

JAMES CLAVELL'S



SHOGUN



MANUAL DE INSTRUCCIONES

SHOGUN

INTRODUCCION

En el mes de Abril del año 1600, un náufrago inglés llamado John Blacktorne fue arrojado por las tormentas a la costa japonesa. Se encontró entonces inmerso en un violento conflicto político.

Durante seis siglos, Japón estuvo sacudido por guerras civiles. Los poderosos señores de la guerra (llamados daimyos) controlaban el sistema feudal y luchaban contra los bandidos y contra las frecuentes sublevaciones populares. Al mismo tiempo, combatían entre sí por lograr el poder. Hacia 1600, todos ellos rivalizaban por el mando supremo, por llegar a ser la autoridad militar a la que los demás daimyos deberían obediencia y lealtad, autoridad sólo superada por la del Emperador: aspiraban a ser el Shogun.

Dos guerreros eran los más poderosos: Yoshi Toranga, Señor de Kwanto, e Ishido Kazunari, gobernador del Castillo de Osaka. Sin embargo, no era difícil que cualquier líder adquiriera mucho poder, siempre y cuando dispusiera de un potente ejército.

Los daimyos ejercían su autoridad a través de los bushi o samurais. En tiempos de paz, los samurais eran los encargados de gobernar a los agricultores y de recoger los impuestos. Además estaban encargados de los siervos y de los artesanos, de vida itinerante. Los samurais vivían bajo un Código de Honor, según el cual era preferible suicidarse a perder la dignidad.

A pesar del sistema feudal, de las continuas guerras y de la naturaleza violenta de su sociedad, los japoneses eran un pueblo altamente civilizado en muchos aspectos. El Budismo les enseñaba que los individuos caminan hacia la sabiduría a través de numerosas reencarnaciones. Todos los valores de la vida material, poder, riquezas, orgullo, son pasajeros y además, obstaculizan el óctuple camino que conduce a la virtud de Buda. Lo único importante es realizar buenas obras y aumentar así el Karma heredado de vidas anteriores.

La vida social de los japoneses era muy refinada, especialmente entre los nobles, artesanos y comerciantes. Todo, desde las fortalezas hasta los kimonos era diseñado para ser estéticamente agradable. Por comparación, los europeos les resultaban unos bárbaros.

En estas instrucciones encontrarás un mapa en el que están señalados los lugares más importantes.

Este juego, «Shogun», está inspirado en la famosa novela de James Clavell del mismo nombre. La concepción del juego se debe a Simon Birrell.

Charles Goodwin diseñó, programó y creó los gráficos de la versión para Amstrad.

Steve Lee diseñó y programó la versión para Commodore, y Ian Mathias creó los gráficos.

INSTRUCCIONES

Para cargar el juego desde cinta, aprieta simultáneamente las teclas «CTRL» y la pequeña «ENTER», o tecla RUN'' y «ENTER». Si tienes conectada la unidad

de discos, teclea antes el comando | (mediante «SHIFT» + arriba). Para cargar el programa desde disco, teclea RUN''SHOGUN y «ENTER».

Mientras el juego se carga, aparecerá una pantalla de presentación. Al cabo de un tiempo, ésta se borrará y, pasado un rato empezará a sonar una música. Aprieta entonces una tecla para empezar.

Selecciona tu personaje moviendo el joystick a la izquierda y a la derecha y aprieta el botón de fuego. Cada personaje tiene una personalidad y un rango social diferente. Esto influirá en la dificultad de alcanzar el grado de SHOGUN. Aparte del capitán Blacktirne, puedes ser un noble, un samurai, un siervo o un agricultor.

Puedes moverte en cualquier dirección usando el joystick (el acceso a algunas zonas está determinado por el status social). Puedes recoger cualquier objeto pasando por encima y apretando el botón de fuego. Este botón sirve también para dar golpes (en modo ATACAR) o para sonreír a la gente (en modo AMISTOSO).

Los iconos representados en la pantalla son, empezando por la parte superior izquierda: ATACAR, AMISTOSO, RENDIRSE, EXAMINAR, DAR, CAER, PAUSA, HABLAR, GUARDAR / CARGAR JUEGO, y tus tres BOLSILLOS, que llenas con los objetos que vas cogiendo.

La comida y el dinero te ayudan a mejorar la salud y la riqueza respectivamente cuando los coges. La comida incrementa tu fuerza (que se muestra como una

barra amarilla). La cantidad de dinero aparece junto al signo de la libra. Debajo de la riqueza aparece el número de gente que te sigue.

