

# Dreamcast.



Dreamcast



*Shenmue II*

From a distant land in the East, across the sea, he shall appear,  
He does not know of the strength hidden deep within him,  
A strength that could destroy him,  
A strength that can fulfil his wishes,  
When he is ready, he shall seek me,  
And we shall walk the rocky path together  
I will wait.

This encounter has been my destiny since ancient times,  
A dragon shall emerge from the earth,  
and dark clouds shall obscure the heavens,  
A Phoenix shall descend from above,  
its wings will create a purple wind in the midst of the pitch-black night,  
and a single star shall shine, alone .

- FREE -

### Full Reactive Eyes Entertainment

Go wherever you want to go, see whatever you want to see,  
Investigate wherever you want to investigate.  
In this world, the passage of time is both realistic and true.  
A refreshingly cool morning breaks and transitions into  
a warm, sunny afternoon. The beautiful sunset of early evening  
fades slowly into a quiet and still night.  
When it rains, it rains. When it snows, it snows.  
At times it forever continues.  
Here, life is meaningful.  
There are people here who take daily walks in the park,  
who work hard everyday to make a living, shop without  
worrying their goods, children playing, housewives gossiping,  
everyone living their own unique, everyday lives.  
Yes, this world is a real world.  
Meet and interact with numerous people,  
Learn and develop through a variety of experiences.  
A sweeping and majestic production that will engage your  
entire existence.

Thank you for purchasing *Shenmue II*. Please note that this software is  
designed only for use with the Dreamcast console.  
Be sure to read this instruction manual thoroughly  
before you begin your journey.

### CONTENTS

---

STORY .....	23
STARTING GAME PLAY .....	23
ADVANCING THROUGH THE GAME .....	25
GAME STRUCTURE .....	27
FREE QUEST .....	38
GTE .....	44
FREE BATTLE .....	45
MINI GAMES .....	53
SHENMUE COLLECTION .....	51
CHARACTER INTRODUCTION .....	52

---

\**Shenmue II* is a memory card compatible game.

[Visual Memory (VM) unit sold separately]

System File: 4.10mb

Game File: 18 blocks each (up to 3 files)

Please refer to page 6 for more information about saving.

### ATTENTION !

\**Shenmue II* is purely fictional. Any resemblance to both people and/or  
organizations is purely coincidental.

The year is 1968, the location is Yokosuka, Japan. It's a small, inquisitive slip in the life of Ryo Hazuki, but suddenly it is forever shattered by the unexpected arrival of unwelcome visitors.

A man wearing dark green Chinese official robes arrives at the Hazuki family home, followed closely by his plain-clothed thugs.

Known as Lin Di, he uses his knowledge of the family's long to and fro with Ryo's father, Hase, having taken a mysterious Menco, which he desperately seeks.

Seeking revenge, Ryo embarks on a journey to find his father's killer. But to do what?

Later, Ryo is given a letter addressed to his late father.

The letter was sent by a man named Yuendo, who was worried of danger, but also full of a person that could be relied on if something happened. This person was called Master Chen, and Ryo was eager to find him. He explained to Ryo that Lin Di was one of the leaders of the Chingamen, and based on the fact that he had already obtained one sacred mirror, he was likely to be in search of the other, as together they made a pair.

Ryo eventually found the mirror, also known as the Phoenix Mirror, but was still eager to seek Lin Di and avenge his father's death. Master Chen told of news that Lin Di had left for Hong Kong, so Ryo decided to pursue, but an unknown obstacle decided to make his move and change Ryo's path and fate.

Strong-willed and fighting off his enemies, Ryo also came face to face with the Mad Angels, closely connected with the Chingamen. With the help of Goujiro, Master Chen's son, they put an end to the wrath of the Mad Angels. Master Chen then gave Ryo a letter, which instructed a man called Lathoo. He would help once they departed for Hong Kong.

Who is Yuendo, the sender of the letter?  
What is the hidden history behind the Phoenix Mirror?  
Where is Lin Di, the killer of Ryo's father?

Ryo arrives at Hong Kong with many questions unanswered, as he begins his journey to seek the truth behind these mysteries.



### Regarding the Multiple Discs

When playing "Shenmue II" for the first time, insert "Disc 1" into your Dreamcast console and load a new game.

When continuing a game from any disc using saved data, you can resume playing from the corresponding disc by loading the saved data file.

"Disc 1" includes "Digital Movie" of "Shenmue Chapter One Yokosuka ("Shenmue I") and "Shenmue Collector" where you can enjoy mini games.

As you advance through the game, it will (occasionally) be necessary to change game discs. To continue playing, simply follow the instructions that appear on the screen describing how and when to change the discs.

### Starting a Game

"Shenmue II" is a one-player game.

Connect the controller you wish to use to Control Port A of the Dreamcast console before turning the Dreamcast power ON.

Once the title screen appears, press the Start Button to display the Start Menu. Use the D-Pad  to select a game mode and press  to enter your save data.



#### CAUTION

Insert the VM into Expansion Socket 1 of the Dreamcast Controller.

If you see anything other than Control Port A, or Expansion Socket 1, the game will not function properly.

Never touch the Analog Thumb Pad or Triggers   while turning the Dreamcast power ON. Doing so may disrupt the controller initialization procedure and result in malfunctions.

### New Game

Following the opening sequence, a new game will start from the beginning.

Before you start, "Digital Movie" is recommended for those who have never experienced "Shenmue I".

### Start "Shenmue II" from Cleared Game File of "Shenmue I"

If you have a Cleared Game File saved from "Shenmue I," you can carry it over when you start the game. Data such as Game Time, Ryu's Money, Items, and Maximal Hit Moves will be carried over. Insert the VM with the Cleared Game File of "Shenmue I" into Expansion Socket 1 of the Dreamcast controller, and then select "New Game." Enter your selection when the message "Start Shenmue II from Cleared Game File of Shenmue I?" appears.



#### Note

- Some of Ryu's possessions (Items) may not be carried over.
- Cleared Game File of "Shenmue I" will not be deleted.

### Continue

The game will resume from the point where you previously saved.

Use  to select the file you wish to load and press , then enter either "Yes/No" when the verification screen appears.



#### CAUTION

Insert the VM into Expansion Socket 1 of the Dreamcast Controller.

Game Time: The time and Date in the game when you saved.  
Save Time: The time and date of the Game File when you saved.

### Options

Modify various settings of the game.

Use **▲**/**▼** to select the setting and **□** to modify. Returns to "Start Menu" by either **○** / **□**.



<b>Dialog/Text</b>	Set Dialog and Text Mode.
Game Mode	Play using both voice and Text.
Text Mode	Play using Text only.
Character Mode	Play using voice only (but you'll be unable to skip conversations).
Shinmuei Mode	Play using both voice and Text. Text is displayed when you choose to skip conversations.
<b>Sound</b>	Set the sound output to either Stereo or Mono.
<b>Analog Thumb Pad</b>	Set the Analog Thumb Pad controls to either Lock or Move.
<b>Toggle Controls</b>	Switch the controls of <b>○</b> / <b>□</b> .

\* These modifications can also be made through the System Menu's "Settings" (See p. 42) during playability.

### Digest Movie

Memorable scenes from "Shinmuei 1" can be viewed through a specially edited "Digest Movie".

"Digest Movie" can be stopped using **○** during the screening. This will allow you to return to the "Start Menu".



### Shinmuei Collection

Play the mini games and Free Battles introduced during the progress of your game for pure enjoyment.

All mini games played during "Shinmuei 1" can be added to your collection (See p. 54).



## ADVANCING THROUGH THE GAME

Assume control of the lead character, Ryo Hazuki, and proceed through the game by gathering information.

Searching for a man named Yasuda Zhu, solving the mystery behind the Phoenix Mirror, accumulating new friends, brings you a step closer to your goal.

### On the Passage of Time

In the world of "Shenmue II", the passage of time is similar to that of the real world: as each and every scene reflects a realistic passage of time.

The people who live in the world go about their lives and undertake their activities in accordance with the passage of time.

As each and every one who participates here, Ryo must also awake from his bed to begin his day and then return to sleep when the day ends.



### Overall Time Limit

Time will pass, even when you are not doing anything. The game starts on a cold winter's day.

There is no need to rush your way through the game: take your time and admire the scenery. If you wish, however, you are expected to reach your goal before the summer comes around.

Enjoy the world of "Shenmue II".

## GAME STRUCTURE

The following game modes are available:

For details on game controls used in each game mode, see the page numbers listed below.

### Free Quest



Reach your desired destination freely and search it well. Caution and speak with people, gather information, watch for clues, and its advances through the game plot. (See p. 32)

### Free Battle



Whenever a battle scene unfolds, use simple combinations of button and trigger commands to help Ryo execute the essential skills necessary to defeat his enemies. (See p. 43)

### DTE



The DTE mode involves participation in short dramatic event scenes in which you must press the controller buttons that correspond to the goals which appear on the game display within a time limit to successfully finish the mode. (See p. 44)

### Mini games



There are many fun and interesting mini games featured. (See p. 50)

This is the main game mode. Navigate the environment freely, engage in conversations and investigate as will be advised through the game.

## How to View the Screen

### A.S. [Action Selector]



[A.S.] is displayed in the upper left corner of the screen. Use **←→** to select an action. (See p. 33)

### Navigation Map



The Navigation Map will display Ryo's position if he possesses the map of that particular area. (See p. 37)

### I.S. [Icon Selector]



"I.S." is displayed in the lower right corner of the screen. The icons display the available actions Ryo can take. (See p. 36)

### Watch/Direction



The watch icon displays the current game time (AM/PM indicates morning/evening). The map around the watch contains the letters "N", "E", "W", "S" indicating your direction (N=North, E=East, W=West, S=South). The map rotates whenever Ryo changes direction.

## Basic Controls

### Trigger [L] [R]

Press and hold the Trigger [L] to change Ryo's viewpoint and then click on an object (surrounding Ryo).

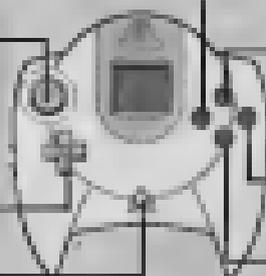


### Trigger [L] [R]

Press and hold the Trigger [L] to have Ryo run in the direction that he is facing. Continue to Ryo's designated action to be performed in a place where he cannot run.

### Action/Thumb Pad [Left]

How Ryo uses it, by direction you click, open while moving or using the game.



### Button [L]

Press to open Ryo's notebook (See p. 23). If [L] then Ryo performs actions in accordance with the situation.

### Button [R]

System Menu/Accessory (Access Point) Press to display the System Menu (See p. 24) or perform the Money Counter (See p. 32).

### Button [L]

Cancel/Navigation Menu Press to cancel or to have the Navigation Menu displayed (See p. 37).

### Button [R]

Conversation List Press to have Ryo perform conversation (See p. 33).

### D-Pad

Walk

### Start Button [Help]

Press to pause the game. The help screen will then be displayed (See p. 35).

