

James Clavells  
SHOGUN

Das Spiel Shogun versetzt Sie in das Japan des sechzehnten Jahrhunderts. Sie befinden sich in einer turbulenten Periode der Landesgeschichte und müssen Ihre Aufgaben erfüllen, um Shogun zu werden, der mächtigste aller Kriegsherren.

Dieses, mit Joystick und Symbol-Befehlen gesteuerte Abenteuer präsentiert in mehr als 128 Bildern die herrliche, japanische Landschaft. Etwa 40 Spielfiguren mit individuellen Charaktern stellen die Bevölkerung dar.

Es liegt nun an Ihnen, Ihre Führungsqualitäten zu beweisen, 20' loyale Nachfolger zu gewinnen und die Herrschaft in dem Palast des Shogun zu übernehmen.

(C) 1986 Ariolasoft

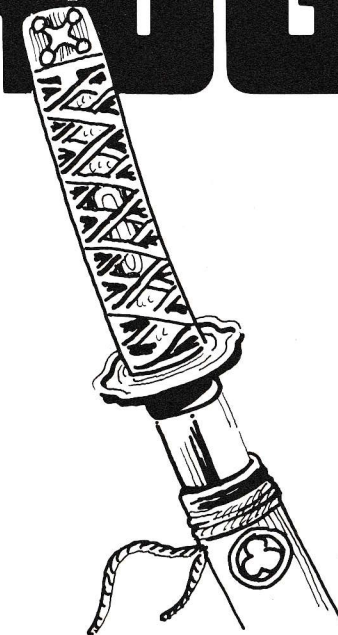
Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Vermieten, Verleihen, öffentliches Aufführen oder Senden dieser Kassette ist verboten. Für Fehler oder Beschädigungen durch den Gebrauch des Programms wird keine Haftung übernommen.



präsentiert

JAMES CLAVELL'S

# SHOGUN



## Inhaltsverzeichnis

Die Geschichte.....	Seite 2
<b>Shogun für Schneider CPC</b>	
Programmstart.....	Seite 3
Symbole.....	Seite 3
Hintergründe.....	Seite 5
<b>Shogun für Commodore 64/128</b>	
Programmstart.....	Seite 7
Symbole.....	Seite 7
Hintergründe.....	Seite 9

## Die Geschichte

Im April 1600 kenterte der Engländer John Blackthorne, in Folge eines starken Sturmes, vor der japanischen Küste. Er fand sich im Zentrum eines gewaltsamen, politischen Konfliktes wieder.

Sechs Jahrhunderte Bürgerkrieg hatten Japan zerteilt. Die mächtigen Kriegsherrn (Daimyo) unterstützten das feudale System und schützten vor Banditen und Aufruhr - es gab viele Bauernaufstände. Zur gleichen Zeit führten sie große Kriege. Um 1600 stritten sich die Daimyo um die Führungsrolle: Um die militärische Autorität, der alle Daimyo Gefolgschaft leisten würden, und die nur dem Herrscher untersteht - um die Position des Shogun.

Obwohl zwei der Lords, Yoshi Toranaga, Lord von Kwanto, und Ishido Kazunari, Herr über das Schloß Osaka, die Überlegenheit erreichten, war es für jeden Führer mit einer starken Armee möglich, die Kontrolle zu übernehmen. Die Daimyo begründeten ihre Stärke auf der militärischen Macht der Bushi oder Samurai. In Friedenszeiten hatten die Samurai die Aufgabe, Steuern einzutreiben und über die Bauern zu regieren. Sie herrschten auch über Diener und Handwerker, welche ein mehr unstetes Leben führten. Die Samurai hatten einen strengen Ehrenkodex, und sie begingen eher Selbstmord, als ihre Ehre zu verlieren.

