est une lance avec laquelle il peut exécuter la manœuvre Attaque de luciole-démon en contrôlant le pouvoir des démons.

AKO (âge inconnu)

Ako est membre du clan Crow Tengu, qui soutient la tribu des ogres depuis la nuit des temps. Sous forme humaine, même si elle ne mesure que 30 cm, elle peut participer aux combats, et même voyager au travers de l'espace et du temps pour faciliter les communications entre le passé et l'avenir. Son pouvoir télépathique lui permet de comprendre toutes les langues.

RANMARU MORI (16 ans)
Proche assistant de la maison Oda, Ranmaru a gagné l'affection de Nobunga, qui le considère comme un membre de sa famille. Ses traits fins font qu'il est souvent pris pour une fille, mais c'est un jeune homme froid et calculateur.



Ranmaru est vaincu par Samanosuke au cours du combat du temple d'Honnou-ji, mais une distorsion temporelle le fait réapparaître bien des siècles plus tard à Paris.

Il n'a désormais que deux désirs : vaincre Samanosuke et appeler son maître Nobunaga à ses côtés, dans l'avenir.



GUILDENSTERN (âge inconnu)

Le plus grand savant du monde des démons, transporté dans l'avenir suite à un accident au cours de ses recherches sur les distorsions temporelles. Stupéfait par ces étranges phénomènes, il ne parvient pas à les contrôler, bien que Nobunaga le pousse dans ce sens. Il ressent également une grande frustration car, même si tous les démons modifiés qu'il crée peuvent affronter Samanosuke, aucun n'arrive jamais à le vaincre. Du coup, Guildenstern en vient à remettre ses méthodes en question.

Il a désormais tourné tous ses efforts vers un seul et unique but : la création du démon ultime, qui pourra vaincre le guerrier d'Onimusha.



NOBUNAGA ODA (49 ans)

Neuf ans après avoir été vaincu par Jubei Yagyu, Nobunaga est revenu à la vie en tant que roi des démons, comme promis. Il a désormais atteint la plénitude de ses pouvoirs.

C'est lui qui a ordonné à Guildenstern, son serviteur, d'effectuer des recherches sur les distorsions temporelles, mais les voyages dans le temps ne sont pas encore sous contrôle et de nombreux démons ont été envoyés par erreur à Paris en l'an 2004.

Suite à cet accident, Nobunaga a décidé de prendre également le contrôle de ce monde du futur. Son pouvoir est désormais plus grand que celui des Onimusha, et même Samanosuke n'est plus de taille à l'affronter.

INSTALLATION

Procédure d'installation

(Il est nécessaire d'installer ce jeu avant de pouvoir y jouer.)
Avant de lancer l'installation, vérifiez que votre ordinateur correspond à la configuration requise. Mettez-le sous tension et insérez le DVD-ROM d'Onimusha 3 PC dans votre lecteur de DVD-ROM.

A partie de l'écran de lancement, sélectionnez « **Installer Onimusha™ 3 PC** » dans le menu pour lancer l'installation. Si l'écran de lancement ne s'affiche pas automatiquement, sélectionnez l'icône Plan de travail de votre bureau, puis cliquez à deux reprises sur l'icône du lecteur de DVD et sur le fichier exécutable « **Autorun.exe** » pour lancer le programme.

Choix de la langue

Lorsque l'écran de choix de la langue s'affiche, sélectionnez celle que vous souhaitez utiliser pour l'installation parmi la liste proposée. Cela fait, sélectionnez « **Suivant** » pour continuer. Si aucun écran de choix de langue ne s'affiche, vérifiez la boîte pour voir quelle version d'Onimusha 3 vous êtes en train d'installer. Il existe en effet trois versions différentes du jeu, en 8 langues, 5 langues ou 1 langue. Si vous disposez de la version 1 langue, cet écran ne vous sera pas proposé.

Contrat de licence utilisateur final

Lisez le contrat de licence utilisateur final et cliquez sur « **J'accepte** » puis sur « **Suivant** » afin de continuer (l'installation du jeu ne se fera pas tant que vous n'aurez pas accepté les termes du contrat de licence).

Clé CD

Elle est incluse dans le produit. Il n'est donc pas nécessaire de la saisir.

Configuration

A partir de l'écran de configuration, choisissez la taille de l'installation et la langue que vous souhaitez utiliser pour les sous-titres. Voici les deux tailles d'installation qui vous sont proposées :

- **Minimale** : pour tout installer sauf les cinématiques sur votre disque dur.
- **Complète** : pour installer tous les fichiers, y compris les cinématiques, sur votre disque dur.

Choisissez la taille de l'installation qui convient le mieux à votre système, puis cliquez sur « **Suivant** » pour passer à l'écran de choix de la langue.