Buttons **△** / **○** / **×** / **□** are compatible with the "1.0" type. "1.0" may vary depending on Ryo's situation (See p. 33).

Press Buttons **△** / **○** / **×** / **□** and the Start Button simultaneously to return to the title screen.

You can change the functions of Trigger [L] [R] and the Analog Thumb Pad in the "Options" (See p. 24) or "Settings" menus (See p. 43).

## Movement

Press **←** to move Ryo forward, **→** / **⇐** to move left or right and **↻** to turn around. Press and hold **⏪** to make Ryo run in the direction he is facing. The speed at which he runs scales according to how hard the trigger is pressed.

To change direction without moving, press and hold **⏪** while using the D-Pad. This is useful when you need to inspect your immediate surroundings or to slightly adjust the direction Ryo is facing.

- The racing Thrust Ped can be used to move Ryo if the settings are changed through the "Options" (See p. 24) or the System Menu (See p. 30).

## L.S. Icon Selector

**⏪** / **⏩** / **⏴** / **⏵** displayed in the bottom right fixed corner of the screen will be substituted by various icons on a line-by-line basis. When you press the button which corresponds to the icon, Ryo will undertake various actions.

- These are other icons that make in particular situations.



**Conversation**  
You can initiate or carry on a conversation with



**Action**  
Various actions such as punch, kick, and grab will be performed.



**Door**  
The door will be opened or closed on.



**Notebook**  
You can open the notebook (See p. 30).



**System Menu**  
The System Menu will be displayed (See p. 30).



**Money**  
Consultation Ask about anything and all money such as a part-time job or payments.



**Navigation Menu**  
The navigation menu function will be displayed (See p. 30).



**Cancellation**  
Cancel the current screen.



## Notebooks

Important details that Ryo has heard or experienced are automatically transferred to his notebook. Refresh the notebook page of "1-3" (See p. 30) or go to the System Menu (See p. 30) to open the notebook.

This is especially helpful when you have forgotten something or need a clue about how to proceed.

Once the notebook is open, use **⏪** to turn the previous or following page, **⏴** to show the "last page pertaining to game progress" and **⏵** to show the "last page of work information." To close the notebook, press **⏪**.



## Help

Press the **Start** button during gameplay in order to pause the game and display the help screen. The screen provides a simple explanation that relates to the game mode or your location and the game controls that can be used. Press the **Start** button whenever you need game control information or want to see how to proceed.

The pause situation and game controls that can be used are displayed. Press the **Start** button again to cancel the help screen and resume playing the game.



**Conversation**

Approach a character in the game and initiate a conversation when the conversation icon (See p.42) appears in the "IG." Conversations can only be continued while the conversation icon is rotating.

By pressing **[X]** during a conversation, you are allowed to stop that conversation. (Depending on the "Dialog / Text" mode selected, the dialog stop function may be disabled.)

To modify the "Dialog / Text" mode settings, select "Settings" from the System Menu (See p.40).

Ryo is not the only character who can initiate conversations. There are some situations in which another character will approach and initiate a conversation with Ryo.

**Money Conversations**

As the game progresses, there will be a time when Ryo will visit Remy and the money conversation icon will appear in the "IG."

When you start the conversation through the money conversation icon, the conversation will be rotated around "A.S." will appear with the options "Friendship," "Gambling," "Part-time job" and "Quit," so select what you need to do using the D-Pad.

**A.S. Action Selector**

An "A.S." will appear at the upper left hand corner of the screen in a given situation, whether you are responding during a conversation, or selecting some type of action.

**[X]** **[Y]** **[Z]** select a given action.

There is a time limit set for selecting an action. By failing to make a selection within the time eluded, the game will proceed as if you rejected that particular situation.



This screen shot depicts an "A.S." of the gambling scene in this game. you press **[X]** to "Play," press **[Y]** to leave the "Table", and press **[Z]** to "Quit."

If you are willing for someone or are willing to see what will happen, the "A.S." will be displayed with the following options: "Wait" and/or "Quit."

If for example you selected "Wait", the time of day will continue to pass by.



**Search**

You can search for various objects, such as an advertisement board, a map to a shop, box found in a forest, as well as items placed in a room. You can search many objects within Hyli's environments.

**Zoom**

If you press and hold **[Z]**, the camera view will shift to a first-person perspective, as if you were seeing the world from Hyli's eyes. While at the first-person perspective, you can zoom in on various objects. Use the Analog Thumb Pad or D-Pad to adjust the camera angle as needed.

- The function of **[Z]** can be adjusted through "Settings" (See p. 40) on the System Menu.

**Lock-on**

When you approach and use the zoom function on certain objects, the camera will automatically zoom in for a super close-up and "lock-on" to that object.

Press **[L]** to cancel the lock-on and return the view to normal.

During lock-on it is not possible to move to the nearest lock-on object by using the D-Pad.

If you want to zoom without lock-on, press and hold **[Z]** while you zoom.

**Zoom**

Press **[Z]** to change the camera view to a first-person perspective to examine objects in close-up.

**Lock-on**

When certain objects are approached using the zoom function, the camera will zoom-in close and lock on to the object.

**Look-on Actions**

The "Look-on" function is functional as usual.

Depending on the object that is looked on, a variety of different actions can result.

**Examine** Use the Analog Thumb Pad to adjust the viewing angle and perspective as needed or press **[Z]** to zoom.

**Open** Open doors, drawers, boxes, etc. When there are objects inside use the Analog Thumb Pad to adjust the viewing angle and perspective as needed or press **[Z]** to zoom.

**Pick Up** This will allow Hyli to grab or pick up any objects that can be picked up. Use the D-Pad to adjust the viewing angle and perspective as needed or press **[Z]** to zoom.

**Take** Hyli may keep the objects that can be kept.

- Functions of **[Z]** can be adjusted through "Settings" on the System Menu (See p. 40).

**Look-on to Characters**

Characters in this game can also be looked on to. If the conversation icon is displayed in the "LS" you can speak with that person.

When you look on to a person who is moving, the camera will automatically follow that character. If you want to stop following, press **[L]** to release the lock-on.

There are other actions that can be carried out using a lock-on. When you look on, be sure to check if the action lock-up icon in the "LS" and press the button when it does.



### Choice

Depending on the person Ryo converses with, some characters are nice enough to lead Ryo to a particular destination. After the conversation you will follow the person who is making some destination you have requested.

In this event, you will be in a situation where Ryo is automatically locked on (Press **□**) to the person he is following without having to do anything.

If you want to stop following, press **□** to release the lock-on.



### Navigation Map

When you move the map that corresponds to the area, the navigation map will appear on the bottom left-hand corner of the screen. The navigation map rotates when Ryo changes direction by map tracking. Ryo's present location is indicated as a red dot.



When you need a closer view of the navigation map, press **□** and **□** at the same time to zoom in.



### Navigation Mark

The map can be marked with a navigation mark. This is useful when you want to mark an important spot for future reference.

To bring up the navigation mark mode, select the navigation mark icon that appears in the "1.2."



By pressing either **□** / **□** / **□** in this situation, a colour-coded navigation mark that matches your choice will be plotted on the map where Ryo is positioned at that moment. Press **□** + **□** + **□** simultaneously when you need to delete any of the navigation marks that are plotted on the navigation map.

### Map Stand

Maps can be purchased at the "Map Stand" on city streets.



**System Menu**

Select the System Menu icon from the "I.S." (See p. 30) to open and display the System Menu.

By placing the cursor on an item or system icon, the name of the icon will be displayed.

Use the D-Pad to select items or system icons and press button **[X]** to enter your selection. To close the System Menu, press **[X]**.



**Item**

Hover an item and press **[X]** to display the item close up. Use the D-Pad to face over the item and use **[L]** / **[R]** to zoom in and out on the item. To return to the System Menu, press **[X]**.



**Overall Map**

This is the overall map of the area where Ryo is currently positioned. This map will only display areas of each map you have possessed.

The red point seen in the middle of the map indicates your current location. Use **[L]** / **[R]** to zoom in and out on the map. You can rotate the map with the D-Pad and have Ryo face in any direction. Collect the map of each area to complete the Overall Map.



**Notebook**

Ryo's notebook contains notes of his daily business, important information and other things he has heard or experienced. Select this icon to display the notebook and use the **[L]** / **[R]** to turn the pages. Press **[X]** to show the "last page pertaining to game progress" and **[X]** to show the "next page of the area information." The notebook can also be directly opened through the "I.S." by pressing **[X]** (See p. 30).



**Takem's**

Select this icon to display the number of risk machine coins Ryo has in his possession.

**Save**

Select to enter the current game data to a Game File (See p.40). Select a file to save the data to and press **[X]**. When you start the game, you can resume that game through "Continue" in the "Start Menu" (See p.33).

**Settings**

Select to modify the game settings. For details on the controls required and the features available, refer to "Options" in the "Start Menu" (See p.34).

**Moves Scroll**

This scroll contains details of all of the martial arts moves Ryo has mastered. Select this icon to review the moves, their commands and Ryo's current proficiency level. You can also select the move.

**Collection**

Select this icon to display Ryo's collection of prizes from the Capsule Toy Machines and elsewhere. Use **[L]**/**[R]** to toggle between windows if the collection items are displayed over several pages.

Select an item and press **[X]** to examine the item up-close. You can rotate such items with the D-Pad and zoom in and out with **[L]**/**[R]**.

**Album**

Select this icon to display the pictures Ryo has acquired. Select a picture and press Button **[X]** to display it close up. You can rotate the picture with the D-Pad and zoom in and out with **[L]**/**[R]**.

**Maps**

Select this icon to display the maps Ryo has collected. Each area has its own map. Select the map containing the area you would like to see and press **[X]**.

**Pewshop Films**

Select this icon to display the pewshop films (Sales Prices List) that Ryo has picked up. A film is distributed at each pewshop. Select the film of the shop you would like to see and enter your selection with **[X]**.

**Movie Handbook**

Select this icon to display the movie handbooks that Ryo has acquired. You cannot master the movies just by acquiring them. To master the movies, press **[X]** to see the movie handbook. You can acquire the movie handbook from someone or purchase it at a store.

**Ryo's Money**

For Ryo to earn some money, he can either sell his items at the pewshop, gamble and win, or get a part-time job. Whenever money is paid or received, the money loan and current amount will be displayed.



Note that the money in Ryo's possession is displayed in HK\$ in "Shenmue II".

- The money Ryo possesses in "Shenmue II" will be automatically converted when you start "Shenmue III" if that game is started through the Classic Game File saved from "Shenmue II". The currency exchange rate is displayed in the Notebook.

When Ryo has money, he is able to purchase items at stores. However, keep in mind that money is required for important events throughout the game, so you would be wise not to spend it too frivolously.

**Lodging Place**

When a day comes to an end, you must select "Sleep" at the lodging place to allow Ryo to go to bed.



After 11:00pm, Ryo will jump to the lodging place automatically and go to sleep.

Press **[X]** at the lodging place for the following options (These options will be automatically destroyed when Ryo returns to lodging place after 8:00am.)

Use the D-Pad to select an option from the given options.