Entgegen ihrer feudalen Herrschaft, den langen Kriegen und ihrer oft gewalttätigen Natur, waren die Japaner in vielen Punkten hochzivilisiert. Der Buddhismus lehrte sie, daß sich ihre Persönlichkeit durch viele Wiedergeburten bis zur Vollkommenheit weiterentwickelt. All die Ausschmückungen des materiellen Lebens, wie Kraft, Reichtum, Stolz, sind vergänglich und nur eine Last auf dem achtfachen Weg zum Buddhatum. Das einzig Wichtige ist, gute Taten zu vollbringen und das gute Karma aus den vorherigen Leben weiter zu verbessern.

Das soziale Verhalten der Japaner war sehr kultiviert, besonders unter Adligen, Händlern und Handwerkern. Alles, von den Burgen bis zu Kimonos, war nach ästhetischen Kriterien entworfen. Im Vergleich zu den Japanern wirkten die Europäer barbarisch.

In diesem Handbuch befindet sich eine Landkarte, auf der die wichtigen Landstriche eingezeichnet sind.

Das Spiel Shogun wurde von John Clavells erfolgreicher Novelle inspiriert, Simon Birell entwickelte das Konzept zu diesem Spiel.

Charles Goodwin entwarf das Design, programmierte und kreierte die Graphiken der Schneider Version.

Das Design und die Programmierung der Commodore Version stammt von Steve Lee. Die Graphiken entwarf Ian Mathias.

## Shogun - Schneider CPC 464/664/6128

### Anleitung

Um das Spiel von Kassette zu laden, drücken Sie **CTRL** und die kleine **ENTER** Taste oder Sie geben **RUN** ein und drücken auf **ENTER**. Ist ein Disketten-Laufwerk angeschlossen, müssen sie zuerst **/tape** (=SHIFT Klammeraffe) eingeben. Um von Diskette zu laden, schreiben sie **RUN"SHOGUN** und drücken **ENTER**.

Das Titelbild erscheint während das Programm geladen wird. Nach einer Weile wird der Bildschirm kurze Zeit leer und sie hören dann eine Melodie. Nach Drücken einer beliebigen Taste beginnt das Spiel.

Wählen sie eine Spielfigur durch Bewegen des Joysticks nach links oder rechts und Drücken des Feuerknopfes. Jede Figur hat eine andere Persönlichkeit und einen anderen Sozialstatus, dadurch wird der Schwierigkeitsgrad, um den Rang des Shogun zu erhalten, beeinflusst. Abgesehen von dem 'Außenseiter' Captain Blackmore, können sie Adliger, Samurai, Diener oder Bauer werden.

Mit dem Joystick können sie sich in fast jede Richtung bewegen. (Einige Gebiete sind für Personen ohne korrekten Status verboten). Jedes Objekt über dem sie sich befinden, können sie durch Drücken der Feuertaste an sich nehmen. Ansonsten bewirkt ein Druck auf den Feuerknopf einen Hieb im Angriffsmodus oder ein Lächeln im Freundschaftsmodus.

Die Symbole von links oben nach rechts bedeuten Angriff, Freundschaft, Ergeben, Betrachten, Geben, Nehmen, Pause, Befehl, Laden und Sichern des Spiels, sowie Ihre drei Taschen, die sich beim Aufheben von Objekten füllen.

Nahrung und Geld verbessern Ihre Gesundheit und Ihren Wohlstand, sobald sie es aufnehmen. Nahrung erhöht Ihre Stärke, die durch den langen, gelben Balken angezeigt wird. Ihr Guthaben ist bei dem englischen Pfund-Zeichen angegeben. Darunter sehen sie die Anzahl Ihrer Anhänger, sofern welche vorhanden sind.

### SYMBOLE

Um ein Symbol auszuwählen, drücken sie die Leertaste. Über dem Angriffssymbol erscheint dann ein Cursor, der sich mit dem Joystick an das gewünschte Symbol bewegen läßt. Drücken Sie auf den Feuerknopf, wenn das gewünschte Symbol weiß umrandet ist.