Choisissez votre langue et cliquez sur « **Suivant** » pour continuer. Cliquez sur « **Annuler** » pour annuler le choix de la langue.

Si aucun écran de choix de langue ne s'affiche, vérifiez la boîte pour voir quelle version d'Onimusha 3 vous êtes en train d'installer. Il existe en effet trois versions différentes du jeu, en 8 langues, 5 langues ou 1 langue. Si vous disposez de la version 1 langue, cet écran ne vous sera pas proposé.

Destination de l'installation

Choisissez dans quel dossier installer les fichiers. Par défaut, le chemin d'installation est le suivant C: Program Files/CAPCOM/ONIMUSHA3. Pour en changer, cliquez sur « **Parcourir** » et choisissez votre dossier d'installation. Une fois cela fait, cliquez sur « **Suivant** » pour continuer.

Choix du dossier des programmes

Sélectionnez un dossier pour y copier les fichiers ou créez-en un nouveau. Le dossier par défaut est ONIMUSHA3. Une fois cela fait, cliquez sur « **Suivant** » pour continuer.

Copie des fichiers

Vérifiez les paramètres, puis cliquez sur « **Suivant** » pour continuer.

Progression de la configuration

L'installation commence alors. Lorsqu'elle se termine, le programme vous demande de redémarrer votre ordinateur. Cliquez sur « **Oui** » pour le redémarrer.

Assistant d'installation

Une fois l'installation terminée, effectuez une ultime vérification et cliquez sur « **Terminé** ».

Désinstallation

Cliquez sur Démarrer, puis choisissez Programmes/CAPCOM/ONIMUSHA3 PC/Désinstaller pour lancer la procédure de désinstallation. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Une fois le programme désinstallé, il vous sera demandé de redémarrer votre ordinateur. Cliquez sur « **Oui** » pour le redémarrer ou sélectionnez « **Non** » pour attendre. Vous ne pourrez pas réinstaller Onimusha™ 3 tant que vous n'aurez pas redémarré votre ordinateur.

COMMENCER À JOUER

MENU PRINCIPAL



Il devient un écran correspondant à l'élément sélectionné.

Appuyez sur la [BARRE D'ESPACE] pour accéder à l'écran de l'élément sélectionné.

Faites votre choix grâce aux touches [W] et [S] (ou aux touches [8] et [5] du pavé numérique), puis appuyez sur [Entrée] pour confirmer.

NOUVELLE PARTIE – Pour commencer une nouvelle partie au début.

CONTINUER – Pour reprendre une partie à partir d'une sauvegarde préalable.

OPTIONS – Pour modifier certaines options du jeu.

BONUS – Pour accéder aux bonus, déverrouillés en fonction de votre progression dans le jeu.

FIN DE PARTIE



La partie s'achève quand :

Votre vitalité tombe à 0 suite aux attaques reçues, ou...

Vous vous retrouvez pris dans un piège dont vous ne parvenez pas à sortir (et ce, même s'il vous reste de la vitalité).

A la fin de la partie, vous avez la possibilité de la reprendre à partir de votre dernière sauvegarde. Sur l'écran de sélection, choisissez OUI pour charger automatiquement cette sauvegarde (choisissez NON pour revenir à l'écran titre).

AFFICHAGE



ATTRIBUT DE L'ARME/ORBE DONT VOUS ÊTES ÉQUIPÉ – Indique la couleur de l'attribut élémentaire de l'arme dont vous êtes équipé.

ARMES SECONDAIRES – Permet de vérifier combien vous avez d'armes secondaires, flèches et/ou grenades dans votre inventaire (flèches pour Samanosuke et grenades pour Michelle ; rien n'est indiqué pour Jacques, qui n'a pas d'arme secondaire).

JAUGE DE VITALITÉ – La vitalité, ou santé, de votre personnage.

Cette jauge se vide au fur et à mesure que vous recevez des attaques. Si elle se vide totalement, la partie est terminée.

JAUGE DE POUVOIR DE L'OGRE – La quantité de pouvoir de l'ogre à laquelle vous pouvez faire appel. Le pouvoir de l'ogre vous permet d'exécuter des attaques magiques spéciales, qui vident plus ou moins cette jauge (voir page 46).

RÉSERVE D'ÂMES POURPRES – Le nombre d'âmes pourpres que vous avez en réserve. Si vous en ramassez 5, vous pouvez passer en mode Onimusha. A la fin du temps imparti, vous quittez le mode Onimusha et toutes vos âmes pourpres disparaissent.

