

# CREDITS

Produced and Directed by



Yu Suzuki

## SEGA of Japan

Manual Production Staff

Tomohiro Tazaki

Norio Hoshino

Designer

Yoshio Takahashi

Writer

Eiji Ogawa

Supervisor

Kazuo Ishiyoshi

The following credits list the staff who worked on the localizations, marketing and manual production for the PAL version of *Shinotux*. Credits for the original development and the main localization staff of AM2 are listed in the game itself.

### Sega Europe Ltd.

Division Product Manager

Norio Hoshino

Division Localization Producer

Kazu Sato

Localization Producer

Clare Maly

Localization Assistant Producer

Kazuya Maruyama

Product Marketing Manager

Jim Price

Matthew Quirell

Public Relations for UK

Simon Turner

Public Relations for France

Alexis Kappes

Public Relations for Germany

Tom Sidorowicz

Public Relations for Spain

Lucretia Barred

Tim Tindler (Power)

Dave Thompson

Tim Tindler (Germany)

Angelika Mielisch

Tim Tindler (Spain)

Robert Parnaga

Timing Manager

James Cooch and Lutz

Leaf Team

Mark Bennett

Pete C. Brown

### Special Thanks

Yoshino Nakamura

Ulrich Oelshagen

Tomas Inoue

**-FREE-**

## Full Reactive Eyes Entertainment

*Mais où ben vous semble. Observez tout ce que vous voyez voir.  
Empalmez sur ce que vous voyez.  
Ici, le fil du temps est rétro.*

*Une fraîche mentale laisse place à un après-midi chaud et croûteux.  
Le magnifique coucher de soleil embrase le ciel  
et se transforme en une nuit paisible et douce.  
Lorsqu'il pleut, les arbres sont bien poltrons.  
Lorsqu'il neige, les fleurs s'annulent.  
Parfois, il pleut des journées entières.  
Ici, la vie est rétro.*

*Certaines font leur promenade quotidienne dans le pays, d'autres  
esscellent d'air pour goûter leur vie. Les commerçants vendent leur  
marchandise, les enfants jouent, les autres se fient concentrés...  
Chacun vit sa propre vie dans son environnement.  
Cet univers n'est pas censé de tester pilotes.*

*Revenez et revivrez-les en contact de nombreux personnages.  
Apprenez et grandissez grâce à vos multiples expériences.  
Découvrez ce monde excellent et remarquable qui vous  
prendra tout entier.*

# Dreamcast



DREAMCAST



*Shenmue*  
2

© 2001 SEGA. All rights reserved. SEGA and Shenmue are trademarks of SEGA Corporation.

onlinefunctions

*Merci d'avoir acheté Star Wars.*

*Ce logiciel a été conçu pour une utilisation sur console.  
D'accueil uniquement. Veuillez lire attentivement ce  
manuel avant de commencer à jouer.*

## SOMMAIRE

---

HISTOIRE	74
DÉMARRAGE DU JEU	78
PROGRESSER DANS LE JEU	80
MÔDES DE JEU	83
QUÊTE LIBRE	84
QTE	93
COMBAT LIBRE	94
ENTRAÎNEMENT	96
POINT DE SAUVEGARDE	99
MINI-JEUX	100
VÉHICULES	101
PRÉSENTATION DES PERSONNAGES	102

---



*Épisode 1 1955, Le lieu : Yokosuka, Japon.*  
La destruction partielle de Ryo Masaki est momentanément et irrémédiablement compensée par l'apparition d'un autre incident. Un homme riche d'un hôtel prestigieux chinois vient finir sa réception au domicile de la famille Masaki accompagné de deux hommes de main habillés tout en noir. Cet homme, malin d'un côté puisqu'il est mortel de l'autre, explique que Ryo n'est ni jamais revenu ni s'en sera jamais à New Karaki, le père de Ryo. Ryo avait bien de l'importance pour son père. Au moins ? Ce personnage vicieux est bien trop fort. Ryo se résout à travailler avec le monde des hommes de main. C'est alors que Phoenix se voit demandé à dire :  
« Qui est le maître ? »

*Les père est responsable de répondre.*  
Une fois en possession de sa robe, le visiteur s'acharne sur Ryo en disant : « *América-del Sur San Miguel*... » Ryo apprend alors que son père est responsable de la mort de quelqu'un il y a plusieurs années. Deux personnes sont devenues aveugles dans les bras de son père en provoquant ces deux morts :  
« Les EN »

Ces hommes riches d'un monde avec un slogan brillant sont dans le ciel ; l'événement responsable de tout.  
Et ce maître ?  
Qui est ce Les EN ?

Avant de répondre, Ryo commence un voyage pour découvrir les raisons entourant la mort de son père et faire justice.

# YOKOSUKA 横須賀



# DEMARRAGE DU JEU

## Gestion des disques

Se sont ajoutés pour le plaisir de tous les joueurs, y compris le joueur d'accompagnement, des menus personnalisés aux fonctions de téléchargement ou de lancement de parties, avec une nouvelle option. Lorsque vous choisissez de lancer une partie de jeu, vous pouvez sélectionner, au lieu de lancer la partie, l'option "Ajouter à favoris".

Au lieu de lancer de votre propre main une partie de jeu, vous pouvez maintenant l'ajouter à favoris. Pour changer de disque, vous pouvez le faire à partir de votre menu de téléchargement ou de lancement de jeu.

## Fréquence de rafraîchissement (Hz)

Effet de rafraîchissement de votre écran (60 ou 144 Hz) dépend de votre fréquence d'actualisation de votre écran. Vous pouvez régler la fréquence de rafraîchissement de votre écran, ce qui vous permet de jouer plus confortablement. C'est pourquoi il est recommandé de jouer toujours en 144 Hz d'actualisation sur le mode fréquence de rafraîchissement.

### ATTENTION !

- La fréquence de rafraîchissement dépend de votre écran. Veuillez vous assurer que votre écran est réglé automatiquement sur la valeur de 144 Hz de votre propre ordinateur. La fréquence de rafraîchissement de votre écran, ce qui vous permet de jouer plus confortablement. C'est pourquoi il est recommandé de jouer toujours en 144 Hz d'actualisation sur le mode fréquence de rafraîchissement.
- La fréquence de rafraîchissement dépend de votre écran. Veuillez vous assurer que votre écran est réglé automatiquement sur la valeur de 144 Hz de votre propre ordinateur.
- Vous ne pouvez pas jouer avec les données téléchargées si la fréquence de rafraîchissement de votre écran est réglée sur celle de votre ordinateur.
- Si vous devez jouer sur un ordinateur avec la fréquence de rafraîchissement en 60 Hz, vous pouvez jouer sur VM (Virtual Memory - Carte Mémoire) et données en 144 Hz.
- Lors de lancer une partie de jeu, la possibilité de rafraîchissement est automatiquement réglée dans les données de jeu.

## Démarrage d'une partie

Quand vous lancez votre ordinateur, il se peut qu'il y ait un message de démarrage de votre ordinateur. Lorsque vous lancez votre ordinateur, il se peut qu'il y ait un message de démarrage de votre ordinateur.