Mit den ersten beiden Symbolen können sie bestimmen, wie sie sich Personen annähern. Das Schwert bedeutet Kampfbereitschaft, das Lächeln zeigt, daß sie freundlich gesinnt sind.

Das **ANGRIFFS**-Symbol (das Katana) zeigt sie mit gezogener Waffe. Zum Kämpfen müssen sie den Feuerknopf betätigen und mit Hilfe des Joystick Ihrem Gegner möglichst nahe sein. Durch Drücken des Feuerknopfes schwingen Sie das Katana.

Das **ANFREUNDUNGS**-Symbol (Lächeln) drückt Ihre friedlichen Absichten aus, indem Sie den Feuerknopf drücken und auf die Person zielen, mit welcher Sie sich anfreunden möchten.

Das **UNTERSUCHUNGS**-Symbol (das Auge) ermöglicht es Ihnen, Personen und Objekte, einschließlich den in Ihren Taschen befindlichen, zu untersuchen. Plazieren Sie den Cursor über das Objekt und drücken Sie den Feuerknopf.

Das **ERGEBUNGS**-Symbol (weiße Flagge) können Sie anwählen, wenn in einem Kampf geringe Gewinnchancen bestehen. Bedenken Sie jedoch immer, daß Japaner den Tod der Unehre vorziehen. Ergeben Sie sich, so müssen Sie darauf gefaßt sein, sowohl den Respekt unter Ihren Anhängern als auch Ihren Besitz zu verlieren.

Mit dem **GEBEN**-Symbol (zwei Hände) können Sie einen Gegenstand auswählen und an jemand übergeben. Möchten Sie Geld überreichen, müssen Sie den Münzhafen ansteuern und mit dem Joystick die Höhe des Betrages einstellen.

Das **ABLEGE**-Symbol (eine Hand die einen Gegenstand ablegt) erlaubt es Ihnen, einen Gegenstand in Ihren Taschen auszuwählen und diesen dann abzulegen.

Das **PAUSE**-Symbol (rote Hand) unterbricht das Spiel, bis Sie den Feuerknopf drücken. Durch Bewegen des Joysticks können Sie sich während der Pause alle Personen betrachten.

Mit dem **BEFEHLS**-Symbol (Sprech-Blase) geben Sie Ihre Anweisungen an Personen weiter. FALLS diese zustimmen, können Sie durch Links/Rechts-Bewegen des Joysticks und Drücken der Feuertaste Befehle auswählen.

Das **ABSPEICHER/LADE** Symbol (Kassette) ermöglicht es, den Spielstand abzuspeichern (nur auf Kassette). Drücken Sie zum Speichern erst **RECORD/PLAY** bevor Sie 'S' eingeben. Die 'Q'-Taste bricht den Lade/Speichervorgang ab.

Beim Auswählen von Symbolen müssen Sie in jedem Fall warten, bis die Symbolumrandung weiß wird, bevor Sie den Feuerknopf drücken. Nur auswählbare Symbole werden hervorgehoben. In einigen Fällen, in denen eine Wahlmöglichkeit besteht, müssen Sie eine Person bestimmen, die in Ihre Aktion einbezogen werden soll. Auf diese richten Sie zuerst den Cursor und betätigen anschließend den Feuerknopf.

Sobald Sie 20 Anhänger haben, machen Sie sich auf den Weg zum Palast des Shogun. Vom Herrscher erfahren Sie dann Ihre letzte Aufgabe.



## Hintergründe

Sie können sich Blackthorne oder eine andere von 32 Spielfiguren aussuchen. Priester oder Banditen können dabei nicht ausgewählt werden, begegnen Ihnen aber während des Spiels.

Der soziale Status Ihrer Spielfigur bestimmt die Schwierigkeit des Spieles. Ein Kriegsherr, mit großem Gefolge und Vermögen, hat einen leichten Start, erzielt aber eine niedrigere Punktzahl. Ein Samurai besitzt kämpferische Geschicklichkeit, aber nur wenige Anhänger. Einem Bauer ist es am schwierigsten, sich von unten hoch zu kämpfen, um Shogun zu werden. Dafür erhält er allerdings auch die höchste Punktzahl, wenn es ihm gelingt.