Remarque : *si une scène se déclenche alors que vous êtes encore en mode Onimusha, vous redevenez immédiatement vous-même et vous récupérez un certain nombre d'âmes pourpres, au prorata du temps de mode Onimusha restant.*

COMPTEUR D'ÂMES – Le nombre d'âmes que vous avez en réserve. Ces dernières sont nécessaires pour augmenter l'efficacité de vos armes et de votre armure. Si vous absorbez des âmes rouges, celles-ci font augmenter votre compteur.

Lorsque vous absorbez des âmes, le chiffre jaune de la jauge indique le nombre d'âmes rouges absorbées, et le chiffre rouge le bonus gagné pour avoir absorbé plusieurs âmes en même temps. Enfin, le chiffre de droite indique combien de fois vous avez totalement rempli la jauge (voir page 51 pour de plus amples précisions).

COMMANDES

Manette

Le tableau qui suit est un exemple de configuration de manette à joysticks analogiques et à 10 touches. Assignez chaque action à votre manette grâce à la configuration des touches (F2).



COMMANDE	SITUATION	FONCTION
Touche directionnelle ⬆	Déplacement du personnage 1 (mode normal)	Course
Touche directionnelle ⬇	–	Repli
Touche directionnelle ➡	–	Rotation vers la droite
Touche directionnelle ⬅	–	Rotation vers la gauche
Touche R1 (❺) + touche directionnelle ⬆	Déplacement du personnage 1 (mode protection)	Pas en avant
Touche R1 (❺) + touche directionnelle ⬇	–	Pas en arrière
Touche R1 (❺) + touche directionnelle ➡	–	Pas à droite
Touche R1 (❺) + touche directionnelle ⬅	–	Pas à gauche
Joystick analogique gauche vers le ⬆	Déplacement du personnage 2 (mode normal)	Déplacement vers l'avant
Joystick analogique gauche vers le ⬇	–	Déplacement vers l'arrière
Joystick analogique gauche vers le ➡	–	Déplacement vers la droite
Joystick analogique gauche vers le ⬅	–	Déplacement vers la gauche
Touche R1 (❺) + joystick gauche vers le ⬆	Déplacement du personnage 2 (mode protection)	Pas en avant
Touche R1 (❺) + joystick gauche vers le ⬇	–	Pas en arrière
Touche R1 (❺) + joystick gauche vers le ➡	–	Pas à droite
Touche R1 (❺) + joystick gauche vers le ⬅	–	Pas à gauche
Touche ○ (❶)	Examiner	
Touche × (❿)	Absorber âme	
Touche △ (❸)	Utiliser tactique	
Touche □ (❷)	Attaquer	
Touche R1 (❺)	Tenir	
Touche R2 (❼)	Demi-tour (180°)	
Touche R1 + Touche ○ (❺ + ❶)	Attaque à l'arc/fusiole	
Touche L1 (❹)	Protection	
Touche L2 (❽)	Afficher la position	
Touche START (❾)	Afficher les commandes	
Touche SELECT (❽)	Pause	
Joystick gauche/touches directionnelles	Ecran de commandes/sélection	
Touche ○ (❶)	Confirmer	
Touche × (❿)	Annuler	

Clavier



COMMANDE	SITUATION	FONCTION
(N) = pavé numérique)		
Maj + W / (N) 0 + (N) 8	Déplacement du personnage 1 (situation normale)	Course
Maj + S / (N) 0 + (N) 5	–	Repli
Maj + D / (N) 0 + (N) 6	–	Rotation vers la droite
Maj + A / (N) 0 + (N) 4	–	Rotation vers la gauche
Maj + Ctrl + W / (N) 1 + (N) 0 + (N) 8	Déplacement du personnage 1 (à l'arrêt)	Pas en avant
Maj + Ctrl + S / (N) 1 + (N) 0 + (N) 5	–	Pas en arrière
Maj + Ctrl + D / (N) 1 + (N) 0 + (N) 6	–	Pas à droite
Maj + Ctrl + A / (N) 1 + (N) 0 + (N) 4	–	Pas à gauche
W / (N) 8	Déplacement du personnage 2 (situation normale)	Déplacement vers l'avant
S / (N) 5	–	Déplacement vers l'arrière
D / (N) 6	–	Déplacement vers la droite
A / (N) 4	–	Déplacement vers la gauche
Ctrl + W / (N) 1 + (N) 8	Déplacement du personnage 2 (à l'arrêt)	Pas en avant
Ctrl + S / (N) 1 + (N) 5	–	Pas en arrière
Ctrl + D / (N) 1 + (N) 6	–	Pas à droite
Ctrl + A / (N) 1 + (N) 4	–	Pas à gauche
U / Entrée / (N) Entrée	Examiner	
U / Retour arrière / (N) 3	Absorption d'âme/annuler	
L / (N) 2	Utilisation de l'enveloppe stratégique	
J / **bouton gauche de la souris** : maintenir enfoncé pour recharger en énergie	Attaque	
Ctrl / (N) 1 maintenir enfoncé pour recharger en énergie	Protection	
O / (N) *	Demi-tour (180°)	
N	Transformation en guerrier démon	
Ctrl + U / (N) 1 + (N) Entrée	Attaque spéciale/bond avec luciole Oni pour Jacques	
I / **bouton droit de la souris**	Défense	
M / (N) /	Afficher la situation actuelle	
F1 / BARRE D'ESPACE / (N) +	Afficher l'écran de gestion	
P / (N) –	Pause	
W , S , A , D / (N) 8 , 5 , 4 , 6	Utiliser/sélectionner élément de l'écran de gestion	
Entrée / (N) Entrée	Confirmer	
Retour arrière / (N) 3	Annuler	
F2	Configuration des touches	
Alt + Entrée	Mode plein écran ↔ fenêtre	