"Sleep" will appear only after 8:00pm.

**Sleep** At the end of the day, Ryo must sleep to replenish his energy.

**Save** Select to save the current game data to a Game File. Select the file to save the data to and press **[X]** (See p.42).

**Settings** Check or modify the game settings. Refer to "Options" (See p.24) in the "Start Menu" for details on the controls required and the features available.

**Cancel** Select to close the available options. After 11:00pm, this action will not be displayed as one of the options.

When you are leaving the lodging place, there is a time when an "A.S." will appear with the following options, "Area Name," "From Yesterday" or "From Here."

When you select "Area Name" in the selection, Ryo will jump start from that particular area. Selecting "From Yesterday" will jump-start Ryo to his previous position.

**Saving**

You can allowed to save your game from either the System Menu or by selecting "Save" at the lodging place.



Select the file you need to load with **[Left]** and press **[X]** to enter. If you already have saved game data in the file, you will be asked if you want to overwrite the file, so answer Yes by selecting either "Yes/No."

By saving a game, you can resume play by selecting "Continue" on the "Start Menu" (see p.23).

A total of 8 Game Files can be saved on each VM.

In order to effectively continue playing you will need a VM with at least 32 blocks of free memory.

\* When saving or loading Game Files, never turn the Gamepad power OFF, attempt to remove the VM or disconnect the controller.

As you progress through the story, Rgo will encounter events which will require you to think and react quickly. These events are known as QTE (Quick Time Event) and are executed via simple one-button commands.

When a QTE occurs, controller-oriented icons (▲, ◀, ▶, ○, □, △, and ×) will appear in the center of the center of the game display. While the icon is being displayed, press the corresponding controller button as quickly as possible.



"QTE" icons will appear in the center of the game display. If an "□" icon appears, press □ before the icon disappears.

### Command QTE

When a "Command QTE" occurs, D-Pad and ▲, ◀, ▶, ○, and × icons will appear in the game display.

These icons will blink in a specific order, so make sure to press the correct button configuration in time.



If the "▲" "▶" icons appear, press ▲, ▶ before the icon disappears.

## FREE BATTLE

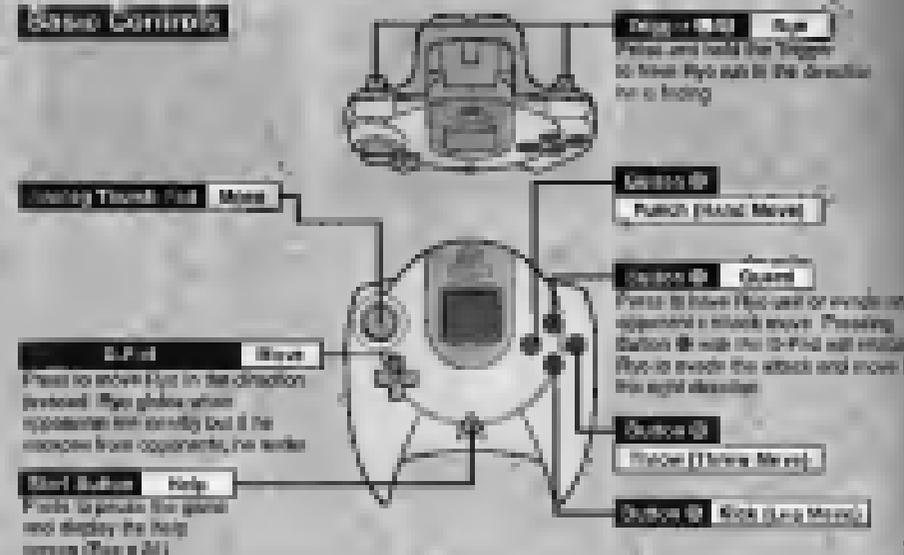
As the storyline develops, there are situations in which Ryo must engage in a fight. These fights are not limited to simple one-on-one encounters. On certain occasions Ryo must take on multiple opponents in one fight.

During Free Battle a strength gauge will appear in the bottom left-hand corner of the game's play field. Ryo and his opponent(s) assume a fighting pose, the Free Battle commences.

Use the story martial arts moves in Ryo's repertoire to attack, and defend, slip your opponent down with y/n's all gained, take advantage of your opponent's power flow while attacked, and turn it back on them, be on guard had you shall succeed.

\* In some situations, the fight will continue the computer's perspective. You will not change any of the Game Controls.

### Game Controls



## Executing Moves

The various moves can be performed by grasping different combinations of the D-Pad (**↑****→****↓****←**) and Buttons (**Y** **X** **Z** **C**). Moves that Ryo can execute can be viewed through the "Moves Scroll" of the System Menu (See p 44).

### Move Introduction

This section is an introduction to the martial art moves Ryo has previously mentioned. These moves are available at the start of the game. The commands described here relate to situations when Ryo is facing to the right and his opponent is positioned on the left. If Ryo is facing left and the opponent is positioned on the right, the D-Pad commands must be reversed.

#### • Hand Moves

<b>Y</b>	Tiger Knuckle
<b>Y</b> <b>X</b>	Blow Kick
<b>Y</b> <b>Z</b>	Taisho Knuckle
<b>Y</b> <b>C</b>	Upper Knuckle
<b>Y</b> <b>X</b> <b>Z</b>	Blow Assault
<b>Y</b> <b>X</b> <b>C</b>	Katana Kick Slash
<b>Y</b> <b>X</b> <b>Z</b>	Flt Glow
<b>Y</b> <b>X</b> <b>C</b>	Breath Strike

#### • Power Moves

<b>X</b> <b>Z</b>	Big Wheel
<b>X</b> <b>Z</b> <b>C</b>	Twin Hand Waves
<b>X</b> <b>Z</b> <b>C</b>	Buddist Willow
<b>X</b> <b>Z</b> <b>C</b> <b>X</b>	Avastante Lance
<b>X</b> <b>Z</b> <b>C</b> <b>X</b>	Shake Tiger
<b>X</b> <b>Z</b> <b>C</b> <b>X</b>	Dark Moon

### Victory And Defeat

Victory is self-explanatory. However, defeat occurs when your strength gauge (shown just to the left of the hand screen) of the game display reaches zero and Ryo is knocked down.

\* Failing to execute the DTT (del-moves) during a Free Battle only occurs in your loss.

#### • Leg Moves

<b>Y</b>	Crescent Kick
<b>Y</b>	Triangle Kick
<b>Y</b> <b>X</b>	Head Against Leg
<b>Y</b> <b>X</b>	Sick Peep Kick
<b>Y</b> <b>X</b> <b>Z</b>	Tornado Kick
<b>Y</b> <b>X</b> <b>C</b>	Thunder Kick
<b>Y</b> <b>X</b> <b>C</b>	Suplex Kick
<b>Y</b> <b>X</b> <b>C</b>	Back Kick
<b>Y</b> <b>X</b> <b>C</b>	Against Crescent

#### • Side Throws

<b>X</b> <b>Z</b> <b>C</b>	Backward Flip
- To counter opponent's attack.	

#### • Running Moves

<b>Y</b>	Blow Dash
<b>Y</b>	Cyclone Kick
<b>Y</b> <b>X</b>	Whirlwind
- Execute while running	

#### • Throw Moves (Front)

<b>Y</b>	Overthrow
<b>Y</b> <b>X</b>	Sweep Throw
<b>Y</b> <b>X</b>	Vertex Throw
<b>Y</b> <b>X</b> <b>Z</b>	Blat Peep
<b>Y</b> <b>X</b> <b>C</b>	Senbon Drop
<b>Y</b> <b>X</b> <b>C</b>	Shoulder Borer
<b>Y</b> <b>X</b> <b>C</b>	Tengu Drop

\* Press when you left close to the opponent.

#### • Front Throws

<b>Y</b>	Back Yank Drop
- Execute when Ryo is behind his opponent.	

#### • Side Throws

<b>Y</b>	Barbecue Hound
- Execute when Ryo is behind opponent.	

**Moves Screen**

"Moves Screen" can be selected through the System Menu.

Here is a list of all the moves Ryo has mastered. The name, commands, and proficiency level for each move can be verified here, and different moves can be selected. New moves that you have acquired and mastered will be added to the "Moves Screen".



Use **▲** to select a particular move. This will display the explanation and ability of that move. When the move has been chosen an image of Ryo will appear on the left hand side of the screen, this can be viewed from a different angle by using the Analog Thumb Pad.

**Move Selection**

When the **⊕** icon appears on the left hand side of the Name, this indicates that there is more than one move for that command. Press **⊕** when the cursor is on such a move to find multiple moves for that command, use **▲** to select the move you would like to use during a Free Battle.

• If you press **⊕** you can directly switch these moves.

**Move Ability**

Moves which have a unique ability, based on the following features.

- Power** Attacking power of the move. The larger the gauge, the more powerful the move.
- Speed** Agility of the move. The larger the gauge, the quicker the move.
- Rigid** Vulnerability of the move. The shorter the gauge, the less vulnerable the move.

**Proficiency Level**

By using the moves during Free Battle, the proficiency level of the move increases.

When you use moves with a higher proficiency level, your opponent's strength gauge will not recover as quickly.

**Critical Move**

Moves with the **⚡** icon on the side have "Critical move attributes" in that move.

Moves that have "Critical move attributes" allow you to occasionally knock out weaker enemies with one blow.

**Move Instruction**

As the game progresses, Ryo will have the opportunity to learn new moves from various game characters. These characters will provide you with precise instructions so simply follow what they say and input the commands accordingly.

Once Ryo is able to execute a move at all, it will be considered an "acquired" move.

When you master a move, it will be added to the "Moves Screen".

**Vid Display (Sold separately)**

If you find it difficult to perform a particular move, the Vid Display will briefly display a hint that shows the command for that particular move.



You can play a variety of mini games in "Shenmue II." Introduced here are some of the mini games that can be enjoyed within the game. If you forget how to play a particular game, press the Start Button to display the Help Menu for the game controls.

### Onifun



Use the Analog Thumb Pad to steer the carred race a great each checkpoint within the allotted time. Use **[Left]** to brake and **[Right]** to accelerate. Press **[Up]** to move up a gear and **[Down]** to move down a gear. To select the music during the race, move on to the Analog Thumb Pad.

### Hang On



The Analog Thumb Pad is used **[Left]** to brake and **[Right]** to accelerate, while the analog stick and each checkpoint within the allotted time.

### AFTERSUNNER II



Control your game with the Analog Thumb Pad and steering the arena without getting shot down. **[Left]** is used for throttle, **[Right]** for Vector-Steering, and **[Up]** for rotation.

### Speed Harrier



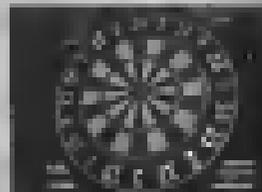
Use the Analog Thumb Pad to maneuver the character and avoid enemy fire and obstacles. Press Button **[Left]** / **[Right]** / **[Up]** / **[Down]** to attack, and destroy enemies.