Lorsque l'écran de votre ordinateur apparaît, appuyez sur la touche **Start** pour sélectionner le mode de démarrage. Utilisez **U** ou **Y** pour sélectionner le mode de jeu et appuyez sur la touche **Start** pour sélectionner le mode de jeu.

### ATTENTION !

Lors de la mise sous tension de l'ordinateur, ne touchez pas au clavier, au jeu ou à la souris. Lorsque vous lancez votre ordinateur, il se peut qu'il y ait un message de démarrage de votre ordinateur. Lorsque vous lancez votre ordinateur, il se peut qu'il y ait un message de démarrage de votre ordinateur.

## New Game (Nouvelle partie)

Après le démarrage, une nouvelle partie commencent.

## Load (Charger)

Vous pouvez charger une partie de jeu sauvegardée sur une VM (Virtual Memory - Carte Mémoire). Utilisez **U** ou **Y** pour sélectionner le fichier que vous voulez charger et appuyez sur la touche **Start**. Attention à sélectionner la VM (Virtual Memory - Carte Mémoire) dans le port de connexion n°1 de l'ordinateur. Cliquez sur **OK**.



## Continue (Continuer)

Vous pouvez continuer une partie précédente en sélectionnant le fichier **Continue** (à gauche). Attention à sélectionner la VM (Virtual Memory - Carte Mémoire) dans le port de connexion n°1 de l'ordinateur. Cliquez sur **OK**.

## Options

Pour voir et modifier plusieurs paramètres de jeu, utilisez le bouton **Options** pour sélectionner le bouton **Options**.

Langage et zone Time	Mode Clavier	Vous pouvez sélectionner la possibilité de jouer le langage.	Mode Télécommande	Vous pouvez sélectionner la possibilité de jouer le langage.
	Mode jeu	Vous pouvez sélectionner le mode de jeu.	Mode Test	Vous pouvez sélectionner le mode de jeu.

Paramètres Vous pouvez sélectionner le bouton **Options** pour sélectionner le bouton **Options**.

Mode de jeu	Zone de jeu	Réglages des boutons analogiques
Régler les paramètres de jeu de votre ordinateur.	Vous pouvez sélectionner le mode de jeu.	Régler le bouton de votre ordinateur.

# PROGRESSER DANS LE JEU

Devenir Ryo Hazeki, le héros du jeu, et progresser dans le port de enquêteur dans la ville de Yokosuka et ses environs et découvrir pour le père le fil conducteur. Pensez le mystère autour de la mort du père de Ryo et résoudre les comptes. Que réussira Ryo à la fin de sa quête de vérité et de revanche ?

## Le fil du temps

Dans l'univers de Shogakukan, le fil du temps est scindable à celui du monde réel. Le temps passe plus ou moins vite devant après-midi, puis soir et enfin nuit. À chaque moment, les scènes reflètent avec exactitude le passage des heures.

Les personnages qui vivent dans ce monde vivent leur vie et travaillent à leurs occupations conformément aux périodes de la journée.


Comme tout le monde, Ryo va travailler le matin, manger à son activité pendant la journée et dormir et se coucher le soir.

## Dans le temps







À chaque jour qui se termine, la date change. Bien qu'il n'y ait pas de limite de temps préétablie pour terminer ce jeu, vous devez avoir atteint l'objectif principal de Shogakukan avant que les années ne soient en fleurs, au début du printemps. Pour information, Shogakukan débute en hiver.

À part cette limite, il n'y a pas lieu de se presser ou de progresser à tort et à travers le jeu. Vous disposez de plus de temps qu'il n'en faut pour votre enquête. Prenez votre temps et découvrez l'univers de Shogakukan à votre rythme.

## Le carnet de Ryo (Notebook)

Toutes les informations que Ryo trouve ou recueille sont automatiquement enregistrées dans son carnet. Appuyez sur le bouton  pour ouvrir ce carnet et consulter ses pages pendant la partie. Cette fonction est très pratique lorsque vous avez oublié quelque chose, ou que vous avez besoin d'un indice pour progresser ou, plus simplement, d'une information oubliée.



Lorsque vous avez ouvert le carnet, retournez les pages en utilisant  et . Appuyez sur  pour revenir à la première page, et sur  pour sauter à la dernière. Fermer le carnet en appuyant sur le bouton  ou .

## Aide

Appuyez sur le bouton Start en cours de partie pour ouvrir le jeu sur presse et afficher l'écran d'aide. Cet écran vous propose des explications simples quant au monde jeu, à votre environnement et aux commandes pouvant être utilisées. Mais vous pouvez aussi d'appeler l'aide lorsque vous avez besoin d'informations sur les commandes ou lorsque vous ne savez plus comment progresser dans le jeu.



Les informations disponibles et les commandes de jeu peuvent être consultées rapidement sur cet écran. Appuyez avec vos touches. Entrez sur Start pour éteindre l'écran d'aide et reprendre votre partie.

## Sauvegarde

Il existe deux méthodes pour sauvegarder votre jeu. La première consiste à effectuer des sauvegardes au « Save point » (Point de sauvegarde). La seconde consiste à utiliser « Resume » (Reprendre) dans le Menu système. Pour jouer à Star Wars, vous avez pu créer jusqu'à sept sauvegardes indépendantes, à savoir une VM (Virtual Memory - Carte mémoire virtuelle) séparée de 50 lignes de mémoire. Voici :

### Sauvegarde dans un fichier de jeu

Les données de jeu sont sauvegardées dans un fichier de jeu depuis le point de sauvegarde situé dans le bandeau de titre. Lorsque vous jouez dans un bandeau de sauvegarde, appuyez sur **SAUVEGARDE** (sauvegarder) dans le menu à l'aide de la croix directionnelle. Vous pouvez sauvegarder votre jeu à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 16 fichiers de jeu par jeu - en jeu.

### Resume (Reprendre)

En fonction de l'état de votre jeu, vous pouvez sauvegarder votre jeu lorsque vous êtes dans une pause et utiliser le point de sauvegarde. Appuyez sur le bouton **S** pour afficher le Menu système et choisir « Resume » (Reprendre) pour sauvegarder la partie, et continuer à jouer à partir de ce point.

### ATTENTION !

Vous ne pouvez pas utiliser un fichier « Resume » (Reprendre). Une fois l'épisode « Clone Wars » (Clone Wars) téléchargé et installé sur votre console, vous pouvez sauvegarder votre jeu à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à sept sauvegardes indépendantes, à savoir une VM (Virtual Memory - Carte mémoire virtuelle) séparée de 50 lignes de mémoire. Voici :



### ATTENTION !

Ne jouez pas dans le bandeau de titre de votre jeu. VM (Virtual Memory - Carte mémoire virtuelle) séparée de 50 lignes de mémoire. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à sept sauvegardes indépendantes, à savoir une VM (Virtual Memory - Carte mémoire virtuelle) séparée de 50 lignes de jeu.