ACTIONS DE BASE

DÉPLACEMENT DE BASE

JOYSTICK ANALOGIQUE – Permet de se déplacer par rapport aux points cardinaux :

↑ Aller vers le haut de l'écran
↓ Aller vers le bas de l'écran
← Aller vers la gauche de l'écran
→ Aller vers la droite de l'écran

TOUCHES DIRECTIONELLES – Permettent de se déplacer par rapport à la direction dans laquelle votre personnage est tourné :

↑ Avancer
↓ Reculer
← Se tourner vers la gauche
→ Se tourner vers la droite



ATTAQUES DE BASE

Pour attaquer un ennemi à l'aide de l'arme dont vous êtes équipé, appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur la touche [J]. A ce moment, l'adversaire le plus proche de vous est automatiquement sélectionné.

Appuyez sur la touche [Ctrl] en même temps pour vous mettre en mode de protection. Cela vous permet de vous déplacer sans jamais perdre l'ennemi des yeux. Vous pouvez également attaquer un adversaire de dos, ou éviter ses attaques juste avant qu'elles ne vous atteignent.

UTILISATION DES ATTAQUES SPÉCIALES

Si vous êtes équipé d'une arme possédant un attribut élémentaire, appuyez sur la touche [L] (touche [2] du pavé numérique) pour exécuter une attaque spéciale particulièrement dévastatrice.

Les attaques spéciales deviennent disponibles lorsque vous satisfaites aux conditions suivantes :

a. Vous êtes équipé d'une arme possédant un attribut élémentaire.
b. Votre jauge de pouvoir d'ogre indique la quantité de pouvoir minimale pour avoir la possibilité d'utiliser l'attaque spéciale.

Remarque : *la quantité de pouvoir d'ogre requise dépend de l'attaque spéciale choisie et de son degré d'amélioration.*

Vous pouvez améliorer l'attaque spéciale d'une arme (3 niveaux maximum) en améliorant l'arme elle-même.

CHARGEMENT D'UNE ARME EN ÉNERGIE

Si vous êtes équipé d'une arme possédant un attribut élémentaire, vous pouvez la charger en énergie en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Remarque : *vous n'avez pas la possibilité de charger votre arme en énergie tant que vous n'avez pas trouvé l'épée Tenso.*

Une fois l'énergie chargée, appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur la touche J pour que Samanosuke libère sa Décharge d'énergie, et Jacques son Lasso de l'ogre (décrits ci-dessous).

Vous pouvez également utiliser l'écran d'amélioration pour améliorer votre gantelet d'ogre, et ainsi augmenter la puissance de votre Décharge d'énergie ou de votre Lasso de l'ogre (voir page 55).

DÉCHARGE D'ÉNERGIE – SAMANOSUKE

Lorsque vous contrôlez Samanosuke, vous pouvez charger votre arme en énergie. Puis, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur la touche J pour libérer une Décharge d'énergie, attaque surpuissante faisant bien plus de dégâts qu'un coup normal.

LASSO DE L'OGRE – JACQUES

Quand vous contrôlez Jacques, vous pouvez également charger votre arme en énergie. Là encore, tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur la touche J afin d'utiliser votre arme pour attraper l'ennemi à l'aide de votre pouvoir de Lasso de l'ogre.

Une fois l'ennemi attrapé de la sorte, vous pouvez lui tirer dessus ou exécuter des attaques spéciales pour lui infliger d'importants dégâts.

Remarque : *le fait d'utiliser Lasso de l'ogre ne dépense pas de pouvoir de l'ogre. Par contre, les attaques spéciales que vous effectuez après, si.*

MODE ONIMUSHA

Vous pouvez vous transformer en guerrier démon en appuyant sur la N touche après avoir absorbé 5 âmes pourpres.
Le mode Onimusha vous rend invincible pendant un temps limité, ce qui vous permet d'éliminer un grand nombre d'ennemis.