### Arm Wrestling



Complete against the best in a arm-wrestling contest. When the match begins, press **[Left]** or **[Right]** to pull on your side. Sometimes "best" will be a hidden character of QTE during the match or for in your game!

### Darts 7



Throw darts to win the highest total score. Press **[Left]** to throw the dart at the right moment. You can also compete with another player.

The "Shenmue Collection" can be found on Disc 4.

Here you can enjoy playing some of the mini games that you've played during the progress of your game.

Select the "Shenmue Collection" from the "Start Menu," and select the Game File you wish to load from the list screen.

The "Player Data" which is saved on the Game File you select here will be used for the "Data" of the "Shenmue Collection."

### Menus in "Shenmue Collection"

Use **[Left]** to select the mini game category, and press **[Right]** to select the mini game that is registered in the list.

Press **[Left]** to start the mini game that you have selected. Press **[Right]** to return to the "Start Menu."

Press the Start Button in case you need to check how to play or for the controls. Help for the idea that matches the cursor will be displayed.

The title that appears as "???" is a mini game that is yet to be registered in the main game of "Shenmue II." Games that are subject to be registered on the list will be included, once you encounter them in the game.

- Each mini game you have played in the main game will be saved to the System File and added to your "Shenmue Collection" allowing access to main menu games in 3D mode.

- Changes with your scores or money will not affect the main game.





### Ryo Hazuki

Ryo lost his mother during his infancy. Over the years he devoted himself to kung fu under the guidance of his kind father. Ryo is reckless and quick to start a quarrel, but his passionate strong will. To avenge the memory of his father's death, Ryo leaves for Hong Kong, China, what awaits him there... ?



### Shenhua Ling

Shenhua grew up in China surrounded by mother culture. She has courage combined with strength and a mysterious innocent expression. Shenhua is pure, if a little naive, she never doubts anyone and is very kind. Her destiny will change forever when she encounters Ryo.



### Wuying Ren

Ren is the leader of the Hitman, a street gang which has its own territory in the Sewing Hills Street. He is charismatic and both his words and actions lead the way. Ren doesn't trust anyone, and is obsessed with money. He is also quick-witted and good at gambling.



### Gang Long (Lan Di)

Lan Di sees a mysterious martial art which is said to have been lost. His cruel eyes scared the enemies who never know their fighting spirit. Those who fight back, are harshly defeated with his animal fist.



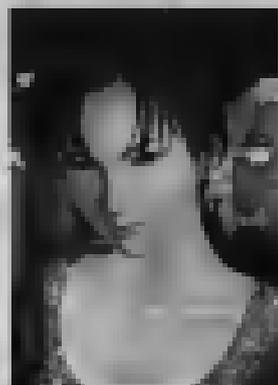
### Joy

Joy loves to ride motorcycles. She is a very spirited woman who speaks her mind, but tends to be misunderstood by everyone because of her bluntness. The real Joy is gentle and honest.



### Wong

Wong admires Rain as an older brother and admires his masculinity. He has a strong sense of duty even though he is a young boy and never attempts to return a favor. He is also good with his hands and is particularly good at repairing tools. Wong often joins Sam, Larry, and Dool Z in mischief and petty crimes around the Pac area, but he is a good boy at heart.



### Xiuying Hong

Xiuying is fond of Chinese tradition and culture. She is well versed in Taoism, history, and martial arts, specializing in heavy and neutral arts. Xiuying is a very thoughtful person and always thinks ahead before taking action. She does not speak much, nor does she show much experience, but it seems she hides a great deal of talent in her beautiful eyes.



### Fangmei Xun

A fourteen-year-old girl, Fangmei, is cheerful and likes to help everyone and because of this, she is loved by everyone. Fangmei was adopted by the temple people of Taoism so she works there to repay their kindness for adopting her. She is respectful of her elders, but will also speak her mind if she sees that something is wrong, although she is neither arrogant or spiteful. Fangmei likes to see her own busy, taking care of people but gets disheartened if someone reaches her hand.

Après avoir traversé le mer, il arriva par l'est, d'une lointaine contrée  
Il ne sonnait pas la force qui est ensoufflé en lui,  
Celle force qui pourrait le détruire,  
Celle force qui pourrait ruiner ses vœux  
Quand il sera prêt, il viendra me quérir,  
Et nous ferons face ensemble.

J'attends...

Cette rencontre gravée dans mon destin depuis des temps immémoriaux  
Un dragon émergeant des entrailles de la terre,  
De sinistres nuages étonneront les dieux  
Un palais descendra des cieux,  
Ces ailes offriront un souffle pourpre au cœur de la nuit noire,  
Et une unique étoile brillera, seule

- FREE -

### Full Reactive Eyes Entertainment

Allez où bon vous semble. Observez tout ce qui vous entoure.  
Écoutez tout ce qui vous intéresse.  
Dans ce monde, le fil du temps est à la fois élastique et véritable.  
Lorsqu'une réaction nous pose à un quelconque niveau et émotionnel  
Le magnétique pouvoir de soleil embrase le ciel et se mue  
Vivement en une douce et paisible nuit.  
Lorsqu'il pleut, les gouttes tombent,  
Lorsqu'il neige, les flocons s'éparpillent  
Parfois, pendant des journées entières,  
Ici, le ciel a un sens.  
Certains font leur promenade quotidienne dans le parc,  
d'autres travaillent dur pour payer leur vie. Les commerçants  
vendent leurs produits, les enfants jouent, les femmes au  
foyer cuisinent. Chacun vit sa vie dans son quotidien.  
Cet univers est effectivement véritable.  
Préparez et entraînez-vous ce couple de nombreux personnages  
Apprenez et évoluez à travers de multiples expériences  
Découvrez cette aventure épicéante et magistrale  
qui vous engage.

Merci d'avoir acheté « Shenmue II ». Ce jeu a été conçu pour une utilisation sur console Dreamcast uniquement. Veuillez lire attentivement ce manuel avant de commencer votre aventure.

## SOMMAIRE

HISTOIRE	88
DEMARRAGE DU JEU	89
PROGRESSION DANS LE JEU	88
STRUCTURE DU JEU	87
AVENTURE LIBRE	88
QTE	89
BATAILLE LIBRE	88
MINI-JEU	90
COLLECTION SHENMU	81
PRESENTATION DES PERSONNAGES	83

« Shenmue II » est une œuvre de fiction.

(Visual Memory (VM), vendu séparément.)

Plates de système : 4 titres

Boîtier de jeu : 18 titres (Shenmue, Shenmue II, Shenmue III)

Repetez-vous à la page 83 pour plus d'informations concernant les personnages.

### ATTENTION !

« Shenmue II » est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes ou des organisations existantes est totalement fortuite.

## HISTOIRE

Meiji, printemps 1910, à Yokohama, au Japon.

Une jeune fille pâle, dans la vie de Ryo Hazuki est soudainement et inattendiblement bouleversée... par l'arrivée d'un étranger de visage indéchiffrable.

Ce homme, venu d'un hôtel traditionnel chinois, lui, imploré au domicile de la famille Hazuki, accompagné de ses deux fils de main en costume noir, se nomme Lee Li. Il s'occupe au commencement du feu-puissant kempu pour tuer le père de Ryo, l'empereur d'un minuscule royaume, sujet de son empereur.

Après une annonce d'engagement dans une étrange organisation, Ryo se dirige plus loin, vers un monde.

Ryo se réveille plus âgé et, présentant d'énormes similitudes à son père et plus. Cela se passe au sein d'un monde nommé Yumenji, lieu qui favorise les rêves et les visions, et où il possède le droit d'être possédé de conscience et de ses propres sentiments. Cette histoire voit Maïchi, chef de Ryo, tiraillé de tenter de le sauver. Il propose à Ryo que soit le seul sur des îles des Désemparés et qu'il y ait des personnes qui sont en danger. Il est entraîné dans la collection de Ryo, afin de compléter le jeu.

Ryo trouve finalement le monde, mais tout le monde s'en va. Ryo se réveille au sein d'un monde Lee Li et sauve le monde de son père. Après, Chen Li a une vision qui le dirige vers Hong Kong. Ryo est étendu, dormant ce qui, malgré un événement majeur, laisse d'un côté une histoire qui peut être vue par Ryo.

A force de volonté, Ryo se débarrasse de son mauvais et se fait un nom. Ryo retourne à Hong Kong avec les Citysumen d'avec Tada de Guimeng, le fils de Maïchi, grand frère de Li, le frère de Maïchi. Maïchi Chen lui propose ensuite une lettre qui peut-être dirigée vers Lee Li, lequel devra voir Ryo lorsqu'il partira pour Hong Kong.

Qui est Yumenji Doo, le père de Ryo ?

Qui est le secret qui se cache derrière le Minar Phénix ?

Qu'est-ce que Lee Li, l'empereur du père de Ryo ?

Et quelle est l'histoire, Ryo arrive à Hong Kong, bien décidé à faire le monde sur une des îles.



## DEMARRAGE DU JEU

### Insertion des disques

Si vous jouez pour la première fois à « Shenmue II », insérez le disque 1 dans votre console Dreamcast et commencez une nouvelle partie.

Lorsque vous contrôlez une partie à partir d'un sauvegarde, insérez le disque qui était dans la console au moment de la sauvegarde.

Le disque 4 contient un « Digital Movie », les résultats de « Shenmue I » et la « Collection Shenmue » où vous pouvez profiter des mini-jeux.

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous serez amené à changer de disque. Pour ce faire tout en continuant à jouer, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

### Démarrage d'une partie

« Shenmue II » est joué à un seul joueur.

Connectez le manette au port de manette A de la console Dreamcast avant de la mettre sous tension.

Lorsque l'écran d'accueil apparaît, appuyez sur le bouton Start pour afficher le Menu de démarrage. Utilisez **↑** pour choisir un mode de jeu et appuyez sur le bouton **○** pour valider votre sélection.

#### ATTENTION

Insérez le VM dans le port d'extension n° 1 de la manette Dreamcast.

Si vous n'utilisez pas le port de manette A ou le port d'extension n° 1, le jeu peut ne pas fonctionner correctement.

Lors de la mise sous tension de la console Dreamcast, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques **○** / **□**. Cela risque d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et provoquer des dysfonctionnements.



## Menu de démarrage

### Nova Game (Nouvelle partie)

Après la séquence d'ouverture, une nouvelle partie débute.

Il est recommandé à ceux qui n'ont jamais joué à « Shermus I » de sélectionner « Direct Movie ».

### Commencer la partie à partir du fichier « Cleared Game File » de Shermus I ?

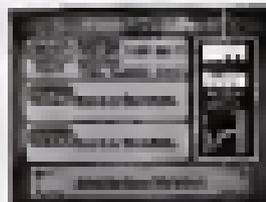
Si vous possédez la sauvegarde d'une partie terminée de « Shermus I », vous pouvez l'utiliser quand vous démarrez votre jeu. Les données telles que l'heure de jeu ainsi que l'argent, les objets et les mouvements d'auto-matériau seront transférés. Insérez le VM qui contient la sauvegarde de la partie terminée de « Shermus I » dans le port d'extension n° 1 de la console Dreamcast, puis sélectionnez "Nova Game" (Nouvelle partie). Faites votre choix quand le message "Start Shermus I with Cleared Game File of Shermus I?" (Commencer la partie à partir du fichier « Cleared Game File » de Shermus I ?) apparaît.