Jede Person besitzt in einem unterschiedlichen Grade Ambition, Intelligenz, Habgier, Aggression, Kampfgeschick, Zuverlässigkeit, Loyalität und Freundlichkeit. Die letzten beiden sind "Gefühle", die sich auf andere Personen übertragen lassen. Diese Eigenschaften können sich alle verändern: Beispielsweise gewinnt ein Bauer, der gegen einen Samurai kämpft an Geschicklichkeit. Diese Grundzüge unterscheiden sich aber von Spiel zu Spiel, damit die Personen nicht zu leicht durchschaubar werden. Sie zu UNTERSUCHEN (falls Sie nicht zu feindlich oder gleichgültig sind, um ein paar höfliche Fragen zu beantworten) gibt Ihnen einen ungefähren Eindruck über den Charakter der Figuren.

ADLIGE sind ehrgeizig und werden Ihnen kaum dienen. Sie besitzen oft schon eigene Anhänger oder können schnell neue werben. Selbst wenn sie freundlich eingestellt sind, können Sie sich nicht darauf verlassen, daß Adlige Ihre Befehle ausführen.

SAMURAI sind exzellente Kämpfer. Meist sind sie weder ehrgeizig noch besonders geschickt, aber sie sind sehr loyal und führen Befehle gewissenhaft aus. Es ist nicht einfach ihr Vertrauen zu gewinnen - erreichen Sie es jedoch, so erweisen sich Samurai als treue Gefährten.

BAUERN und DIENER vermeiden Schwierigkeiten, obwohl ihnen nachgesagt wird, daß sie kämpfen können, wenn sie jemanden nicht ausstehen können. Solange sie wenig besitzen, ist es einfach sie zu bestechen oder mit Geschenken umzustimmen und solange sie schwache Kämpfer sind, unterwerfen sie sich jedem strengen Blick oder gezogenem Schwert. Sie sind faul und unzuverlässig und lassen sich leicht von Aufträgen ablenken. Jedoch einige unter ihnen können ambitioniert, waffenerfahren und sogar recht clever sein.

BANDITEN sind verschlagene, böartige, vertrauensunwürdige Charaktere, die auch ihre eigene Großmutter verkaufen würden. Sie sollten gemieden werden.

PRIESTER sind erleuchtete, meditative Seelen, deren Leben sich ständig zwischen Fasten und Predigen bewegt. Sie leben sehr religiös und haben keine Zeit für so weltliche Dinge wie Ihre Befehle.

Dies ist nur eine einfache Beschreibung der verschiedenen Klassen, es gibt aber natürlich auch Personen, die nicht in das allgemeine Muster passen!

Sie können die Spielfiguren auf verschiedene Arten beeinflussen. LÄCHELN bedeutet, daß Sie freundlich sein möchten. Antworten wird man Ihnen durch zurücklächeln, durch ignorieren, durch weglaufen (falls die Figur Sie zu aufdringlich findet...) oder durch angreifen, wenn Sie gehaßt werden und sich die angesprochene Person beleidigt fühlt! Freundlichkeit verbraucht eine bestimmte Menge Ihrer Stärke (allerdings nicht soviel wie kämpfen), deshalb können Sie nicht mehr freundlich sein, wenn Sie sehr müde und hungrig sind.

Durch BESTECHUNG können Sie Personen für Ihre Aufgaben gewinnen. Einige würden für ein paar Yen oder ein neues Schild alles tun.

BEFEHLEN ist sehr nützlich. Sie können nicht alles selbst tun. Daher empfiehlt es sich, Aufgaben an Andere zu delegieren. Ein ergebener Anhänger (oder ein gut bezahlter!) wird einige Befehle sehr willig ausführen, wobei der zuletzt eingegebene zuerst ausgeführt wird. Denken Sie aber daran, daß einige zwar gerne Ihr Geld annehmen, aber Ihre Befehle trotzdem nicht akzeptieren!