ICONOS

Para seleccionar un icono, aprieta la barra espaciadora. Un cursor con forma de recuadro blanco aparecerá sobre el icono ATACAR (la espada). Este cursor puede moverse con el joystick hasta situarse sobre el icono deseado. Cuando lo hayas hecho, aprieta el botón de fuego.

Puedes elegir el modo de aproximarte a la gente. Si eliges el icono de la espada, o sea, ATACAR, te aproximarás en son de guerra. El icono AMISTOSO seleccionado indica que tu aproximación es amigable.

El icono ATACAR (representado por la katana o espada) dibuja a tu personaje como si estuviera armado. Para entablar combate aprieta el botón de fuego y mediante el joystick mantente en contacto con tu adversario. Usa el botón de fuego para acometer con tu katana.

El icono AMISTOSO (la sonrisa) te permite «transmitir» tu amistad apretando el botón de fuego y dirigiéndote a la persona deseada.

El icono EXAMINAR (el ojo) te capacita para examinar a la gente y a las cosas, incluyendo lo que llevas en los bolsillos. Para ello conduce el cursor hasta lo que desees observar y aprieta el botón de fuego.

El icono RENDIRSE (la bandera blanca) lo puedes seleccionar cuando te encuentras en una lucha, con pocas posibilidades de ganar. Ten en cuenta, sin embar-

SHŌGUN



TEMPLE OF THE
BUDDHA



GATE OF HEAVEN



SHŌGUN'S PALACE



SMALLEST PAGODA

PLATEAU OF
THE MOON

DOOR TO THE
NIGHT

MOUNTAIN
OF TEARS

TUNNEL OF LOVE



WEST PALACE

PASSAGE OF
THE WIND



BRIDGE OF DREAMS



EAST PALACE



GATE OF DAWN



OLD PALACE



BEACH

go, que para los japoneses es preferible la muerte al deshonor. Por ello, al rendirte podrías perder el respeto de tus seguidores, mientras que el vencedor podría hacerse cargo de tus posesiones.

El icono DAR (las dos manos) te permite elegir un objeto para dar a alguien. Si deseas dar unas monedas, selecciona un montoncito que hay de ellas y con el joystick determina la cantidad de ellas que deseas dar.

El icono CAER (una mano dejando caer un objeto) te permite coger un objeto de tus bolsillos y dejarlo caer.

El icono PAUSA (la mano roja) paraliza el juego hasta que aprietas el botón de fuego. Puedes mirar mientras tanto los personajes del juego moviendo el joystick.

El icono HABLAR (la burbuja) hace que puedas decirle a la gente cosas que quieres que te hagan. Si ellos están de acuerdo, selecciona con el joystick lo que quieres que te hagan y aprieta el botón de fuego.

El icono GUARDAR / CARGAR JUEGO (el cassette) te permite almacenar la partida que estás jugando o empezar otra previamente almacenada desde el punto en que la dejaste. Todo ello sólo en cinta. Cuando almacenas el juego aprieta las teclas PLAY y RECORD del cassette. Puedes abortar el proceso de carga o almacenamiento apretando la tecla Q.

En cualquier caso, al seleccionar iconos espera a que aparezca el recuadro blanco antes de apretar el bf. Sólo los iconos que puedes usar están remarcados. Algunas veces tendrás que elegir también la persona sobre la que ejerces la acción indicada por el icono. Para ello, coloca encima el cursor y aprieta el botón de fuego.

Tan pronto como tengas veinte seguidores, acude al Palacio del Shogun para recibir órdenes del Emperador acerca de tu misión final.

OBJETIVO DEL JUEGO

Puedes elegir a tu personaje entre Blackthorne u otro cualquiera entre 32 personajes más. Sin embargo, tu personaje no podrá ser ni bandido ni monje, ya que a éstos te los encontrarás en el juego.

Tu posición social determina en gran modo la dificultad del juego. Un jefe militar con un gran número de seguidores y con mucho dinero parte en una posición de cabeza (pero puntuará menos). Un samurai tiene la ventaja de dominar las artes marciales, pero carece de seguidores. Un agricultor debe comenzar desde lo más bajo y su camino hasta llegar a ser Shogun es duro, pero tendrá las más altas puntuaciones si lo consigue.

Cada personaje tiene diversos grados de inteligencia, ambición, voracidad, agresividad, habilidad en el combate, caprichosidad, lealtad y amistad. Los dos últimos son «sentimientos» que se dirigen hacia la otra gente. Estas características pueden cambiar con el tiempo. Por ejemplo: un agricultor que venza en combate a un samurai gana en habilidad de lucha. También cambiarán de juego en juego, para evitar que se puedan predecir sus comportamientos. Usando el icono EXAMINAR sobre alguien podrás hacerte una idea de qué tipo de persona es (a menos que sea un personaje hostil o indiferente a este tipo de preguntas educadas).