Il s'arrête automatiquement lorsque votre jauge de mode Onimusha se vide totalement.

RÉSURRECTION D'ONIMUSHA

Si vous avez 5 âmes pourpres lorsque votre jauge de vitalité tombe à 0, vous revenez automatiquement à la vie transformé en Onimusha. Une fois ressuscité, vous récupérez une petite quantité de santé.

LES HISSATSU



Il existe deux types d'Hissatsu, ou contre-attaques : Issen et Hajiki Issen. Toutes deux vous permettent d'infliger bien plus de dégâts que les attaques normales.

Remarque : *le timing nécessaire pour déclencher une Hissatsu diffère en fonction de l'attaque et de l'ennemi. Il n'est pas possible d'exécuter une Hissatsu contre toutes les attaques.*

ISSEN

Contre-attaquez en appuyant sur le bouton gauche de la souris ou sur la touche J juste avant que l'attaque de l'adversaire ne vous touche.

HAJIKI ISSEN

Contre-attaquez en appuyant sur le bouton gauche de la souris ou sur la touche J juste après avoir paré une attaque ennemie à l'aide d'une Hijiki Issen.

TIRER DES FLÈCHES – SAMANOSUKE

En tant que Samanosuke, vous pouvez acquérir des flèches.

Maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur la touche U pour tirer des flèches sur vos ennemis.

Si vous avez des flèches de plusieurs sortes, équipez-vous de celles dont vous souhaitez vous servir. Vos flèches restantes s'affichent au-dessus de votre jauge de vitalité. Vous ne pouvez pas utiliser votre arc si vous n'avez plus de flèches.

Remarque : *ni Jacques ni Michelle n'ont la possibilité de tirer des flèches. Au lieu de cela, maintenez la touche Ctrl nfoncée et appuyez sur la touche U pour attaquer les ennemis situés au-dessus ou en dessous de vous à l'aide de votre arme principale.*

SAISIR/LANCER

En tant que Jacques, vous pouvez utiliser votre arme principale pour attraper les lucioles Oni et sauter par-dessus les fossés, mais aussi pour ramasser des rochers et les lancer.

Quand vous vous trouvez à côté d'une luciole Oni ou d'un rocher, maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur la touche U pour l'attraper à l'aide de votre arme (quand Jacques est suffisamment près pour attraper une luciole Oni, celle-ci devient verte).

LES LUCIOLES ONI

La plupart des lucioles Oni sont cachées par terre ou dans des coffres au trésor, ou encore en possession de certains ennemis. En détruisant les structures ou en ouvrant les coffres, vous pouvez les envoyer dans les airs. Quand un ennemi a une luciole Oni, vous pouvez la libérer en le terrassant. Utilisez les lucioles Oni pour accéder aux endroits inaccessibles.

ATTRAPER ET LANCER

Au cours du jeu, vous trouverez des rochers et d'autres objets à attraper et lancer. Saisissez-les à l'aide de l'arme dont vous êtes équipé et lancez-les. Guettez les objets inhabituels que vous pourriez jeter.

PARADE

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et appuyez sur la touche [I] pour parer les attaques adverses (certaines attaques ne peuvent pas être parées).

Si un adversaire se saisit de vous, appuyez en alternance sur les touches de déplacement tout en appuyant à répétition sur une touche d'action pour échapper à son étreinte.

CHANGEMENT DE PERSONNAGE

Durant la partie, vous pouvez contrôler Samanosuke, Jacques et d'autres personnages. Les commandes de base sont les mêmes pour tous les personnages, si ce n'est que Samanosuke et Jacques sont les seuls à pouvoir se transformer en Onimusha.

Quel que soit le personnage que vous soyez en train de contrôler, la partie s'arrête si votre vitalité tombe à 0.

AKO ET LES COFFRES AU TRÉSOR

Dans tout le jeu sont cachés des coffres spéciaux que seul Ako peut ouvrir. Dès qu'elle en trouve un, donnez-lui un signal et elle l'ouvrira pour vous.

Ako vous prévient chaque fois qu'elle trouve un coffre. A ce moment, appuyez sur la touche [U] pour qu'elle l'ouvre, et elle vous ramènera son contenu. Appuyez de nouveau sur la touche [U] pour accepter l'objet.

Ako n'est pas là dès le début du jeu et vous ne pouvez pas ouvrir les coffres sans son aide. Vous devrez donc attendre de la trouver pour pouvoir les ouvrir.

Si vous trouvez des objets après avoir détruit des éléments du décor ou éliminé des ennemis, Ako va automatiquement les récupérer pour vous.