Il existe plusieurs modes de jeu pour jouer à Star Wars. Voici les modes de jeu disponibles dans chaque bandeau de titre, à savoir les jeux indépendants, à savoir :

## QUÊTE LIBRE



Le mode « Quête libre » est un mode de jeu où vous pouvez jouer à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder votre jeu à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à sept sauvegardes indépendantes, à savoir une VM (Virtual Memory - Carte mémoire virtuelle) séparée de 50 lignes de jeu.

## QTE



Le mode « QTE » est un mode de jeu où vous pouvez jouer à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder votre jeu à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à sept sauvegardes indépendantes, à savoir une VM (Virtual Memory - Carte mémoire virtuelle) séparée de 50 lignes de jeu.

## COMBAT LIBRE



Le mode « Combat libre » est un mode de jeu où vous pouvez jouer à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder votre jeu à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à sept sauvegardes indépendantes, à savoir une VM (Virtual Memory - Carte mémoire virtuelle) séparée de 50 lignes de jeu.

## MODE VISUALISATION



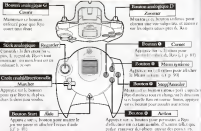
Le mode « Mode visualisation » est un mode de jeu où vous pouvez jouer à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder votre jeu à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur le bouton **S**. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à sept sauvegardes indépendantes, à savoir une VM (Virtual Memory - Carte mémoire virtuelle) séparée de 50 lignes de jeu.



# QUÊTE LIBRE

C'est le principal mode de jeu de Skyrim. Prenez-vous dans le rôle d'un héros personnel et explorez un monde libre sans limites pour progresser dans le jeu.

## Commandes principales



■ **B.** | vous pouvez à tout moment effectuer une recherche rapide de la console et obtenir l'adresse d'accès à ces commandes. Consultez les commandes  $\odot$   $\oplus$   $\ominus$   $\odot$  à l'annexe.

## Déplacement

Appuyez sur  $\odot$  pour que Skyrim se déplace sur  $\oplus$  ou  $\ominus$  pour le faire tourner à gauche ou à droite, et sur  $\odot$  pour qu'il se redresse. Déplacez-vous sur  $\oplus$  ou  $\ominus$  pour que Skyrim se place sur le plan à gauche ou à droite. Maintenez le bouton analogique à un tiers de pression que Skyrim tourne vers devant lui. Sa vitesse dépend de la manière dont vous appuyez sur le bouton analogique. Pour changer de direction, sans bouger, maintenez le bouton  $\odot$  enfoncé tout en appuyant sur le croc multidirectionnel.

Ces fonctions ont tous un aspect visuel et vous pouvez vous assurer de Skyrim ou de définir avec précision (à l'aide de la manette) la direction dans laquelle Skyrim regarde.

## Action

La commande « Action » est un fait non consommable qui permet à Skyrim d'effectuer automatiquement un certain nombre de tâches telles qu'engager une conversation, entrer sur un objet, ouvrir une porte, entrer dans une machine.

Appuyez sur le bouton  $\odot$  pour que Skyrim effectue l'action correspondante à la situation.



Conversation

Appartenez-vous à un personnage et appuyez sur le bouton **[A]** pour engager la conversation. Lorsque Ryo peut dialoguer avec une personne, une icône bouton **[A]** apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu. Cette icône apparaît également au cours de la conversation pour indiquer que vous interloquerez à d'autres choses à venir dire.

Vous pouvez quitter toute sa partie d'une conversation en appuyant sur le bouton **[B]**. Cette option peut être désactivée selon le mode de dialogue sélectionné. Pour modifier le paramètre dialogue, choisissez « Settings » (Paramètres) dans le Menu système.



À la fin d'une conversation, à la fin de chaque réplique, une icône de bouton **[A]** apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu pour indiquer que vous interloquerez à d'autres choses à venir dire. Lorsque l'icône apparaît, appuyez sur le bouton **[A]**.

Il est possible, si vous appartenez à décider si vous voulez continuer ou non la conversation.

Ryo n'est pas le seul personnage qui puisse engager la conversation. Dans certaines situations, d'autres personnes vous approcheront et vous parleront.



A.S. – Sélecteur d'action

À la fin de jeu, vous devez sélectionner le comportement à mener après l'action à effectuer répondre à une question. Selon le cas, un type d'action ou cours d'un événement, etc.

Dans ce cas, un A.S. (Action Sélecteur – sélecteur d'action) détermine les différentes options proposées apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu. Utilisez les touches **[D]**, **[L]**, **[R]** ou **[X]** pour sélectionner une action.

Un type de la copie est tempora pour chaque décision. Si vous ne prenez pas de décision dans ce délai, le jeu continue, comme si vous n'aviez pas sa quelle décision prendre.



Dans cette capture d'écran, une personne demande à Ryo de lui à faire service. Dans ce type de situation, appuyez sur **[A]** pour accepter ou sur **[B]** pour refuser. Que ferez-vous ?

Dans cette capture d'écran, Ryo doit choisir si vous souhaitez une boisson à ce distributeur. Utilisez la croix directionnelle pour faire votre choix.



**Fouiller**

**Zénith**

Minimiser le horizon analogique. D pour passer en vue subjective (comme si vous regardiez avec les yeux de Ryo). Les vues subjectives Ryo pour regarder les objets en même temps qu'ils se déplacent en détail pour un objet. Utiliser le rack analogique ou la croix analogique pour modifier le point de vue pour regarder l'objet.

**Vercouiller**

Lorsque vous utilisez la fonction de zoom sur certains objets, la caméra peut avoir également un angle plus étroit verrouillé. Appuyez sur la bouton **Q** pour activer le verrouillage et retourner à une vue normale.

Lorsque le verrouillage est activé, il est possible d'utiliser le rack analogique ou la croix analogique pour passer à un autre objet verrouillé. Si d'autres objets de ce type sont disponibles. Dans certains cas, vous pouvez utiliser le bouton **Q** pour afficher une rotation à bouton **Q** pour ouvrir le même système, ou utiliser un autre objet ou le bouton **Q** pour déplacer la caméra de Ryo.



Appuyez sur le bouton analogique. D pour passer en vue subjective, et examiner des objets de près

Lorsque certains objets sont affichés en détail, la caméra zoomera et le verrouillage de vue est automatiquement. Le rack et bouton **Q** pour voir ce qui se passe.



**Actions**

Appuyez sur les boutons **Q** lorsque vous êtes sur un objet verrouillé pour modifier son angle de vue ou le retourner par une croix analogique d'actions. Lorsqu'il y a plusieurs objets disponibles à pointer de votre appareil sur **Q**, **Q** ou **Q** sur la croix analogique normale pour pointer d'un objet à un autre.