#### Note

• Certains objets ne pourront pas être transférés.



#### Endroit sauvegarder



### Continuer (Continuer)

La partie reprend au prochain point de sauvegarde.

Utilisez **▲**/**▼** pour choisir le fichier que vous désirez charger et appuyez sur le bouton **○** puis choisissez "Yes" (Oui) ou "No" (Non) quand l'écran de confirmation apparaît.

#### ATTENTION

Insérez le VM dans le port d'extension n° 1 de la console Dreamcast.

Quand Time (Heure du jeu) l'heure et la date dans le jeu correspondent avec votre sauvegarde (Save Time (Heure de la sauvegarde)) l'heure et la date du fichier de jeu quand vous avez téléchargé.

## Menu de démarrage

### Options

Modifiez plusieurs paramètres de jeu.

A l'aide de **▲**/**▼** sélectionnez le paramètre de votre choix et de **○** modifiez-le. Retournez au Menu de démarrage en appuyant sur le bouton **○** ou **□**.



#### Dialog/Title (Voix/Titre)

Game Mode (Mode Jeu)  
Text Mode (Mode Texte)  
Character Mode (Mode Caractère)

Choix du mode de dialogue et de titres.

Vous avez les dialogues et les sous-titres.  
Vous avez les sous-titres uniquement.  
Vous avez les dialogues uniquement. Vous ne pouvez pas saisir les conversations.

#### Shermus Mode (Mode Shermus)

Vous avez les dialogues et les sous-titres. Les sous-titres s'affichent si vous disposez de matérielles conversations.

#### Sound (Son)

Réglez vos paramètres audio en même-temps en menu.

#### Analog Thrust Pad (Stick analogique)

Réglez les commandes du stick analogique sur Look (Regarder) ou Move (Se-déplacer).

#### Toggle Controls (Changer bouton)

Changez les commandes des boutons analogiques G / D.

• Ces modifications peuvent également être effectuées grâce aux paramètres du menu de système (voir p. 60) pendant le jeu.

## Digest Movies

Les scènes mémorables de « Shamus I » peuvent être vues grâce au film spécial regroupant le premier volet du jeu.

Ce film peut être installé en appuyant sur le bouton  pendant sa diffusion. Ceci vous fait passer au Menu de démarrage.



## Collection Shamus

Regardez-vous avec les images et les combats libre introduits pendant le jeu.

Tous les mini-jeux nouveaux vous pouvez dans « Shamus II » peuvent être ajoutés à votre collection (voir p. 81).



## PROGRESSION DANS LE JEU

Explorer l'île Haruit, le héros du jeu, et progresser dans le jeu en recueillant des informations.

Passer à la recherche d'un homme comme Harudo Zhu, tenter de découvrir le mystère autour du Minar Pheno, raconter de nouvelles péripéties sont des exemples d'actions qui vous rapprochent de votre but.

### Le passage du temps

Dans le monde de « Shamus I », le fil du temps est parallèle à celui du monde réel puisque chaque scène reflète un passage du temps réel.

Les péripéties de ce monde vont leur vie et valquent à leurs occupants d'ordinaire mené aux périodes de la journée.

Comme tout le monde, l'Égo doit se lever chaque matin et se coucher à la fin de la journée.



### Quelques faits

Le temps passé, reflète ce que vous ne faites rien.  
Le jeu commence par une fois journée d'été.

Vous n'avez pas besoin de vous dépêcher. Prenez votre temps et admirez le paysage et vous le méritez. Vous devez cependant attendre l'impact du jeu avant l'arrivée de l'été.

Finissez dans le monde de « Shamus II » ...

## STRUCTURE DU JEU

Les modes de jeu suivants sont disponibles. Pour de plus amples renseignements concernant les commandes de jeu utilisées décrits ci-dessous, vous pouvez consulter les pages indiquées ci-dessous.

### Aventure libre



Promenez-vous librement et enquêtez comme bon vous semble. Interrogez et parlez aux gens, recueillir des informations, résoudre des énigmes, etc. pour progresser dans le jeu (voir p. 68).

### QTE



En mode QTE, vous devrez à de brèves périodes (10 à 30 secondes) au cours desquelles vous devrez appuyer sur le bouton correspondant à l'icône qui apparaît à l'écran dans un laps de temps imparti afin de résoudre l'éénigme (voir p. 64).

### Bataille libre



Lorsque vous devez participer à un combat, utilisez les commandes de base pour permettre à Ryo d'effectuer les mouvements de base nécessaires pour vaincre les ennemis (voir p. 69).

### Mini-jeux



De nombreux mini-jeux intéressants et amusants sont présents (voir p. 69).

## AVENTURE LIBRE

C'est le mode de jeu principal. Promenez-vous librement, parlez avec d'autres personnes et enquêtez comme bon vous semble pour progresser dans le jeu.

### Structure de jeu

#### A.S. (Sélecteur d'actions)



Un Sélecteur d'actions s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Utilisez  $\left[ \begin{smallmatrix} \blacktriangle \\ \blacktriangleleft \\ \blacktriangleright \\ \blacktriangledown \end{smallmatrix} \right]$  pour choisir une action (voir p. 70).

#### Carte de position



La carte de position affiche la position de Ryo si il possède la carte de la zone dans lequel il se trouve (voir p. 77).

#### I.E. (Sélecteur d'actions)



Un Sélecteur d'actions s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran. Les icônes affichent les actions que Ryo peut effectuer (voir p. 70).

#### Montre / Direction

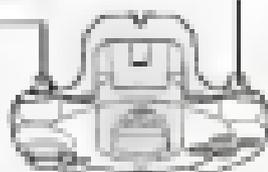


L'écran de la Montre indique l'heure dans la partie en cours (AM et PM indiquent respectivement le matin ou la nuit). L'icône au-dessus de la montre affiche les lettres "N", "E", "W", "S" qui indiquent votre direction (N = Nord, E = Est, W = Ouest, S = Sud). L'anneau pivoté quand Ryo change de direction.

## Commandes de base

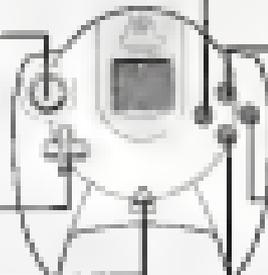
### Bouton D Zoom

Appuyez sur le bouton entouré pour changer le point de vue de Flyo puis pour zoomer sur les objets situés près de lui.



### Stick analogique Regarder

Consignez la direction vers laquelle se pose le regard de Flyo en déplaçant le stick analogique de son plateau de base.



### Croix mult

Marcher

### Bouton blanc Aide

Appuyez sur ce bouton pour accéder au jeu de gestes et au jeu d'icônes d'aide (voir p. 71).

### Bouton D Regard

Maintenez ce bouton enfoncé pour que Flyo tourne tout droit. Changez le point de vue de Flyo quand il se retourne dans l'incapacité de marcher.

### Bouton D Gamification

Appuyez sur ce bouton pour passer le point de Flyo (voir p. 70) au point que Flyo entend des actions selon les actions prévues.

### Bouton D

#### Menu de système / Aide d'argent

Appuyez sur ce bouton pour afficher le menu de système (voir p. 64) ou commencer une conversation à propos de l'argent (voir p. 70).

### Bouton D Afficher / Masquer la navigation

Appuyez sur ce bouton pour masquer une icône ou pour que le point de navigation s'affiche (voir p. 70).

### Bouton D Conversation etc.

Entrez un mot-clé pour que Flyo puisse commencer (voir p. 70).

Les boutons **D** / **D** / **D** / **D** sont compatibles avec le Sélection d'écran ou Sélection d'icônes peut dépendre de la situation de Flyo (voir p. 70).

Vous pouvez revenir à l'écran d'accueil en appuyant simultanément sur les boutons **D** / **D** / **D** / **D** et le bouton **D** et.

Vous pouvez modifier les commandes attribuées aux boutons stratégiques **D** / **D** et à la croix multidirectionnelle dans les options (voir p. 64) ou dans le configurateur (voir p. 60).

## AVENTURE LIBRE

## Déplacements

Appuyez sur **D** pour que Flyo aille vers l'avant, sur **D** ou **D** pour qu'il tourne à gauche ou à droite et sur le bouton analogique **D** pour qu'il se retourne. Sa vitesse dépend de la force avec laquelle vous appuyez sur le bouton.

Pour changer de direction sans bouger, maintenez le bouton **D** enfoncé tout en appuyant sur la croix multidirectionnelle. Cette fonction est pratique lorsque il s'agit d'inspecter autour de Flyo ou de délimiter avec précision la direction vers laquelle il regarde.

Les déplacements peuvent être effectués avec le stick analogique si les paramètres sont modifiés dans les options (voir p. 64) ou dans le Menu de système (voir p. 60).

## 15. Collecteur d'icônes

Les boutons **D** / **D** / **D** / **D** qui sont affichés dans le coin inférieur droit de l'écran sont parties complètes per direction icônes. Quand vous appuyez sur le bouton qui correspond à l'icône, Flyo entreprend certaines actions.

Il y a 4 autres icônes collectées à des situations particulières.



### Conversation

Vous pouvez engager ou confirmer une conversation (voir p. 70).



### Action

Plusieurs actions telles que donner un coup de poing, donner un coup de pied ou attraper sont possibles.



### Poise

Vous pouvez sauter ou taper à la poise.



### Gestes

Vous avez la possibilité d'ouvrir le menu (voir p. 71).



### Menu de système

Le menu de système s'affiche (voir p. 60).



### Parler d'argent

Vous pouvez parler de tout ce qui a rapport à l'argent, comme le travail ou les dépenses (voir p. 70).



### Point de navigation

Le curseur sera pointé de navigation s'affiche (voir p. 71).



### Annulation

Accuse l'écran en court.



## Carnet

Les éléments importants que Ryo a entendus ou vus sont automatiquement inscrits dans son carnet. Pour l'avoir accompagné l'écran du carnet dans le Sélecteur d'écènes (voir p. 76) ou accéder au Menu de système (voir p. 76).

Cette icône est particulièrement utile quand vous avez oublié quelque chose ou quand vous avez besoin d'un indice pour continuer.

Une fois que le carnet est ouvert, utilisez **[D]** pour tourner la page précédente ou suivante, **[B]** pour afficher la dernière page indiquant votre progression et **[A]** pour afficher la première page d'information. Pour fermer le carnet, appuyez sur le bouton **[X]**.



## Aide

Appuyez sur le bouton Start pendant le jeu pour mettre le jeu en pause et afficher l'écran d'aide. Cet écran vous propose des explications simples quand au mode de jeu, à votre équipement et aux commandes pouvant être utilisées. Appuyez sur le bouton Start lorsque vous avez besoin d'informations sur les commandes de jeu ou lorsque vous n'êtes pas sûr de la marche à suivre.