Esta es una guía aproximada de las diferentes clases de personas con las que te encontrarás. Naturalmente, habrá individuos concretos que no obedecerán estas características:

NOBLES: son ambiciosos y poco dispuestos a ser tus seguidores. A menudo ya tienen sus propios seguidores, y si no, se apresuran a reclutarlos (incluso aunque sean amistosos). No puedes depender de ellos para que te hagan cosas.

SAMURAI: son excelentes luchadores. La mayoría de ellos no son ambiciosos o especialmente inteligentes, pero son muy leales y obedecen fielmente. No es fácil que se pasen a tu lado, pero una vez lo han hecho es difícil que te abandonen.

AGRICULTORES y SIRVIENTES: prefieren evitar los problemas, aunque no dudan en combatir si alguien no les gusta. Ya que tienen pocas posesiones, es fácil que se pasen a tu lado mediante regalos y sobornos. Como luchan muy mal, se rinden ante cualquiera que se presente ante ellos con una oscura mirada y una afilada katana. Son perezosos e indecisos. Fácilmente se escabullen de obedecer las órdenes. Unos cuantos agricultores pueden ser ambiciosos, o hábiles en el manejo de las armas, o incluso inteligentes.

BANDIDOS: son descarrilados, malvados, desleales, desagradables. Venderían a su propia madre por cuatro perras. Deben ser evitados.

MONJES: son cultos, instruidos y meditativos. Su vida se compone principalmente de ayuno y oración. Se dedican principalmente a la devoción religiosa y no tienen tiempo para asuntos tan mundanos como obedecer tus órdenes.

Tú puedes influenciar sobre las otras personas de diferentes modos:

SONRIENDO: indicas de esta forma que deseas ser su amigo. La gente puede responder también, ignorándote, abandonándote (si creen que vas muy rápido)... o si ellos te odian se sentirían gravemente insultados y te atacarían. Ser amigable requiere cierta cantidad de energía (aunque no tanta como para luchar), por lo que no podrás sonreír cuando te sientas muy cansado y hambriento.

SOBORNANDO: de este modo puedes hacer que algunas personas se pasen a tu bando. Algunos harán cualquier cosa por unos pocos yens y un escudo nuevo.

HABLANDO: es muy útil. Tú no puedes hacerlo todo. Hablando puedes delegar funciones o encargar a otras personas que hagan algo. Un seguidor (o alguien a quien hayas pagado bien) realizará de buena gana algunas órdenes, dando prioridad a la última dada. Recuerda que aunque él o ella acepten el dinero que les des, no siempre realizarán lo que les hayas encargado.

CAPTURAR: puedes tomar prisionera a la gente que se te ha rendido en las luchas. Si se pasan a tu bando serán seguidores leales, aunque poco amigos y escasamente fiables en el cumplimiento de las órdenes. Si alguno de ellos es de alto nivel, sus seguidores pasan a ser tuyos. Tus seguidores pueden capturar gente en tu nombre.

Si te encuentras en una posición desesperada siempre puedes recurrir al honorable camino de encargar a uno de tus seguidores que te mate. También puedes entablar combate con algún samurai importante.

Cada personaje comienza en un lugar diferente, por lo que empezarás a jugar en distintos sitios dependiendo del personaje que elijas.

Siendo budistas, es normal que los personajes se reencarnen en otros después de morir. Si durante su vida acumularon un mal karma (matando, robando, etc.) se reencarnarán en un ser inferior en la escala social.

La categoría que se asigna a los personajes (Señor, Samurai, Agricultor, etc.) se determina por factores como el número de seguidores y la habilidad guerrera. Por ello, un agricultor que gane en habilidad guerrera durante el juego será promocionado automáticamente a samurai, mientras que si un noble pierde a sus seguidores se verá rebajado a agricultor.

Es posible que durante el juego otro personaje logre alcanzar el grado de Shogun. Si esto sucede, el juego se acabará.

Editado y distribuido en España por:

DISCOVERY-informatic - Arco Iris, 75 (08032) Barcelona.
Tf. (93) 256 49 08-09.

Todos los derechos de la obra, nombre e ilustraciones son propiedad exclusiva del productor. Prohibida su reproducción, alquiler, préstamo y exhibición pública sin permiso escrito del propietario.

© VIRGIN GAMES LTD. 1986

Depósito legal: B-33.159-1986