<b>Examiner</b>	Modifier l'angle de vue et la perspective à l'aide du rack analogique ou de la croix analogique normale pour examiner les objets immobiles.
<b>Ouvrir</b>	Ouvrez les portes, armoires, boîtes, etc. Lorsqu'il y a des objets à l'intérieur, utilisez le rack analogique ou la croix analogique normale pour afficher l'angle de vue et la perspective, ou appuyez sur les boutons analogiques G et D pour faire des plans rapprochés ou éloignés. Appuyez sur la bouton <b>Q</b> pour retourner les objets qui peuvent être récupérés.
<b>Ramasser / prendre</b>	Ryo ramasse ou ouvre tout objet à portée de vue. Utilisez le rack analogique ou la croix analogique normale pour afficher l'angle de vue et la perspective, ou pour faire passer l'objet en question. Appuyez sur une vue à l'aide du bouton <b>Q</b> pour garder les objets qui peuvent l'être.
<b>Composer des numéros de téléphone</b>	Lorsque votre vue est verrouillée sur un téléphone, appuyez sur la bouton A pour passer au coup de fil. Utilisez le bouton <b>Q</b> ou <b>Q</b> pour placer les doigts de Ryo sur le cadran de téléphone (pour un de part = <b>Q</b> chiffres, <b>Q</b> après un jusqu'à <b>Q</b> chiffres, enfin un jusqu'à <b>Q</b> ) et appuyez sur le bouton <b>Q</b> pour composer le numéro. N.B. Il n'est pas recommandé de verrouiller votre vue sur le téléphone pour passer un coup de fil.

### Menu système

Appuyez sur le bouton **[F10]** pour faire apparaître le Menu système. Utilisez le croix directionnelle pour sélectionner les objets au jeu et le menu système et appuyez sur le bouton **[F10]** pour y aller vous-même.  
Appuyez sur le bouton **[F10]** pour fermer le Menu système.



### Objets

Sélectionnez un objet et appuyez sur le bouton **[F10]** ou **[F11]** pour afficher cet objet en gros plan. Appuyez sur le bouton **[F10]** pour afficher cet objet (s'il peut l'être).



Lorsqu'un objet est affiché en gros plan, il est possible de le faire pivoter à l'aide de la croix directionnelle, ou de faire des plans rapprochés ou éloignés à l'aide des boutons analogiques D/G. Lorsque vous avez fini d'observer cet objet, appuyez sur le bouton **[F10]**.



### Répondre

Sélectionnez l'icône Résumé (Répondre) depuis le Menu système pour effectuer une sauvegarde temporaire si vous des 2 sauvegardes ou des sauvegardes la partie en cours. Appuyez sur « Oui » dans la fenêtre de confirmation pour sauvegarder la partie dans le fichier Résumé (Répondre). Lorsque le message « Game save completed. Yes may save this game » (sauvegarde terminée) vous apparaît, quittez cette partie. Si, toujours la console PlayStation ou l'écran de sauvegarde temporaire apparaît, appuyez sur le bouton **[F10]** pour de plus amples informations. Choisissez « Continuer » (Continuer) dans le Menu de démarrage pour reprendre la partie au moment où vous avez effectué la sauvegarde dans le fichier Résumé.

### ATTENTION !

Vous ne devez que d'un seul fichier Résumé. Lorsque vous appuyez sur « Continuer » (Continuer), le fichier de sauvegarde temporaire est effacé. La fonction Résumé (Répondre) n'est conçue que comme une sauvegarde temporaire et ne fonctionne comme d'habitude les différents types de sauvegarde pour éviter toute perte des données de jeu.



### Personnages

Sélectionnez votre scène pour modifier les différents paramètres de jeu en cours de partie. Pour de plus amples détails sur les paramètres disponibles, veuillez vous reporter au chapitre « Options » p. 79.



### Liste des mouvements

Le personnage offre une explication de tous les mouvements et les mouvements qui Ryo connaît. Sélectionnez votre scène pour passer vos mouvements au menu, les commandes à appuyer et l'explication de Ryo pour chaque mouvement. Lorsque Ryo apprend un nouveau mouvement, il est ajouté à ce personnage. Pour de plus amples renseignements, veuillez vous reporter à la page 90.

**Journal**

Le journal de Ryo contient des notes sur ses découvertes quotidiennes, les informations importantes, les messages de télégraphe, etc. Sélectionnez cette icône pour afficher le journal et utiliser la barre multidirectionnelle pour naviguer les pages. Le journal peut également être affiché en appuyant sur le bouton . Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la page 81.

**K7**

Sélectionnez cette icône pour afficher une liste des cassettes audio de Ryo. Vous ne pouvez en écouter que ce vous disposez de l'appareil adéquat.

**Calendrier**

Appuyez sur cette icône pour visualiser la date du jour.

**Argent**

Vous pouvez voir le montant dans Ryo dispose. Ryo reçoit chaque jour 300 Yens si un personnage. Il peut également travailler pour gagner de l'argent. Lorsqu'il reçoit de l'argent, cette icône et le montant s'affichent.

Si Ryo a de l'argent à dépenser, il peut acheter des objets chez différentes marchands. Toutefois, sachez-vous que cet argent peut vous être utile à plusieurs reprises tout au long du jeu. (Références aux menus)

**Collection**

Sélectionnez cette icône pour afficher les différentes collections de Ryo (objets, pots de drogue, etc.). Utilisez la barre multidirectionnelle pour choisir un objet et appuyez sur le bouton ou pour l'examiner de près.

**Tokens**

Choisissez cette icône pour afficher le nombre de jetons dans Ryo dispose.

Au fil et mesure de la progression du jeu, Ryo lui face à des situations qui nécessitent réflexion et rapidité de réaction. Ces situations portent le nom de QTE (Quick Time Event) et sont résolues en utilisant un ou deux boutons à la fois.

Lorsqu'un QTE survient, les icônes de la manette (, , , , , , , ) apparaissent au centre de l'écran de jeu. Lorsque vous devez appuyer sur le bouton affiché le plus vite possible.



Les commandes « QTE » apparaissent au centre de l'écran de jeu. Si l'icône apparaît, appuyez sur le bouton avant que l'écran ne disparaisse.

Il y a également des combats « QTE » en cours de partie. Ils se déroulent comme les autres situations QTE.



# COMBAT LIBRE

Au cours du jeu, Ryu doit parfois se battre. Les combats se font par la règle des six coups du jeu. Ryu doit parfois affronter plusieurs ennemis à la fois.

Au cours de ces combats libres, une jauge de force s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu. Les combats commencent au moment où Ryu se voit la silhouette (il se voit tout en position).

Utilisez les différentes manœuvres que Ryu maîtrise pour se défendre, attaquer, bloquer l'ennemi. Jusqu'à six par son six gardes, à tout et les manœuvres ses coups, etc. Tous les coups sont effectués pour composer le combat.

## Commandes de base

**Boutons analogiques G**  
Course

**Boutons analogiques D**  
Ajouter un mouvement

**Bouton B**  
Mouvements de la main

**Bouton A**  
Esquive

**Bouton X**  
Figer le mouvement

**Bouton Y**  
Mouvements et de la jambe

**Bouton Start**  
Ajout

**Stick analogique**  
Voir

**Croix multidirectionnelle**  
Marcher

Appuyez sur cette croix pour marcher. Ryu effectue le mouvement de course, alors que vous appuyez sur un bouton sur l'écran, il prendra immédiatement l'ennemi, et vous appuyez pour configurer les commandes.