Les informations disponibles et les commandes de jeu peuvent être affichées apparaissent sur cet écran. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton Start pour fermer l'écran d'aide et reprendre votre partie.



## AVENTURE LIBRE

### Conversation

Approchez-vous d'un personnage et engagez une conversation quand l'icône de conversation apparaît dans le Sélecteur d'écènes. Les conversations ne peuvent être initiées que lorsque l'icône de conversation pointe sur elle-même.

En appuyant sur le bouton **[A]** pendant une conversation, vous avez la possibilité de passer cette conversation (selon le mode de Dialogue) à sous-titres. Dans ce mode, la fonction permettant de passer les conversations peut être désactivée.

Pour modifier les paramètres des dialogues et des sous-titres, sélectionnez "Settings" (Configuration) dans le Menu de système (voir p. 88).

Ryo n'est pas le seul personnage qui puisse engager une conversation. Dans certaines situations, d'autres personnes s'approcheront de lui pour discuter.

### Parler d'argent

Au fur et à mesure de votre progression, Ryo aura parfois besoin d'argent. C'est à ce moment que l'icône de parler d'argent apparaît dans le Sélecteur d'écènes. Quand vous commencent une conversation basée à l'écène de parler d'argent, le sujet de la conversation concerne l'argent. Le Sélecteur d'écènes s'affiche avec les options "Pennyhop" (Prélever sur papier), "Gambing" (Parier), "Part-time job" (Travail à mi-temps) et "Quit" (Abandonner). Sélectionnez votre choix avec la croix multirectionnelle.



## A.S. (sélectionneur d'action)

Un sélectionneur d'action s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran dans certaines situations, que ce soit pour choisir une réponse dans une conversation ou un autre type d'action.

Utilisez **▲** **▼** **◆** pour choisir une action précise.

Le choix d'une action est limité par le temps. Si vous ne choisissez pas une action à temps dans le temps imparti, le jeu continuera comme si vous aviez choisi cette dernière par défaut.



Cette capture d'écran représente le Sélectionneur d'action pendant une scène de jeu dans ce jeu. Appuyez sur **▲** pour jouer sur **◆** pour apprendre les règles ou sur **▼** pour abandonner.

Si vous attendez qu'il y ait un événement, le sélectionneur d'action s'affiche avec les options suivantes : **Non** (Abandonner) et / ou **Oui** (Abandonner).

Si, par exemple, vous choisissez d'attendre, le temps continuera de s'écouler.



## AVENTURE LIBRE

### Examiner

Vous pouvez examiner divers objets, que ce soit au premier plan ou dans une carte des petites annonces ou des objets présents dans une pièce. Vous devez sélectionner de nombreux objets autour de Ryo.

### Zoom

Si vous maintenez le bouton analogique **○** enfoncé, le caméra passe en vue subjective centrale et vous voyez le monde à travers les yeux de Ryo. En vue subjective, vous pouvez zoomer sur divers objets. Utilisez le stick analogique ou le croix directionnelle pour régler l'angle de la caméra.

Le fonction du bouton analogique **○** peut être réglée avec l'option de configuration (voir p. 58) du Menu de système.

### Lock-on

Quand vous vous approchez de certains objets et que vous utilisez le bouton de zoom, le caméra passe automatiquement en gros plan et se verrouille sur l'objet.

Appuyez sur le bouton **○** pour annuler le verrouillage et retourner en vue normale.

Lorsque le verrouillage est activé, il est toujours possible d'utiliser le croix directionnelle pour passer à un autre objet "verrouillé".

Si vous voulez zoomer sans que le verrouillage se déclenche, restant à le bouton **○** enfoncé pendant le zoom.

### Zoom



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

Lorsque certains objets sont examinés en gros plan, la caméra zoom et se verrouille automatiquement dessus.

### Lock-on



## Actions de verrouillage

Le Sélecteur d'objets fonctionne naturellement pendant le verrouillage.

Selon l'objet qui est "verrouillé", différentes actions peuvent avoir lieu.

**Examiner** Modifie l'angle de vue et la perspective à l'aide du stick analogique ou appuyez sur le bouton analogique **O** pour zoomer.

**Ouvrir** Ouvre les portes, tiroirs, boîtes, etc. Lorsqu'il y a des objets à l'intérieur, utilisez le stick analogique pour ajuster l'angle de vue et la perspective ou appuyez sur le bouton analogique **O** pour zoomer.

**Ramasser** Ceci permet à Ryo de se saisir ou de ramasser tous les objets à portée de main. Cliquez la croix multidirectionnelle pour ajuster l'angle de vue et la perspective ou appuyez sur le bouton analogique **O** pour zoomer.

**Prendre** Ryo peut conserver les objets qui peuvent être pris.

• La fonction du bouton analogique **O** peut être réglée avec l'écran de configuration de Menu de système (voir p. 66).

## Verrouiller les personnages

Vous pouvez aussi verrouiller les personnages du jeu. Si l'icône de caractéristique s'affiche dans le Sélecteur d'objets, vous pouvez engager une conversation avec cette personne.

Quand vous verrouillez une personne en mouvement, le caméra suit automatiquement ce personnage. Si vous voulez arrêter de le suivre, appuyez sur le bouton **O** pour relâcher le verrouillage.

D'autres actions sont possibles pendant un verrouillage. Quand vous verrouillez, appuyez-vous qu'une lettre d'objet n'apparait pas dans le Sélecteur d'objets. Si c'est le cas, appuyez sur le bouton correspondant.



## AVENTURE LIBRE

### Poursuite

Even si plusieurs objets à laquelle Ryo discute certains personnages auront l'obligation d'accompagner Ryo quelque part. Une fois la conversation terminée, vous pouvez cette personne qui vous amènera à la destination en question.

Dans ce cas-là, vous serez automatiquement "verrouillé" (voir p. 74) à la personne que vous suivez tant que vous êtes que qui se voit à l'écran.

Si vous devez arrêter de suivre, appuyez sur le bouton **O** pour relâcher le verrouillage.



## Carte de position

Si vous êtes en possession d'une carte en l'état dans lequel vous vous trouvez, la carte de position s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran. À la suite de l'activation, la carte de position tourne sur elle-même quand Ryo change de direction. L'emplacement actuel de Ryo est indiqué par un point rouge.



Si vous cliquez une fois ou rapprochez de la carte de position, appuyez simultanément sur le bouton analogique D et sur le bouton pour zoomer sur cette carte.

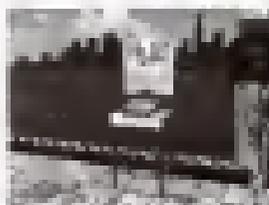


## Point de navigation

Il est possible de marquer la carte de points de navigation qui s'afficheront utiles si vous voulez marquer un endroit important pour y revenir plus tard.

Pour afficher le mode de point de navigation, sélectionnez l'icône correspondante qui apparaît dans le Sélecteur d'icônes.

Dans ce mode, en appuyant respectivement sur les boutons / vous pouvez placer un point de navigation correspondant à la position du bouton choisi sur la carte de l'endroit où Ryo se trouve. Appuyez simultanément sur les boutons + + si vous désirez afficher un point de navigation indiqué sur la carte.



## Vendeur de Cartes

Vous pouvez faire l'acquisition de cartes dans les distributeurs présents dans les rues.

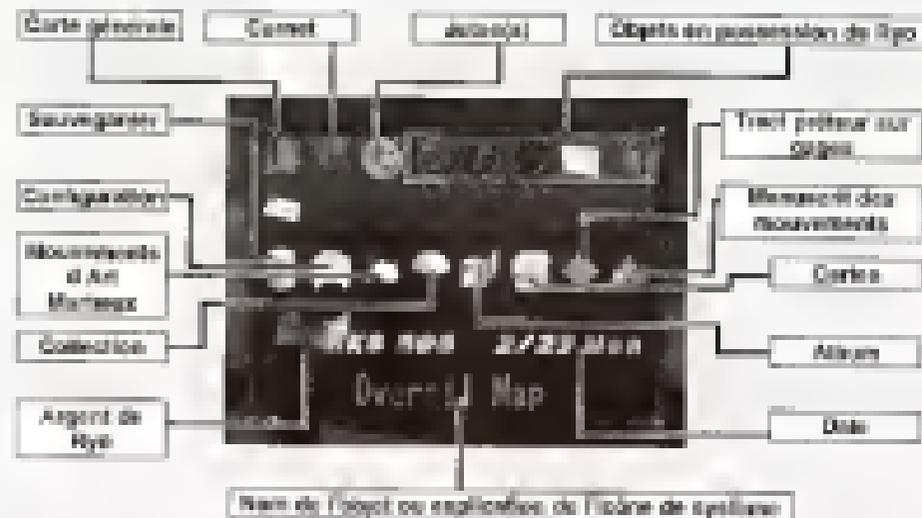
## AVENTURE LIBRE

### Menu de système

Choisissez l'icône de Menu de système dans le Sélecteur d'icônes (voir p. 70) pour ouvrir et afficher le Menu de système.

En plaçant le curseur sur un objet ou une icône de système, le nom de l'icône s'affiche.

Utilisez le stick tridimensionnel pour sélectionner des objets ou des icônes de système et appuyez sur pour valider votre choix. Pour fermer le Menu de système, appuyez sur le bouton .



## Objet

Sélectionnez un objet puis appuyez sur le bouton **[O]** pour examiner cet objet de près. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire pivoter l'objet sur lui-même et utilisez les boutons analogiques **[L]** / **[R]** pour vous rapprocher et vous éloigner de cet objet. Pour revenir au Menu de système, appuyez sur le bouton **[X]**.



## Carte générale

**[O]** est la carte générale de l'environnement du Ryo en train. Cette carte a des icônes qui les pontons correspondent aux cartes individuelles que vous possédez.

Le point rouge présente le milieu de la carte indiquée votre position actuelle. Utilisez les boutons analogiques **[L]** / **[R]** pour vous rapprocher ou vous éloigner de la carte. Vous pouvez la faire pivoter à l'aide de la croix multidirectionnelle pour que Ryo puisse se retrouver face à n'importe quelle direction. Prenez votre carte de chaque zone pour compléter la carte générale.



## Journal

Le journal de Ryo contient des notes concernant ses occupations quotidiennes, les Informations importantes et d'autres choses qu'il a entendues ou vécues. Sélectionnez cette option pour afficher le journal et utilisez **[X]** pour tourner les pages. Appuyez sur **[O]** pour afficher la dernière page indiquant votre progression et **[L]** pour afficher la première page d'information. Le journal peut également être consulté directement avec le Sélecteur d'écran en appuyant sur le bouton **[X]** (voir p. 70).



## Collection

Sélectionnez cette option pour afficher le nombre de pièces de monnaie à tous les Ryo possédés.



## Sauvegarder

Choisissez cette option pour sauvegarder les données de la partie en cours dans un fichier de jeu (voir p. 60).

Sélectionnez un fichier pour sauvegarder les données puis appuyez sur le bouton **[O]**. Une fois que vous avez sauvegardé la partie, vous pouvez la reprendre en choisissant Continuer (Continuer) dans le Menu de démarrage (voir p. 60).