CHANGEMENT D'ÉPOQUE

Le changement d'époque vous offre la possibilité d'envoyer Ako dans le passé ou dans l'avenir, ce qui vous permet de changer de personnage entre Samanosuke et Jacques. Ce qui se passe pendant que vous jouez Samanosuke dans le passé a un impact sur l'avenir, où se trouve Jacques, tandis que les événements de l'avenir sont sans influence sur le passé. Pour aller jusqu'au bout du jeu, il vous faudra apprendre à changer de personnage au bon moment.



AKO ET LES OBJETS

En donnant des objets à Ako avant d'utiliser le changement d'époque, vous pouvez faire en sorte qu'elle les remette à votre autre personnage. Avant d'exécuter le changement d'époque, sélectionnez l'inventaire (voir page 52) et appuyez sur la touche [U] pour accéder à l'écran des objets. Mettez en surbrillance l'objet que vous voulez envoyer et appuyez à deux reprises sur la touche [U] pour le confier à Ako. Vous pouvez lui donner jusqu'à quatre objets pour qu'elle les emmène avec elle dans le temps (certains objets ne peuvent toutefois pas être transférés de la sorte).



AKO ET LE CHANGEMENT D'ÉPOQUE

En utilisant les possibilités de changement d'époque qui vous sont offertes, vous pouvez passer de Samanosuke à Jacques. Examinez le point de changement d'époque pour afficher l'écran de changement d'époque. Puis, sélectionnez sa fonction et appuyez sur la touche [U] pour envoyez Ako dans le temps.

ÂMES

Quand vous éliminez vos adversaires, vous libérez leur âme. Il existe quatre types d'âmes différents, symbolisés par quatre couleurs distinctes. Le nombre d'âmes qui apparaît dépend du type d'ennemi et de l'attaque que vous utilisez pour remporter le combat. A vous de trouver le moyen d'obtenir le plus d'âmes possible.

ÂMES ROUGES – Améliorent armes et armures.
ÂMES JAUNES – Rendent de la vitalité.
ÂMES BLEUES – Rendent du pouvoir d'ogre.
ÂMES POURPRES – Réunissez-en 5 pour pouvoir passer en mode Onimusha.

ABSORPTION D'ÂMES

Maintenez la touche [K] enfoncée pour absorber les âmes dans le gantelet d'ogre que vous portez à la main droite. Le compteur d'âmes augmente lorsque vous absorbez des âmes rouges, alors, regardez bien le nombre d'âmes que vous absorbez.

Vous gagnez des âmes supplémentaires si vous absorbez un grand nombre d'âmes en même temps, ce bonus étant indiqué par un chiffre jaune. Les âmes se dissipent au bout d'un certain temps.





Si vous jouez un personnage n'ayant pas de gantelet d'ogre, l'âme de vos ennemis n'est pas libérée lorsque vous les éliminez. Mais, même avec un tel personnage, vous avez la possibilité de trouver un objet spécial qui vous permet de libérer et d'absorber les âmes.

Alors, ouvrez l'œil, et le bon !

INVENTAIRE

Appuyez sur la [BARRE D'ESPACE] en cours de jeu pour afficher l'inventaire, qui vous propose les catégories suivantes : ÉQUIPEMENT, OBJETS, AKO, FICHIERS, CARTES et QUITTER. Utilisez les commandes de menu pour vous déplacer dans chaque rubrique.

Faites votre choix à l'aide des touches [W] et [S] (ou des touches [8] et [5] du pavé numérique) et appuyez sur la touche [U] (ou la touche [Entrée] du pavé numérique) pour confirmer.

ÉQUIPEMENT

Cette rubrique vous propose les catégories « **ARMES-ARMURE** » et « **FLÈCHES** ». Utilisez les touches [A] et [D] (ou les touches [4] et [6] du pavé numérique) pour faire votre choix.

Une fois à l'écran correspondant au type d'objet, utilisez les touches [W] et [S] (ou les touches [8] et [5] du pavé numérique) pour faire votre choix.

ARMES-ARMURE

Cet écran regroupe vos armes et votre armure.

Vous pouvez vous équiper de ces objets en déplaçant le curseur et en appuyant sur la touche [U].



FLÈCHES

Cet écran vous montre les flèches que Samanosuke peut utiliser.

Appuyez sur la touche [U] pour changer de type de flèches.



OBJETS



La page des objets s'affiche. Pour obtenir des explications sur l'un de vos objets, sélectionnez-le en amenant le curseur dessus grâce aux touches [W] et [S] (ou aux touches [8] et [5] du pavé numérique).

AKO

Cet écran vous montre les Haori (ou vestes) d'Ako.

Pour obtenir des explications sur l'un de ces objets, sélectionnez-le en amenant le curseur sur lui grâce aux touches [W] et [S] (ou aux touches [8] et [5] du pavé numérique). Le nombre d'exemplaire de chaque objet s'affiche tout en bas de l'écran.