Appuyez sur ces boutons pour que Ryu effectue les mouvements principaux dans le jeu. Les mouvements principaux sont les suivants : Avant, en la manœuvre de l'arrière, les mouvements de l'arrière, etc. Les boutons de la page 100. Appuyez sur ces boutons et sur le bouton analogique D.

## Exécuter des mouvements

Appuyez sur le bouton **X** pour effectuer les mouvements de la main, sur le bouton **A** pour exécuter les mouvements de la jambe et sur le bouton **Y** pour figer les mouvements. Tous les mouvements apparaissent dans le jeu, dans les mouvements par défaut, effectués en fonction des combinaisons de boutons des boutons analogiques et de la croix multidirectionnelle.

### Introduction aux mouvements

Le paragraphe est une introduction aux mouvements que Ryu effectue dans le jeu de l'écran de l'écran. Les commandes de mouvement se trouvent sur la page 100. Ryu regarde vers la droite et à l'écran, vers le haut de Ryu. Dans le jeu, Ryu regarde à gauche et à l'écran, vers le haut de Ryu. Les commandes de la croix multidirectionnelle sont les suivantes :

<b>Mouvements de main</b> 前蹴り ● Upper Kick 上中蹴り ●● Elbow Kick 中蹴り ●●● Tripp Kick 下中蹴り ●●● Elbow Assault 下蹴り ●●● Upper Kick 下中蹴り ●●● Side Kick 下蹴り ●●● Foot Kick	<b>Mouvements de jambe</b> 上中蹴り ●●● Cannon Kick 中蹴り ●●● Tripp Kick 下中蹴り ●●● Side Kick 下蹴り ●●● Assault Kick 下中蹴り ●●● Super Kick 下蹴り ●●● Thunder Kick 下中蹴り ●●● Hold Assault	<b>Coups de pied</b> 上蹴り ●●● Fists of Fury 中蹴り ●●● Fists of Fury 下蹴り ●●● Fists of Fury 下中蹴り ●●● Fists of Fury 下蹴り ●●● Fists of Fury 下中蹴り ●●● Fists of Fury 下蹴り ●●● Fists of Fury 下中蹴り ●●● Fists of Fury
<b>Mouvements de main (de Ryu)</b> 前蹴り ●●● Overthrow 上中蹴り ●●● Sweep Kick 中蹴り ●●● Vertical Kick 下中蹴り ●●● Mini Kick 下蹴り ●●● Kick Drop 下中蹴り ●●● Side Kick 下蹴り ●●● Tripp Kick	<b>Mouvements de force</b> 上蹴り ●●● Big Kick 上中蹴り ●●● Tripp Kick 中蹴り ●●● Kick Kick 下中蹴り ●●● Kick Kick 下蹴り ●●● Kick Kick 下中蹴り ●●● Kick Kick 下蹴り ●●● Kick Kick 下中蹴り ●●● Kick Kick	<b>Coups de pied</b> 上蹴り ●●● Kick Kick 中蹴り ●●● Kick Kick 下蹴り ●●● Kick Kick 下中蹴り ●●● Kick Kick 下蹴り ●●● Kick Kick 下中蹴り ●●● Kick Kick 下蹴り ●●● Kick Kick 下中蹴り ●●● Kick Kick

## Victoire et défaite

Il est possible d'expliquer et que l'effet de ces coups est de la page 100. En fonction de votre position, le jeu de Ryu est différent de celui de l'ennemi.



## Entraînement seul et à deux

Ryo peut s'entraîner à toutes les manœuvres, manœuvres et à de nombreux endroits de jeu en solo, en duo, en terrain vague, etc. Chaque fois que Ryo est en dans un endroit où il peut s'entraîner, un message de confirmation apparaît à l'écran. Toutefois, si Ryo a vu déjà le message d'apparition par erreur, si vous voulez vous familiariser avec les commandes d'entraînement, vous pouvez accéder à l'entraînement.

Les commandes utilisées lors de l'entraînement sont les mêmes que celles de Free Battle (Casual et Story) et le service de soutien des instructeurs travaille également.

### Entraînement à deux



### Entraînement seul



## Instruction de déplacement

Parfois, au cours de jeu, Ryo a l'opportunité d'apprendre de nouveaux mouvements auprès de personnages de jeu.

Ces personnages vous donneront des instructions très précises. Suivez simplement leurs conseils et utilisez les commandes. Une fois que Ryo apprend un mouvement, celui-ci est sauvegardé comme étant appris et est de ce fait intégré à la liste des mouvements.

## Affichage Visual Memory (Carte mémoire)

Une fois que Ryo a effectué ses mouvements correctement, les commandes de ce mouvement apparaissent brièvement sur l'affichage de VM sans texte, à savoir : (Visual Memory - Carte mémoire.)

Le point de sauvegarde se trouve dans la chambre de Ryo. Lorsque la puissance s'éteint, appuyez sur « Sleep » (Dormir) dans le menu de sauvegarde, pour que Ryo aille se coucher et récupère avec son énergie. En règle générale, vers 23h30, Ryo se réveille automatiquement tranquille avec le point de sauvegarde pour qu'il aille se coucher.

## Menu de sauvegarde



Lorsque Ryo passe dans sa chambre, le point de sauvegarde via le menu automatiquement peut passer difficile et menu automatiquement au plus, Ryo fixe à son lit et en appuyant sur le bouton (B).

Utilisez la croix multilatérale gauche pour faire votre choix dans ce menu. Les options « Training » (Entraînement) et « Sleep » (Dormir) ne sont disponibles qu'après 23h.

## Paramètres

Permet de modifier les paramètres. Pour de plus amples détails sur les commandes et les options disponibles, veuillez consulter le paragraphe « Options » en p. 79.

## Sauvegarder

Lorsque de sauvegarder la partie en cours. Sélectionnez la sauvegarde et appuyez sur le bouton A. Vous pouvez créer jusqu'à trois sauvegardes. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la page 82.

## Entraînement

Permet de modifier ou de visualiser les méthodes d'entraînement de Ryo. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la page 97.

## Dormir

À la fin de la journée, lorsque Ryo se couche pour qu'il récupère son énergie.



## MINI-JEUX

Dans la galerie de jeux, nous présentons pour vous quelques jeux vidéo. Ces jeux ne sont pas gratuits. Vous devez payer pour y jouer. La galerie n'est pas le seul endroit où vous pouvez jouer à des mini-jeux vidéo. Regardez bien autour de vous. De nombreux autres lieux ont des jeux vidéo, appuyez sur le bouton Start pour afficher le nom de l'endroit et recevoir des informations concernant les commandes.

### YOU Arcade



Vous voyez dans l'Arcade.

### Hang On



Le jeu Hang On est à jouer le jeu sur le bouton analogique. Le jeu est à la bouton analogique. Il a un bouton. Appuyez sur le bouton de gauche, dans les deux sens.