## Configuration

Choisissez cette option pour modifier les paramètres de jeu. Pour plus d'informations concernant les commandes nécessaires et les options disponibles, reportez-vous aux options du Menu de démarrage (voir p. 60).



## Mouvements d'Art (Mouvements)

Ce menu vous indique tous les mouvements d'art effectués par Ryo pendant la partie.

Sélectionnez cette option pour étudier des mouvements, les commandes à effectuer et l'expérience de Ryo pour chacun d'eux. Vous pouvez également obtenir un mouvement particulier.



## Collection

Choisissez cette option pour afficher la collection de Ryo obtenue par exemple aux distributeurs automatiques. Utilisez les boutons analogiques **[L]** / **[R]** pour faire défiler les pages et la collection comporte plusieurs pages. Sélectionnez un objet puis appuyez sur le bouton **[O]** pour examiner cet objet de près. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire pivoter l'objet et les boutons analogiques **[L]** / **[R]** pour vous rapprocher ou vous éloigner de cet objet.



## Album

Choisissez cette option pour afficher les photos que Ryo possède. Choisissez une photo puis appuyez sur le bouton **[O]** pour afficher de plus près. Vous pouvez faire pivoter la photo avec la croix multidirectionnelle et vous en rapprocher ou vous en éloigner à l'aide des boutons analogiques **[L]** / **[R]**.



## Cartes

Choisissez cette option pour afficher les cartes que possède Ryo. Chaque zone possède sa propre carte. Sélectionnez la carte de la zone que vous désirez voir puis appuyez sur le bouton **[O]**.



### Tract primeur sur gages

Choisissez cette icône pour afficher les Tracts primeur sur gages (Sales Prosa List - Liste des prix en détail) que Ryo a révisés. Un prospectus est distribué dans chaque dépôt-vente. Sélectionnez le prospectus du magasin que vous désirez voir et validez votre choix avec le bouton 



### L'argent de Ryo

Pour que Ryo puisse gagner de l'argent, il doit soit vendre ses objets dans un dépôt-vente, soit payer et gagner, soit prendre un travail à mi-temps. Quand de l'argent est versé ou reçu, l'icône argent et le montant s'affichent



Utilisez votre quo dans « Shinnos II », l'argent que Ryo possède s'affiche en dollars de Hong Kong

- L'argent en possession de Ryo dans « Shinnos I » est automatiquement converti quand vous commencez « Shinnos II » si vous avez commencé une partie avec le fichier d'une partie terminée de « Shinnos I ».
- Le taux de change de l'argent est affiché dans le carnet.

Quand Ryo a de l'argent, il a la possibilité d'acheter des objets dans les magasins. Cependant, gardez à l'esprit que l'argent est nécessaire à certaines actions importantes du jeu et il est sage de ne pas le dépenser trop légèrement.



### Menuons des mouvements

Choisissez cette icône pour afficher les menus de mouvements dont Ryo a fait l'acquisition. Vous ne pouvez pas réaliser les mouvements ultérieurs en les achevant. Pour les réaliser, appuyez sur le bouton  pour voir le menu des mouvements. Un menu des mouvements peut vous être offert au vous pouvez lecher dans un magasin.

## AVENTURE LIBRE

### Logement

Quand une journée se termine, vous devez choisir "Sleep" (Dormir) dans votre logement pour permettre à Ryo de se coucher.



Après 20 heures, Ryo se réveille automatiquement dans son logement pour se coucher.

Une fois en logement, appuyez sur le bouton  pour choisir les options suivantes. (Ces options s'affichent automatiquement quand Ryo retourne à son logement après 20 heures.)

Utilisez le bloc multioptionnel pour choisir une option parmi les options proposées.

"Sleep" (Dormir) s'appareil qu'après 20 heures.

#### Sleep (Dormir)

À la fin de la journée, Ryo doit dormir pour récupérer.

#### Save (Sauvegarder)

Choisissez cette option pour sauvegarder les données de la partie en cours puis appuyez sur le bouton  (voir p. 80).

#### Settings (Configuration)

Vérifiez ou modifiez les paramètres de jeu. Reportez-vous aux options de menu de démarrage (voir p. 84) pour de plus amples informations concernant les commandes à effectuer et les options disponibles.

#### Cancel (Annuler)

Choisissez cette option pour fermer toutes les options disponibles. Après 20 heures, cette action ne s'affiche plus en tant qu'option.

Quand vous quittez votre logement, un sélecteur d'action apparaît pendant un instant avec les options suivantes "Area Name" (Nom de l'endroit), ou "From Yesterday" (A partir d'hier), "From Here" (À partir d'ici).

Si vous choisissez "Area Name" dans cette sélection, Ryo repart de la zone en question. Si vous choisissez "From Yesterday", Ryo repart de sa position précédente.

## Sauvegarder

Vous avez la possibilité de sauvegarder votre partie à partir du menu de système ou en choisissant "Sauv." (sauvegarder) au logement.

Sélectionnez le fichier que vous désirez charger avec **[L]** et appuyez sur le bouton **[X]** pour valider votre choix. Si une partie sauvegardée existe déjà sur le fichier, vous aurez le choix d'écraser le fichier en répondant par "Yes" (Oui) ou "No" (Non).

Après avoir sauvegardé une partie, vous pouvez la reprendre en choisissant "Continuer" (Continuer) à partir de Menu de démarrage (voir p. 63).

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 3 fichiers de jeu par VM.

Pour que vous puissiez continuer une partie, il vous faut un VM contenant au moins 28 blocs libres.

- Ne jamais éteindre la console, essayer de retirer le VM ou enlever le manette lorsque vous sauvegardez ou chargez un fichier de jeu.

## QTE

Au fur et à mesure de la progression de jeu, Ryu fait face à des situations qui nécessitent vitesse et rapidité de réaction. Ces situations portent le nom de QTE (Quick Time Event) et sont résolues en appuyant sur les boutons affichés à l'écran.

Lorsqu'un QTE survient, les icônes de la manette (**[L]**, **[R]**, **[X]**, **[Y]**, **[Z]**, **[A]** et **[B]**) apparaissent au centre de l'écran de jeu. Lorsque une icône apparaît, appuyez sur le bouton affiché le plus vite possible.



Exemple: les commandes de QTE apparaissent au centre de l'écran de jeu. Si l'icône **[X]** apparaît, appuyez sur le bouton **[X]** avant que l'icône ne disparaisse.

## Commandes QTE

Lorsqu'un QTE survient, les lettres de la croix multirectionnelle et des boutons **X**, **Y** et **Z** apparaissent sur l'écran de jeu.

Ces icônes s'affichent dans un ordre spécifique. Assurez-vous de bien appuyer à temps sur la combinaison correcte des boutons.



Si la combinaison d'icônes **X** et **Y** apparaît, appuyez sur **X** et **Y** avant que les lettres disparaissent.

## BATAILLE LIBRE

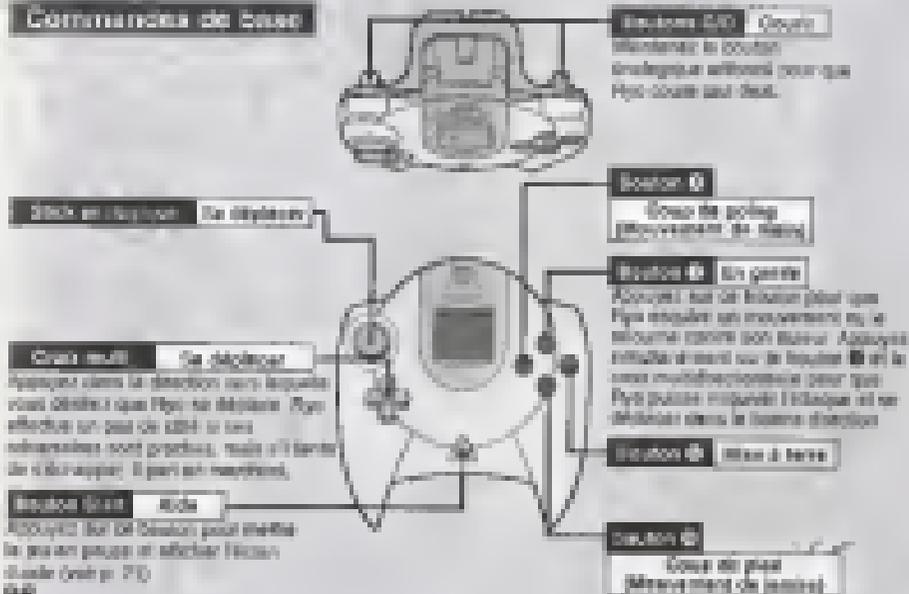
Au cours de vos aventures, Ryo doit parfois se battre. Ces combats ne sont pas limités à de simples duels. Ryo doit parfois affronter plusieurs ennemis à la fois.

Au cours de ces combats libres, une jauge de force s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu. Le combat commence au moment où Ryo et son(s) adversaire(s) se mettent en position.

Utilisez les différents mouvements d'arts martiaux que Ryo maîtrise pour vous défendre, attaquer, tripper l'adversaire lorsqu'il n'est pas sur ses gardes, finir, lui retourner ses coups, etc. Soyez sur vos gardes et vous serez victorieux.

• Dans certaines situations, le combat commence en vue subjective mais cela n'a pas d'incidence sur les commandes de base.

### Commandes de base



## Calculer des mouvements

Les différents mouvements peuvent être calculés en appuyant sur des directions complémentaires simultanément de la croix directionnelle (↑↓←→) et des boutons (○□△×). Les mouvements que Ryo peut réaliser peuvent être vus en grisé au jeu dans le Menu de système (voir p. 85).

## Introduction aux mouvements

Ce paragraphe est une introduction aux mouvements que Ryo maîtrise dès le début de l'histoire. Les commandes décrites en gris sont celles que le Ryo regarde vers la droite et que son adversaire est à sa droite. Si Ryo regarde vers la gauche et que son adversaire est aussi à droite, les commandes de la croix multidirectionnelle doivent être inversées.

### Mouvements de main

- Tiger Knuckle
- Elbow Slam
- Twist Knuckle
- Upper Knuckle
- Elbow Assault
- Kotana Mist Slash
- Full Blow
- Slower Strike

### Mouvements de jambe

- Crescent Kick
- Temple Kick
- Host Against Leg
- Side Taper Kick
- Tomato Kick
- Thunder Kick
- Surprise Slash
- Hook Kick
- Against Cascade

### Mouvements de poignée (De face)

- Overthrow
- Seesaw Throw
- Vortex Throw
- Mist Taper
- Demon Drop
- Shoulder Buster
- Tengu Drop
- Appuyer quand vous êtes près de votre adversaire

### Mouvements de force

- Big Blast
- Tetsu Head Waves
- Backbit Elbow
- Avalanche Lance
- Brutal Tiger
- Dark Moon

### Projections de côté

- Swallow Flip
- À utiliser pour contraindre un adversaire décollé.