Remarque : *les esprits d'Eco sont nécessaires pour équiper Ako d'un Haori. Vous en trouverez en divers points du jeu.*

En injectant un Haori à l'aide d'une certaine quantité d'esprits d'Eco, Ako peut l'enfiler.

Commencez par sélectionner un Haori, puis injectez-lui des esprits d'Eco.

Equipez Ako d'un nouvel Haori en mettant celui-ci en surbrillance et en appuyant sur la touche [U].



Les Haori différents ont des effets variés. En revenant à la partie, vous constaterez que la lueur d'Ako est celle de l'Haori dont vous venez de l'équiper.

Vous ne pouvez accéder à l'inventaire d'Ako que quand cette dernière accompagne le personnage que vous contrôlez.

ÉCRAN D'AMÉLIORATION

Sélectionner AMÉLIORER à partir du menu d'options des miroirs magiques que vous trouvez tout au long du jeu. Cela vous permettra d'utiliser les âmes rouges absorbées par votre gantelet magique pour renforcer vos armes et votre armure.

Mettez en surbrillance l'objet que vous voulez améliorer et maintenez la touche [U] enfoncée pour lui injecter des âmes. Le niveau de l'objet augmente une fois qu'il a absorbé suffisamment d'âmes. Vous pouvez continuer à injecter des âmes dans un objet jusqu'à ce que sa capacité restante tombe à 0. Relâchez la touche [U] lorsque vous voulez cesser d'injecter des âmes.

ENTRAÎNEMENT

Examinez les miroirs magiques du jeu et sélectionnez S'ENTRAÎNER pour accéder à l'écran d'entraînement. Cela vous permet de vous former à diverses techniques dans lesquelles vous devrez vous améliorer pour aller loin dans le jeu.

Sélectionnez le type d'entraînement que vous souhaitez et appuyez sur la touche [U] pour accéder à l'arène où votre entraînement débutera.

En début de partie, les types d'entraînement proposés sont limités, mais vous en déverrouillez de nouveaux en trouvant les livres de formation militaire des ogres.

Pendant que vous vous entraînez, la partie ne s'achève pas même si votre vitalité tombe à 0.

Vous recevez un objet spécial dès que vous terminez votre entraînement.



ÉCRAN D'AMÉLIORATION

Sélectionner AMÉLIORER à partir du menu d'options des miroirs magiques que vous trouvez tout au long du jeu. Cela vous permettra d'utiliser les âmes rouges absorbées par votre gantelet magique pour renforcer vos armes et votre armure.

Mettez en surbrillance l'objet que vous voulez améliorer et maintenez la touche [U] enfoncée pour lui injecter des âmes. Le niveau de l'objet augmente une fois qu'il a absorbé suffisamment d'âmes. Vous pouvez continuer à injecter des âmes dans un objet jusqu'à ce que sa capacité restante tombe à 0. Relâchez la touche [U] lorsque vous voulez cesser d'injecter des âmes.

ENTRAÎNEMENT

Examinez les miroirs magiques du jeu et sélectionnez S'ENTRAÎNER pour accéder à l'écran d'entraînement. Cela vous permet de vous former à diverses techniques dans lesquelles vous devrez vous améliorer pour aller loin dans le jeu.

Sélectionnez le type d'entraînement que vous souhaitez et appuyez sur la touche [U] pour accéder à l'arène où votre entraînement débutera.

En début de partie, les types d'entraînement proposés sont limités, mais vous en déverrouillez de nouveaux en trouvant les livres de formation militaire des ogres.

Pendant que vous vous entraînez, la partie ne s'achève pas même si votre vitalité tombe à 0.

Vous recevez un objet spécial dès que vous terminez votre entraînement.



SAUVEGARDE/CHARGEMENT

SAUVEGARDE
Examinez les miroirs magiques que vous trouvez dans le jeu pour sauvegarder votre partie en ces points.



CHARGEMENT
Sélectionnez CONTINUER à partir du menu principal pour charger une partie sauvegardée au préalable et la reprendre là où vous l'aviez interrompue.

OBJETS À RAMASSER



HERBES – Poussent en pleine nature. Leur odeur est très apaisante. Faites-les bouillir et mangez-les pour récupérer de la vitalité.



BAUME – Cette boîte contient des bandages et des remèdes. Elle rend un peu de vitalité.



REMÈDES – Contient un mélange d'herbes rendant de la vitalité.



TROUSSE DE PREMIERS SOINS – Contient un mélange de remèdes permettant de soigner divers maux et de récupérer de la vitalité.



JOYAU DE PUISSANCE – Bijou ancien de couleur jaune, rempli de vitalité.