FESTNEHMEN von Figuren, die in einem Kampf aufgeben, kann diese dazu bewegen, Ihnen zu folgen, obwohl sie natürlich nicht sehr freundlich eingestellt sind und deshalb auch Ihre Befehle nicht unbedingt zuverlässig ausführen. Ist Ihr Gefangener von höherem Stand, so wird auch dessen Gefolge Ihnen unterstehen. Auch Ihre Anhänger können auf Ihren Befehl weitere Anhänger gewinnen.

Befinden Sie sich in einer aussichtslosen Position, können Sie jederzeit den ehrenhaften Weg wählen und einem Ihrer Anhänger befehlen Sie zu töten. Alternativ können Sie einen Kampf mit einem grimmig aussehenden Samurai beginnen....

Wiedergeburt nach dem Tod ist Bestandteil des Buddhismus. Abhängig davon, wie der Mensch sein schlechtes Karma, durch Töten, Stehlen etc. entwickelt, erscheint er in einer sozial niedrigeren Stufe wieder.

Der Rang der Spielfiguren (Adliger, Samurai, Bauer etc.) ist von Faktoren, wie der Anzahl der Anhänger und dem Kampfgeschick abhängig. Es ist also möglich, daß ein Bauer in einem Spiel seine Fähigkeiten verbessert und zum Samurai aufsteigt und ein Adliger, der sein Gefolge verliert, zum Bauer wird.

Auch kann eine andere Spielfigur im Verlauf des Spieles zum Shogun werden. In diesem Fall ist das Spiel beendet.

### Anleitung

Um das Spiel von Kassette zu laden, halten Sie **SHIFT** nieder und drücken auf **RUN/STOP**. Zum Laden des Spiels von Diskette tippen Sie **LOAD "\*" ,8,1** und drücken danach **RETURN**.

Am Anfang jedes Spieles wird eine kurze "Einrichtzeit" benötigt, bevor Sie beginnen können. In dieser Zeit werden die Zufallselemente des Spieles bestimmt.

Den Joystick verbinden Sie bitte mit Port 1. Wählen Sie Ihre Spielfigur durch Bewegen des Joysticks nach links und rechts und Drücken des Feuerknopfes. Die Wörter 'GAME' und 'DEMO' werden abwechselnd hervorgehoben. Um mit dem Spiel zu beginnen betätigen Sie den Feuerknopf, wenn 'GAME' hervorgehoben ist. Wählen Sie 'DEMO', können Sie einen Charakter auswählen, und sich das automatisch ablaufende Spiel betrachten. Lord Ishido eignet sich sehr gut dafür. 'RUN/STOP' und 'RESTORE' ermöglicht Ihnen das Spiel oder die Demonstration abzubrechen.

Direkt unter dem Spielbildschirm befindet sich eine Untertitelzeile, die Sie darüber informiert, wer Sie sind, was gerade auf dem Bildschirm passiert, und auch über wichtige Ereignisse anderswo.

Es gibt vier Taschen die Sie mit aufgenommenen Objekten füllen können. Das Mittelfenster zeigt Ihre **STÄRKE** (rote und gelbe Streifen), die Sie nur beim Kämpfen verbrauchen. Ihr Vermögen wird unter **YEN** angezeigt, die Anzahl Ihrer Anhänger (wenn vorhanden) auf der rechten Seite. Sie benötigen mindestens 20, um zum Shogun wertbefunden zu werden. Diese Zahl stellt Ihre Popularität im Land dar - der Zählerstand wird regelmäßig erneuert. Diese Zahl sinkt, wenn Ihre Anhänger getötet oder umgestimmt werden, sie steigt wenn Sie neue dazugewinnen.

Die Symbole von links oben nach rechts bedeuten Nehmen, Ablegen, Betrachten, Befehl, Pause, Freundschaft, Angriff, Ergeben, Laden und Speichern auf Kassette.