### Space Harrier



Space Harrier est à jouer le jeu sur le bouton analogique. Le jeu est à la bouton analogique. Appuyez sur le bouton de gauche pour déplacer le personnage.

### Darts 7



Le jeu Darts 7 est à jouer le jeu sur le bouton analogique. Appuyez sur le bouton de gauche pour lancer la flèche sur le bouton de gauche.

### Excite QTE2



Appuyez sur le bouton de la gauche pour déplacer le personnage sur le bouton de gauche le plus vite possible. Le bouton de gauche pour y aller.

### QTE Title



Le jeu QTE Title est à jouer le jeu sur le bouton analogique. Appuyez sur le bouton de la gauche pour déplacer le personnage sur le bouton de la gauche le plus vite possible. Le bouton de gauche pour y aller.

## VEHICULES

Les commandes des deux véhicules qui peuvent être utilisés dans le jeu sont les suivantes :

### Moto

Diriger la moto à l'aide du stick analogique ou de la croix directionnelle sur le bouton analogique. Appuyez sur le bouton analogique D pour accélérer et sur le bouton analogique G pour freiner.

### Chariot élévateur

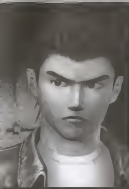
Pour certains jeux vidéo, sur le jeu, vous devez utiliser un chariot élévateur. Diriger le chariot à l'aide du stick analogique ou de la croix directionnelle sur le bouton analogique. Appuyez sur le bouton analogique D et regardez en appuyant sur le bouton analogique G. Appuyez sur le bouton de gauche pour changer les directions en appuyant sur le bouton de gauche. Appuyez sur le bouton de gauche pour afficher la barre et sur le bouton de gauche pour afficher le bouton de gauche.

### Moto



### Chariot élévateur





## Ryo Hazuki

Avant perdre sa mère alors qu'il n'avait que quelques mois, Ryo a dû être élevé par ses oncles maternels (l'ironie est de voir que son père n'est même pas né).

Même son professeur et sa fiancée, Ryo n'est très grand parentel double d'une volonté de fer.

Hazuki a fait toute la baraque sur le chapitre qui concerne l'assassinat de son père : il connaît son coupable qui le conduira à l'au-delà et donc un pays qu'il ne verra jamais tout de même. Que les choses le dévorent ?



## Nozomi Harasaki

Nozomi, l'élève d'entraînement de Ryo, le connaît par cœur : traversant la réflexion à l'arrière, elle donne son point de vue quand il le faut et son avis dans ce cas, à une exception près : ses sentiments. Lorsqu'elle tombe amoureux, elle ne veut pas connaître les choses et reste juste plantée là à le regarder.

Surtout, elle ne peut dire à Ryo ce qu'elle ressent.





## CREDITS

Produced and Directed by



Yu Suzuki

SFGA of Japan  
Manual Production Staff

Translation/DEP

Monitor Hardware  
Designer

Yoshi Takahashi  
Hilke

Tip Ogawa  
Supporter

Kenji Ichigasaki

The following credits list the staff who worked on the localization, marketing and retail production for the PAL version of Shenmue. Credits for the original development and the main localization staff of AM2 are listed in the game itself.

### Sega Europe Ltd.

Global Product Manager

Nobuko Hoshino

European Localization Producer

Kate Sato

Localization Producer

Dave Nally

Localization Assistant Producer

Karolya Matuszewska

Product Marketing Manager

Jim Price

Matthew Quack

Public Relations for UK

Susan Turner

Public Relations for France

Azusa Hoppo

Public Relations for Germany

Tina Sakurovsky

Public Relations for Spain

Esther Barred

The Developer (Team)

Dave Thompson

The Developer (Germany)

Angelika Michalsch

The Developer (Spain)

Robert Paraga

ETING Manager

Janet Carbonekitch

Lead Tester

Nick Bennett

Pete O'Brien

### Special Thanks

Tetsuya Nakamura

Lincoln Chikawa

Torrie Inoue



# PASSEPORT SHENMUE

## SOMMAIRE

---

A PROPOS DU PASSEPORT SHENMUE	110
COMMANDES DE BASE	112
MENU PRINCIPAL	113
INFORMATIONS	113
THEATRE	114
MUSIQUE	114
PASSEPORT	115
MENU DE LA SECTION PASSEPORT	116
L'UNIVERS DE SHENMUE	116
LE MESSAGE DE NOZOMI	117
CLASSEMENTS RESEAU	118
ANALYSE DES DONNÉES DE JEU	119
MANUEL EN LIGNE	119
LE COIN DES MORTUUS	120
shenmue.com	121
MESSAGES URGENTS	121
ACCORD SUR L'UTILISATION DU PASSEPORT	122

---

## A PROPOS DU PASSEPORT SHENMUE



Le « Passport Shenmue » vous aide à progresser dans le jeu grâce aux données de jeu que vous avez enregistrées. Il vous permet également, si vous connectez votre console Dreamcast à Internet, de consulter une évaluation de vos résultats et de participer aux classements en ligne.

Pour bénéficier de toutes les possibilités offertes par le Passport Shenmue, vous devez avoir à votre disposition :

1. une console Dreamcast connectable à Internet
2. une carte mémoire (Visual Memory - VM - vendu séparément) contenant les données de jeu.

Enfin, vous devez accepter les termes de l'Accord sur l'Utilisation du Passport Shenmue figurant en dernière page de ce manuel.

### ■ Utilisation de la carte mémoire

Le Passport Shenmue analyse automatiquement les données enregistrées sur votre carte mémoire afin de vous fournir les meilleurs services possibles.

Pour utiliser au mieux toutes les possibilités du Passport Shenmue, vous devez donc posséder une carte mémoire contenant des données de jeu.

Avant d'utiliser le Passport Shenmue, vérifiez que vous avez inséré une carte mémoire contenant les données du jeu Shenmue dans le port d'interface 1 de votre console Dreamcast.

### ■ Utilisation d'Internet

Selon les éléments du menu que vous choisissez, vous pouvez accéder à Internet pour obtenir les informations les plus récentes sur le jeu.

Avant d'utiliser le Passport Shenmue, assurez-vous que vous avez accès à la possibilité d'enregistrement automatique à l'adresse du navigateur Internet Dreamcast.

### ■ Inscription comme utilisateur du navigateur Dreamkey

Si vous n'êtes pas encore enregistré sur Dreamcast, vous devez suivre la procédure d'inscription à l'aide du navigateur Dreamkey. Pour connaître la procédure à suivre, reportez-vous au manuel d'instructions Dreamkey.

Renseignements : Service Client Dreamcast SQA

Tél. : 0620 37 61 38

Les appels sont facturés au tarif local quelle que soit l'heure (J.M.F.France).