JOYAU ONI – Bijou ancien de couleur bleue, rempli de la magie des ogres.

PRIVILÈGES

Des objets plus puissants deviennent disponibles en cours de partie. Vous pouvez jouer à un mini-jeu ou déverrouiller certains éléments en fonction du déroulement de la partie.

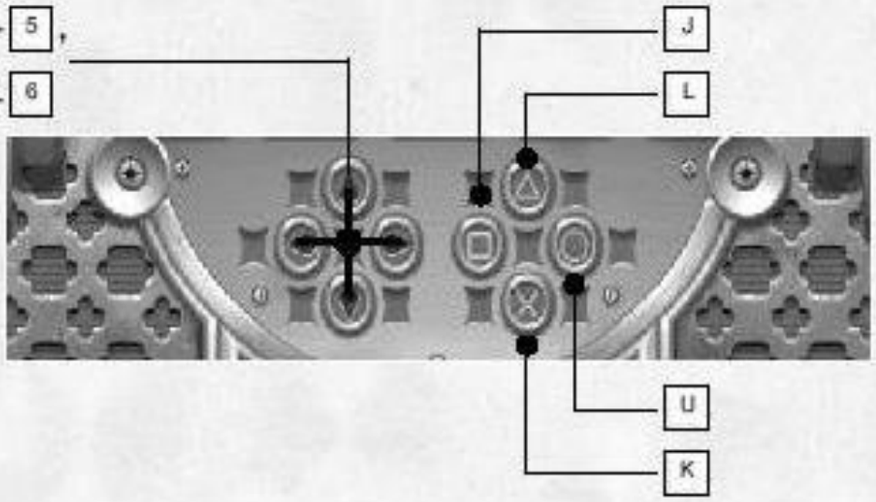
OPÉRATION SPÉCIALE

Vous pouvez faire ce qui suit dans la scène de la chambre à gaz.

Pavé numérique

0 + 8, 0 + 5,

0 + 4, 0 + 6



Des instructions décrivant les commandes du jeu s'affichent alors. Utilisez le clavier comme suit :

MANETTE	CLAVIER (pavé numérique) M-L: M-R: bouton gauche de la souris, bouton droit de la souris
Touche × (❶)	U / Entrée
Touche ○ (❷)	K / 3
Touche △ (❸)	L / 2
Touche □ (❹)	J / **bouton gauche de la souris :** maintenir enfoncé pour recharger en énergie.
Touche R1 (❺)	Ctrl / 1
Touche R2 (❼)	O / *
Joystick analogique gauche	N
Touche L1 (❹)	I / **bouton droit de la souris**
Touche L2 (❻)	M / /
Touche START (❾)	F1 / BARRE D'ESPACE / +
Touche SELECT (❽)	P / −
Joystick analogique gauche ↑	W
Joystick analogique gauche ↓	S
Joystick analogique gauche ←	A
Joystick analogique gauche →	D
Touche directionnelle ↑	0 + 8
Touche directionnelle ↓	0 + 5
Touche directionnelle ←	0 + 4
Touche directionnelle →	0 + 8

Ubisoft à votre service...

Support Technique :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Voici les aides que nous vous proposons pour résoudre votre problème :

- Site Internet : http://support.ubisoft.fr **Nouveau**

– Notre guide de dépannage « Avant toutes choses » vous permettra de vérifier que votre ordinateur est bien configuré pour jouer

– Trouvez la solution aux problèmes spécifiques à votre jeu dans nos FAQ (Questions / Réponses)

– Posez vos questions à nos techniciens

– Grâce à votre messagerie Ubisoft, bénéficiez des solutions les plus récentes

– Téléchargez les dernières mises à jour (patches)

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Les personnes n'ayant pas de connexion internet et résidant au Canada peuvent nous contacter au 1-866-824-6515 du lundi au vendredi 7h – 16h.

Astuces, Soluces, Codes, Informations :

Vous recherchez des astuces – soluces pour progresser dans votre jeu ?
Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

- Téléphone : 0.892. 70.50.30 (0,34 Euros / mn)

– L'intégralité de nos astuces et les soluces complètes de nos jeux sont répertoriées ici

– Serveur vocal accessible 24h sur 24 et 7 jours sur 7

– Parlez en direct avec nos spécialistes jeux : du lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h

- Site Internet : http://support.ubisoft.fr
  rubrique « Astuces – Soluces »

– Consultez nos aides de jeux sur les nouveautés et les grands classiques

– Contactez nos spécialistes jeux par e-mail

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, un numéro d'accord de retour sera attribué à l'Utilisateur.

2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante :

  Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix en Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIETE

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à l'emballage et au manuel de ce produit multimédia, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite, ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

NOTE

NOTE

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info