Nahrung und Geld wird nicht in die Taschen aufgenommen, sondern verbessert Ihre Stärke und Ihr Vermögen sofort nach der Aufnahme.

### SYMBOLE

Drücken Sie den Feuerknopf, um ein Symbol auszuwählen. Mit dem Joystick können Sie das gewünschte Symbol hervorheben und mit dem Feuerknopf auswählen. Das Symbol bleibt solange hervorgehoben, bis dieser Vorgang beendet ist.

Das **NEHMEN**-Symbol (Hand die ein Objekt aufnimmt) erlaubt es Ihnen, ein Objekt, Nahrung oder Geld aufzunehmen, sobald Sie sich darüber befinden.

Nach Anwahl des **ABLEGE**-Symbols (eine Hand die einen Gegenstand ablegt) können Sie einen Gegenstand aus Ihren Taschen ablegen.

Das **GEBEN**-Symbol fragt, ob Sie jemand einen Gegenstand aus Ihren Taschen oder Geld geben möchten. Bestimmen Sie durch Auf- und Abbewegen des Joysticks den Betrag und anschließend den Empfänger.

Das **UNTERSUCHUNG**-Symbol ermöglicht es, etwas über eine Person herauszufinden, die Sie bestimmen. Sie müssen dies unter Umständen öfter tun, um alles Nötige über einen Charakter zu erfahren. Aber Vorsicht! Verärgern Sie damit niemand!

Mit dem **BEFEHLS**-Symbol übermitteln Sie den Leuten Ihre Befehle, FALLS diese dazu bereit sind. Wählen Sie zuerst eine Person, danach einen Befehl aus der Auswahl in der Untertitelzeile. Sie können zwei Befehle zugleich erteilen, dabei wird der erste zuerst ausgeführt. Wünschen Sie nur einen Befehl, dann wählen Sie **END**. (Tip: Um sicherzustellen, daß die Person nach Ausführung des Befehls zurückkommt, geben Sie als zweiten den **ANFREUNDEN**-Befehl.)

Das **PAUSE**-Symbol (Stundenglas) unterbricht das Spiel, bis Sie die Feuertaste drücken. Alle Charaktere des Spieles werden vorgestellt und die Titelmelodie spielt.

Das **FREUNDSCHAFT**-Symbol (Herz) vermittelt einer ausgewählten Person freundschaftliche Gefühle. Wird Ihre Freundschaft erwidert, so pocht Ihr Herz bis zu 10 Sekunden. Durch Drücken des Feuerknopfes können Sie dies beenden.

Mit dem **ANGRIFF**-Symbol (Katana) greifen Sie eine ausgesuchte Spielfigur an. Wenn Sie angreifen oder angegriffen werden, ändert sich die Bildschirmrandfarbe in Gelb. Versuchen Sie während des Kampfes Ihrem Gegner so nahe wie möglich zu sein. Zum Schlagen drücken Sie den Feuerknopf.

Mit dem **ERGEBEN**-Symbol (Flagge) können Sie sich im Verlauf eines Kampfes ergeben. Drücken Sie während eines Kampfes den Feuerknopf, werden Sie gefragt, ob Sie sich ergeben möchten. Machen Sie sich darauf gefaßt, alles zu verlieren, wenn Sie zustimmen. **YES** und **NO** werden abwechselnd hervorgehoben.

Das **SPEICHER/LADE**-Symbol (Kassette) ermöglicht es, den derzeitigen Spielstand abzuspeichern (nur auf Kassette). Erhalten Sie einen Ladefehler, wiederholen Sie den Vorgang. Stellen Sie Ihr Kassettengerät möglichst weit vom Monitor entfernt auf.

Sobald Sie 20 Anhänger gewonnen haben, erhalten Sie vom Buddha Ihre Anweisungen zur letzten Aufgabe.