### NOTES

1. Pour consulter les toutes dernières informations sur le jeu, visitez le site [shenmue.com](http://shenmue.com).
2. Les études de stabilité et de jeux classiques ont été appliquées à nos produits. Veuillez cependant noter qu'il peut exister des différences après un choc et le jeu « Shenmue » est un jeu de fortune. Tous les noms de groupes et de personnes qui apparaissent dans le jeu sont fictifs.

## COMMANDES DE BASE

Les commandes indiquées pour le PlayStation Move™ sont les suivantes. Lorsque d'autres commandes sont nécessaires, il vous suffira de suivre les explications qui apparaissent sur l'écran.

### Manette Dreamcast

**Bouton analogique G**

Zoom arrière, etc.

**Bouton analogique D**

Zoom avant, etc.

**Sticks analogiques**

Déplacer le curseur, etc.

**Croix multidirectionnelle**

Sélectionner, etc.

**Bouton A**

Appeler

**Bouton B**

Écran

**Bouton Start**

Précéd., sucr., etc.

Pour vous déplacer le jeu et revenir à l'écran de titre à tout moment de la partie, appuyez simultanément sur les boutons **A**, **B**, **X** et **Start**.

## MENU PRINCIPAL



Le menu principal du *Protégé*, *Miscra*, comporte les quatre éléments suivants :

- Information (informations)
- Music (musique)
- Theater (cinéma)
- Passport (passport)



### Informations

Sept personnages différents apparaissent dans cette section et vous présenteront certaines caractéristiques du jeu.



Ung Shu Hsu	• Poologie
Ryo Hazeki	• Combats
Nanami Harasaki	• Mini-jeux
Kenzo Ochi	• Bibliothèque
Mark Kimberly	• Argent
Hong Xiu Ying	• Principes du jeu
Chai	• QTE (Quick Time Events)



## Cinéma

Cette section vous permet de louer des équipements déjà installés au cours d'une partie ou bien des films promotionnels de Shenmue.

À noter que vous recevrez dans le jeu, vous pourrez visionner davantage de films.



## Musique

Dans la section *thème* (music), vous pouvez écouter les musiques de Shenmue. Mais vous recevrez dans le jeu, plus vous pourrez entendre de titres différents. À la fin du jeu, plus de 30 titres sont disponibles, notamment le thème de Shenmue, le thème de Sha Hsu, etc.



- **SPG (SINGLE - UN TITRE)** : écouter une chanson
- **REP (REPEAT - RÉPÉTER)** : rejouer une chanson
- **ALL (TOTALS)** : écouter toutes les chansons
- **RND (RANDOM - ALÉATOIRE)** : écouter une chanson au hasard



## Passport

Le *Passport Shenmue* (passport) vous permet de vous inscrire à Internet. Vous y trouverez de nombreuses indications pour progresser dans le jeu. Le menu de sélection du *Passport* fait comme suit :



- **Univers de Shenmue**
- **Les messages de Naoto**
- **Changement de statut**
- **Analyses des données de jeu**
- **Manuel en ligne**
- **Le site des médias shenmue.com**
- **Messages argentés**

Vous recevrez en outre plus de 100 personnages, un livre ou un personnage ? Vous êtes bloqué dans le jeu et vous avez besoin d'un exemple de point ou d'un conseil ? Vous voulez connaître les caractéristiques des personnages ? Allez dans votre *Passport* ! Vous y trouverez toutes les données de services associés à votre jeu. Pour en savoir plus sur les services disponibles, reportez-vous à la p. 115.

Vous pouvez contacter l'assistance et utiliser les services offerts par le *Passport Shenmue*, vous devez accepter l'avis de la société de l'accord sur l'Utilisation de *Passport Shenmue* figurant au page 122-123 du premier manuel. Vous consentez à l'accord via le *Passport Shenmue* implique que vous acceptez tous les termes de l'accord sur l'Utilisation de *Passport Shenmue*. Veuillez donc lire attentivement cet accord avant de vous inscrire.

Il est recommandé à l'utilisateur d'afficher au démarrage de la section *Passport* (passport). Le *Passport* a recours au service de téléchargement par le fournisseur *Download* pour votre équipement en ligne.

1. Pendant toute la durée de connexion en réseau, une petite affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.
2. Pendant votre connexion en réseau, vous pouvez appuyer sur le bouton **ESC** pour afficher la durée totale de la connexion dans le coin inférieur gauche de l'écran.
3. Si vous quittez le menu de la section *Passport*, ou si vous laissez l'écran en veille (c'est-à-dire si vous ne cliquez pas sur le bouton *Download* plus de 10 minutes), la ligne sera automatiquement déconnectée.
4. Soyez sûr avant que le téléchargement n'est pas terminé, n'est affiché par l.



## MENU DE LA SECTION PASSEPORT



### ■ L'univers de Shimmer

La section *Shimmer's world* (l'univers de Shimmer) est une véritable mine d'informations sur l'univers de Shimmer. Elle comporte trois rubriques : lieux (Lieux), profils (Personnages) et All Moves Scroll (Liste des mouvements).



#### Lieux

Place (Lieux) présente les lieux de l'univers de Shimmer. Les endroits que vous avez visités au cours du jeu sont signalés par un cercle rouge. Pour obtenir des informations précises sur l'un de ces lieux, sélectionnez-le à l'aide du stick analogique puis appuyez sur le bouton **○**.



#### Personnages

La rubrique Profils (Personnages) présente en détail les différents personnages de Shimmer. À mesure que vous interagissez dans le jeu, vous verrez apparaître les nouveaux personnages que vous aurez rencontrés.



#### Liste des mouvements

Vous trouverez dans la rubrique All Moves Scroll (Liste des mouvements) tous les mouvements possibles sur les mouvements d'art martial présentés par Ray. Vous découvrirez l'origine, l'histoire et les techniques de chaque mouvement disponible, ainsi que le nombre de fois où vous l'avez utilisé. Vous serez en mesure de



### ■ Les messages de Nicosini

Nicosini's message (Les messages de Nicosini) présente des informations sur le jeu et des événements qui se rapportent à votre propre progression dans le jeu.

De nouvelles données sont affichées à chacune de vos connexions à Internet. Vous êtes ainsi assuré d'obtenir les informations concernant votre progression dans le jeu.



#### Informations

La rubrique Informations (Informations) fournit de nombreuses renseignements sur Shimmer : des indications pour vous aider, des conseils sur les paramètres de jeu et bien d'autres infos utiles. Le contenu de la rubrique varie au fur et à mesure de votre progression.



#### Indices

Si vous êtes bloqué dans le jeu, consultez la rubrique Nicosini's Message. Lorsque vos données de jeu confirment que, malgré tous vos efforts, vous êtes bloqué et bien bloqué, la rubrique Clés (Indices) devient accessible. Sélectionnez-la pour obtenir une indication « sur mesure », qui vous aidera à progresser dans le jeu.

Si vous êtes bloqué,  
c'est bien plus facile  
d'être bloqué !







### ■ Le coin des mordus

Envoyez à Rivo (à vos débordés), contactez toutes sortes d'informations sur le jeu.