## Hintergründe

Sie können sich Blackthorne oder einen anderen von ungefähr 40 Charakteren aussuchen. Der soziale Status Ihrer Spielfigur bestimmt den Schwierigkeitsgrad des Spieles. Ein Kriegsherr mit großem Gefolge und Vermögen hat einen leichten Start, erreicht jedoch nur eine geringere Punktzahl. Ein Samurai besitzt kämpferische Geschicklichkeit, aber wenige Anhänger. Für einen Bauer oder Diener ist es am schwierigsten, sich von unten hoch zu kämpfen, um Shogun zu werden. Priester können ganz gute Kämpfer sein und sind auch oft sehr schlau. Banditen kämpfen gut, verursachen aber oft mehr Schwierigkeiten als Nutzen.

Jede Person besitzt zu einem unterschiedlichen Grade Ambition, Kampferfahrung, Aggression, Intelligenz, Einfältigkeit, Loyalität und Freundschaft. Die letzten beiden sind "Gefühle" die sich auf andere Personen übertragen lassen. Diese Charakterzüge können sich alle im Laufe eines Spieles verändern. Zum Beispiel erhöht ein gewonnener Kampf die Geschicklichkeit oder das Besitzen eines Objektes die Ambition. Diese Grundzüge sind von Spiel zu Spiel verschieden, damit die Personen nicht zu leicht durchschaubar werden. Durch UNTERSUCHEN (falls sie nicht zu feindlich oder gleichgültig sind und ein paar höfliche Fragen beantworten) erfahren Sie etwas über den Charakter der Personen.

ADLIGE sind oft sehr ambitioniert und werden Ihnen kaum folgen. Sie besitzen meistens schon ein Gefolge und können schnell neue Anhänger gewinnen. Selbst wenn sie freundlich eingestellt sind, können Sie sich nicht darauf verlassen, daß Adlige Ihre Befehle ausführen.

SAMURAI sind exzellente Kämpfer. Meistens besitzen sie keinen Ehrgeiz, aber sie sind sehr loyal und führen Befehle gewissenhaft aus. Es ist nicht einfach sie zu gewinnen, erreichen Sie es jedoch, so bleiben sie meistens auf Ihrer Seite.

BAUERN und DIENER sind normalerweise keine guten Kämpfer und geben schnell auf. So lange sie arm sind, lassen sie sich einfach mit Geld oder Geschenken bestechen. Sie lassen sich leicht ablenken und führen Befehle nicht sonderlich gewissenhaft aus. Jedoch können sie sehr anhänglich sein, wenn sie angespornt werden!

BANDITEN können gute Kämpfer und, wie Sie wissen, sehr aggressiv sein. Sie können dazu bewogen werden Befehle anzunehmen, aber Vorsicht, für jeden Fehler, der ihnen bei der Ausführung Ihrer Befehle unterläuft, tragen Sie die Konsequenzen!

PRIESTER sind erleuchtete Seelen, die für geheiligte Zwecke überraschend engagiert und aggressiv sein können. Vielleicht gelingt es Ihnen, einige für Ihre Befehle einzuspannen. Jedoch Zen Master Ikematsu ist eine bemerkenswerte Ausnahme und nicht nur weltlich...

Dies ist nur eine einfache Beschreibung der verschiedenen Klassen, es gibt aber natürlich auch Personen, die nicht in das allgemeine Muster passen! Vergessen Sie nicht, daß jemand, der am Anfang des Spieles einfältig und dumm wirkt, sich im Verlauf des Spieles ändern kann.

Sie können die Spielfiguren auf verschiedene Arten beeinflussen.

ANFREUNDEN überträgt freundschaftliche Gefühle auf die ausgesuchte Person. Wird Ihre Freundschaft erwidert, bleibt die Person in Ihrer Nähe und erwartet Ihre Anweisungen. Je dichter Sie auf dem Bildschirm zusammen bleiben, umso erfolgreicher werden Sie sein. Wird ihre Freundschaft nicht erwidert, so verlassen die Spielfiguren den Bildschirm oder greifen Sie sogar an!