- Vous voulez savoir quel temps il fera demain en 1986, chez l'acteur A. Serrano ?
- Vous avez demandé quel est l'âge la taille et le poids de chat qui apparaît dans le jeu ?
- Vous recherchez un objet spécifique pour votre collection d'objets Serrano ?

Rais de plus simple, consultez cette rubrique !



### ○ Cadeaux Serrano

Serrano Goodies (appelé « Serrano ») vous permet d'échanger des informations sur les personnages contre une « carte gagnante » obtenue dans le jeu. Les cartes sont en vente dans les distributeurs qui apparaissent dans le jeu. Ceux-ci sont rares, donc bonne chance !

1. Sélectionnez le personnage que vous souhaitez télécharger
2. Vous pouvez télécharger un personnage par carte

N.B. Quel que soit le nombre de cartes gagnantes que vous possédez, vous ne pouvez télécharger des personnages que si vous disposez d'un nombre suffisant de blocs quinquaires disponibles. Le programme Serrano Goodies nécessite 50 blocs quinquaires et chaque personnage téléchargé 2 blocs supplémentaires. Assurez-vous que votre VM (Virtual Memory - Carte mémoire) dispose de suffisamment de mémoire avec d'utiliser Serrano Goodies.



### ○ Troc

Cliquez à Troc Market (troc), vous pouvez échanger des objets collectés dans le jeu contre des objets spécifiques que vous ne trouvez pas ici.

### ○ Quoi de neuf ?

What's new (qu'est de neuf ?) vous donne des nouvelles fraîches et vous informe des nouveaux services disponibles.

**N.B. Comment copier ou effacer des données sur un personnage ?**  
Pour copier ou effacer les données sur un personnage obtenu grâce à Serrano Goodies, allez dans le menu des fichiers de votre épisode DREAMCAST.

1. Lancez le compartiment CD ouvert et appuyez le bouton pour afficher l'écran menu des fichiers.
2. Sélectionnez « File » (Fichier) dans le menu principal.
3. Sélectionnez un des fichiers de la carte mémoire insérée dans la console, puis appuyez le ou effacez-le.



### ■ serrano.com

Ce lien vous permet d'accéder au site officiel de Serrano. Vous pouvez y acheter de superbes graphismes et obtenir les dernières informations sur le jeu.



### ■ Messages urgents

Cliquez à Urgent Messages (Messages urgents), consultez toutes dernières informations sur Serrano. Cliquez également à chaque nouvelle annonce.

### ○ Nouvelles

Pages (Nouvelles) vous informe des derniers événements.

### ○ Dépannage

Dans Troubleshooting (Dépannage), vous pouvez lire tous les messages importants de l'équipe de Serrano.

## ACCORD SUR L'UTILISATION DU PASSEPORT SHENMUE

Tous les utilisateurs possédant un Passeport Shenmue sont priés de lire, comprendre et accepter l'ensemble des termes du présent accord avant toute utilisation du Passeport Shenmue.

- 1 Lors de l'utilisation du Passeport Shenmue, les données enregistrées sur la carte mémoire insérée dans la console sont automatiquement téléchargées du VM (Visual Memory - Cart. mémoire) sur le serveur Shenmue. Ces données sont analysées puis téléchargées de nouveau sur la carte mémoire. Votre utilisation du Passeport Shenmue implique que vous acceptez ce processus.
- 2 Pour participer au classement réseau du Serveur Shenmue, vous devez accepter que certaines données de votre carte mémoire soient téléchargées sur le serveur, notamment votre meilleur score, votre pseudonyme, ainsi que des informations sur votre lieu de résidence (ville et pays). Ces informations sont affichées sur le serveur Shenmue et peuvent être consultées par tous les autres utilisateurs du Passeport Shenmue. (Pour préserver votre anonymat, veillez à choisir votre pseudonyme avec soin.)
- 3 Vous devez accepter l'entière responsabilité de toute perte ou déformation causée par les téléchargements décrits au paragraphe 1) ci-dessus, ou par l'échange de données nécessaires à l'élaboration des classements décrit au paragraphe 2).
- 4 Vous devez accepter, outre les termes de l'Accord sur l'Utilisation du Passeport Shenmue, les termes du Dreamcast Web Browser End User Agreement (Accord sur l'Utilisation du Navigateur Internet Dreamcast) applicable dès votre inscription sur le navigateur Internet Dreamcast.

Nous nous engageons à ce que les données téléchargées sur le site Internet Shenmue soient uniquement analysées pour développer de futurs versions de Shenmue ou pour fournir les services décrits dans le présent accord et ne sont ni publiées ni divulguées à des tiers.

## CREDITS

Produced and Directed by



Yu Suzuki

The following credit list the staff who worked on the localisation, marketing and manual production for the PAL version of Shenmue. Credits for the original development and the main localisation staff of AM2 are listed in the general staff.

### Sega Europe Ltd.

Division Product Manager

Nobuhiko Hoshino

Executive Localisation Producer

Katsu Sato

Localisation Producer

Clare Phibby

Localisation Assistant Producer

Kazuya Matsumoto

Product Marketing Manager

Jim Pridle

Matthew Quench

Public Relations for UK

Simon Turner

Public Relations for France

Anne Rogge

Public Relations for Germany

Tim Schwenker

Public Relations for Spain

Esther Barred

Text Translators (France)

Gene Theriotpate

Text Translators (Germany)

Angelika Michelsch

Text Translators (Spain)

Rubén Párraga

Timing Manager

Joana Carabierbach

Lead Tester

Mark Finucci

Paul O'Brien

### Special Thanks

Tetsuya Nomura

Yoshinori Kitase

Takashi Inoue

### SEGA of Japan Manual Production Staff

Translator/TEP

Nobuhiko Hoshino

Designer

Yoshinori Takahashi

Writer

Eiji Ogawa

Speller

Kazuo Inagawa

## JV-Lite™

## NetFront™

Easy Communication Everywhere

1999

Java™ Virtual Machine Certified Product

## ACCESS™

NetFront and JV-Lite (JV-Lite is compliant with Java specification) by Access Co., Ltd. is adapted for the Internet function of this product. NetFront and JV-Lite are registered trademarks of Access Co., Ltd. in Japan. Java and all Java-based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and other countries. All brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the font(s) licensed by TDC Office Systems, Ltd. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

- \* The online functions for this game are only available in the UK, western France, Germany, Spain, Italy and Ireland.
- \* Les services Internet de ce jeu sont uniquement disponibles en Royaume-Uni, en France Métropolitaine, en Allemagne, en Espagne, en Italie et en Irlande.
- \* Die Online-Funktionen dieses Spiels können nur in Großbritannien, mit dem Bundesstaat Preußen in Deutschland, Spanien, Italien und Irland benutzt werden.
- \* Les fonctions online de este juego sólo están disponibles en Reino Unido, Francia (continental), Alemania, España, Italia e Irlanda.
- \* La funcional online di questo videogame sono disponibili solo nel Regno Unito, Francia continentale, Germania, Spagna, Italia ed Irlanda.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)