BESTECHUNG hilft Ihnen, Personen für Ihre Aufgaben zu gewinnen. Einige würden für ein paar Yen oder ein neues Schild alles tun.

ANGRIFF kann verschiedene Auswirkungen haben. Eine Figur, die nicht sehr stolz oder klug ist, wird versuchen zu fliehen. Manche werden sich sogar ergeben. Befehlen Sie einen Angriff und der Gegner Ihres Anhängers ergibt sich, so steigt sowohl sein Respekt vor Ihnen, wie auch der Ihrer Gegner. Jeder der aufgibt, wird seinen Besitz verlieren.

BEFEHLEN ist sehr nützlich. Sie können nicht alles selbst machen, deshalb empfiehlt es sich, Aufgaben an andere zu delegieren. Es hilft Ihnen, wenn Sie die nützlichsten Befehle auswählen und eine Figur, die Ihnen untersteht damit beauftragen. Intelligenter Personen wissen, daß sie eine Waffe mitnehmen müssen, wenn sie einen Gegner angreifen - Andere müssen zuerst an solche Dinge erinnert werden. Obwohl nicht alle Ereignisse angezeigt werden können, erhalten Sie von Zeit zu Zeit Informationen über die Aktivitäten Ihrer Gegner.

Befinden Sie sich in einer aussichtslosen Position, können Sie jederzeit den ehrenhaften Weg wählen und einem Ihrer Anhänger befehlen Sie zu töten. Alternativ können Sie aber auch 'RUN/STOP' drücken und Abspeichern!

Jede Spielfigur beginnt an einem anderen Ausgangspunkt. Somit können Sie durch Auswählen verschiedener Spielfiguren auf unterschiedlichen Bildschirmen beginnen.

Wiedergeburt nach dem Tod ist Bestandteil des Buddhismus. Abhängig davon, wie man das schlechte Karma, durch Töten, Stehlen etc. entwickelt, erscheint man in einer sozial niedrigeren Stufe wieder.

Auch kann eine andere Spielfigur zum Shogun werden. In diesem Fall können Sie wählen, ob Sie sein Anhänger werden. Stimmen Sie zu, ist das Spiel beendet. Lehnen Sie ab, wird für eine Weile jeder im Land zu Ihrem Feind! Allerdings vergeben und vergessen alle Menschen, so daß Sie Ihren früheren Status wieder erreichen können.



Tempel des Buddha



Tor des Himmels

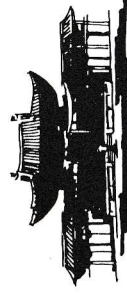


Palast  
des Shogun

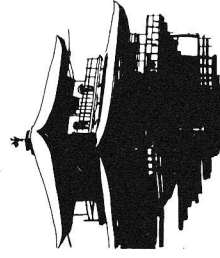


Kleinste Pagode

# SHÖGUN



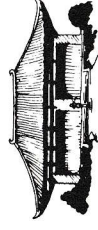
West Palast



Ost Palast



Brücke der Träume

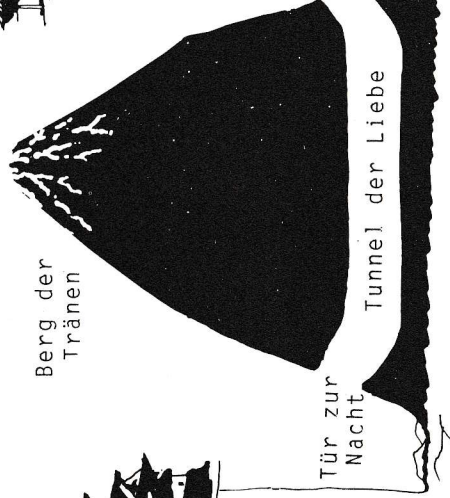


Alter Palast



Tor der  
Dämmerung

Berg der  
Tränen



Tunnel der Liebe

Tür zur  
Nacht

Plateau  
des Mondes



Strand