### Mouvements en courant

- Mistral Fleck
- Cyclone Kick
- Windmill
- À réaliser en courant

### Projection arrière

- Back Toss Drop
- À réaliser quand Ryo est derrière son adversaire

### Projection de côté

- Serenade Hazard
- À réaliser quand Ryo est à côté de son adversaire

## Victoire et défaite

Il est difficile d'expliquer ce qui arrive quand vous gagnez. En revanche, vous perdez lorsque le juge de force s'abat dans la partie inférieure gauche de l'écran alors que Ryo est mis à terre.

• Le fait de manquer le QTE qui survient pendant un combat avec peut entraîner votre défaite.

# BATAILLE LIBRE

## Mouvements d'Art Martiaux

Le mouvement d'Art Martial peut être sélectionné dans le Menu de système vers une liste des mouvements que Ryo maîtrise. Vous pouvez y afficher le nom du mouvement, ses commandes et le niveau de maîtrise. Les nouveaux mouvements que vous avez acquis et maîtrisés sont ajoutés au Mouvement d'Art Martial.



Utilisez **○□** pour sélectionner un mouvement particulier. Ces points d'afficher l'explication et le niveau de maîtrise de ce mouvement. Quand un mouvement est sélectionné, Ryo apparaît sur le côté gauche de l'écran et vous pouvez choisir un angle de vue différent en utilisant le stick analogique.

## Sélection des mouvements

Quand l'icône **○** apparaît à gauche du nom, cela indique qu'il y a plus d'un mouvement pour cette commande. Appuyez sur le bouton **○** quand le curseur se trouve sur un tel mouvement pour voir les différents mouvements associés à cette commande. Utilisez ensuite **○□** pour choisir le mouvement que vous désirez utiliser en bataille libre.

• Si vous appuyez sur **○□** vous changez vos mouvements directement.

### Mouvements spéciaux

Mouvements possédant une capacité spéciale basée sur les éléments suivants:

**Power (Force):**

Présence d'attaque du mouvement. Plus le juge est longu, plus le mouvement est puissant.

**Speed (Vitesse):**

Permette d'extension de mouvement. Plus le juge est longu, plus le mouvement est rapide.

**Rigid (Rigidité):**

Vulnérabilité du mouvement. Plus le juge est courtu moins le mouvement est vulnérable.



## Niveau de maîtrise

Plus vous utilisez les mouvements en combat libre, plus leur niveau de maîtrise augmente.

Grand vous utilisez des mouvements à haut niveau de maîtrise, le jeu de force de votre adversaire remonte moins vite.

## Mouvement critique

Les mouvements accompagnés du  possèdent des capacités de mouvement critiques.

Les mouvements possédant des capacités de mouvement critiques vous permettant de rendre les ennemis les plus faibles hors de combat en un seul coup.

## Apprentissage des mouvements

Au fur et à mesure de sa progression, Ryo a une possibilité d'apprendre de nouveaux mouvements auprès de différents personnages. Ces personnages vous fourniront des instructions précises que vous devrez suivre pour les appliquer au niveau des commandes.

Lorsque Ryo peut réaliser un mouvement quand il le désire, ce mouvement est alors considéré comme « acquis ».

Quand vous maîtrisez un mouvement, il s'ajoute au parchemin des mouvements.

## Affichage de Visual Memory (VM)

Si vous éprouvez des difficultés à réaliser un mouvement particulier le VM affiche brièvement une astuce pour vous indiquer les commandes du mouvement en question.

## MINI-JEUX

Vous pouvez jouer à de nombreux mini-jeux dans le jeu. Ils vous sont proposés occasionnellement. Si vous ne souhaitez pas jouer à un jeu en particulier, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu d'accès pour les commandes de jeu.

### Questa



Montez le dock en appuyant pour diriger le bateau et pousser les commandes pour passer les pontons. Utilisez le bouton analogique D pour freiner et le bouton analogique R pour accélérer. Appuyez sur le bouton X pour passer le bateau rapidement et le bouton Z pour réajuster. Pour obtenir la meilleure vitesse, utilisez le stick analogique.

### ARTS&CRAFTS II



Comptez votre temps avec le stick analogique et appuyez sur les boutons pour effectuer les commandes. Le bouton analogique D pour accélérer de 50% et le bouton analogique R pour ralentir de 50% sont utiles.

### Art Wooding (Jeu de tir)



Affinez les angles de tir avec les commandes de tir et le stick. Quand le tir est terminé, appuyez sur le bouton X pour afficher le prochain tir, ou le bouton Z pour afficher le prochain tir. Appuyez sur le bouton X pour afficher le menu. Appuyez sur le bouton Z pour afficher le menu.

### Hang On



Utilisez le stick analogique pour tourner le bateau analogique D pour freiner et le bouton analogique R pour accélérer. Utilisez le bouton X pour passer le bateau rapidement et le bouton Z pour réajuster.

### Spec Herrier



Utilisez le stick analogique pour accélérer le personnage et diriger les commandes. Appuyez sur le bouton X pour accélérer et le bouton Z pour ralentir et diriger les commandes.

### Darts 7 (Flechettes Revers)



Utilisez vos commandes pour diriger le personnage et appuyez sur le bouton X pour accélérer et le bouton Z pour ralentir. Utilisez le stick pour diriger le personnage. Appuyez sur le bouton X pour accélérer et le bouton Z pour ralentir.

## COLLECTION SHENMUE

La "Collection Shenmue" est présentée sur le disque 4

C'est ici que vous pouvez jouer aux mini-jeux que vous avez découverts au cours de votre progression dans le jeu

Glissez la "Collection Shenmue" dans le menu de démarrage puis sélectionnez le fichier de jeu que vous désirez charger

Le paramétrage des mouvements saugrenus dans le fichier de jeu que vous avez sélectionné sera utilisé pour les combats de "Collection Shenmue"

### Les menus de "Collection Shenmue"

Utilisez **▲** pour choisir la catégorie de mini-jeux puis appuyez sur **■** pour sélectionner le mini-jeu de votre choix présent dans cette liste

Appuyez sur le bouton **○** pour commencer le mini-jeu de votre choix. Appuyez sur le bouton **○** pour revenir au menu de démarrage

Appuyez sur le bouton **Start** au cas où vous auriez besoin d'aide concernant le jeu ou les commandes. L'aide s'affiche pour le titre sélectionné par le curseur

Les points d'interrogation apparaissant à la place d'un titre signifient que ce mini-jeu n'a pas encore été trouvé dans le jeu principal de "Shenmue II". Les jeux susceptibles d'apparaître dans la liste seront disponibles une fois que vous les aurez découverts dans le jeu principal

\*Chaque mini-jeu auquel vous participez pendant le jeu principal sera sauvegardé sur le fichier de système et ajouté à votre "Collection Shenmue". Ceci vous permet d'accéder à plus de jeux dans ce mode

\* Les changements de score ou d'argent sont pas effectués sur le jeu principal



## PRESENTATION DES PERSONNAGES



### Ryo Hazuki

Ryo a perdu sa mère alors qu'il était tout petit. Au fil des années, il s'est consacré de tout cœur aux conseils stricts de son père. Il est impuissant et colérique mais il a une volonté de fer. Pour résoudre le mystère autour de l'assassinat de son père, Ryo part en Chine à Hong Kong. Où est-ce qui l'attend là-bas ?



### Shenhua Ling

Élevée en Chine et entourée par la religion, Shenhua est à la fois courageuse et forte, ce qui contraste avec son expression d'innocence mystérieuse. Shenhua est pure, un peu naïve, quelquefois crétule mais toujours très gentille. Son destin sera inévitablement bouleversé quand elle rencontrera Ryo.



## Wuying Ren

Ren est le chef des Heaven, un gang dont le territoire se trouve sur le lieu Beverly Hills. C'est un homme charismatique aux paroles et actions de maître. Ren ne fait confiance à personne et est obsédé par l'argent. Il est également un d'espion et un bon joueur.



## Cang Long (Lan Di)

Lan Di utilise un art martial mystérieux appelé le vol des ailes. Ses yeux noirs démontrent ses ennemis qui pensent toute chose de le connaître. Ses adversaires sont toujours durement vaincus par son coup de poing infernal.



## Joy

Joy est la fille de la nuit. C'est une jeune femme légère et directe mais elle est souvent impliquée à cause de sa tristesse. La véritable Joy est gentille et honnête.



## Wong

Wong considère Ren comme un grand frère et a élevé sa fille. Malgré son jeune âge, il a un sens poussé du droit et il garde jamais un service secret. Il est habile de ses mains, particulièrement avec les armes. Wong est souvent rejoint par Sam, Larry, God Z pour leur des blâmes et connaître de nombreux secrets sur le port, mais au fond, il a son cœur.



### Xiuying Hong

Xiuying est passionnée par la culture et les traditions chinoises. Elle connaît bien le Tai-chi et l'histoire mais a été une spécialiste de l'écriture et d'une nouvelle. Xiuying est une personne réfléchie qui pense toujours avant d'agir. Elle ne parle pas beaucoup et elle n'est pas très expressive mais elle semble avoir une grande tristesse derrière ses beaux yeux.



### Fangmei Xun

Fangmei est une jeune fille de caractère, forte, énergique et dévouée. Elle apprécie de tout. Elle a été adoptée par les gens de la ville locale où elle travaille pour montrer sa gratitude. Elle respecte ses aînés mais elle n'hésite pas à dire ce qu'elle pense si quelque chose lui déplaît. Cependant, elle n'est ni arrogante ni méprisante. Fangmei aime s'occuper et prendre soin de ses proches mais elle peut dépasser les bornes si elle se prend d'affection pour quelqu'un.

## CAST



Ryo Hazuki  
Manga Shogakukan



Sherrine Ling  
Hawaii Magazine



Waiying Ren  
Shou Magazine



*Yu Suzuki*

Produced and Directed by  
Yu Suzuki

## CREDITS

The following credits list the staff responsible for the localization, marketing and manual production for the European version of *Starburst II*. Credits for the original development staff of the game are listed in the credits of the game itself.

### SEGA OF EUROPE PRODUCT DEVELOPMENT

Director of Product Development  
KATO SATO

Localization Producer  
KUNIO MATSUMOTO

French Translator  
CAROLINE RUIZ

Swedish Translator  
JENS SEFFERT

Spanish Translator  
ENRIQUE GONZALEZ-PARRADO

Lead Tester  
MATTHEW BRIDGES

### MARKETING STAFF

Product Marketing Manager  
JIM PRIDE  
MATHEW QUACK

### MANUAL & PACKAGING

Localization/Design Co-ordinator  
EMMA LLOCA

Designer  
YON SINGLE



Dreamcast

EXPERIENCE LIFE DIFFERENT

Copying or unauthorized use of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game in a video form is also strictly prohibited.

Reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. Unauthorized reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. This game is a registered trademark of Sega Corporation.

Reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. This game is a registered trademark of Sega Corporation.

Reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. This game is a registered trademark of Sega Corporation.

Reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. This game is a registered trademark of Sega Corporation.

Reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. This game is a registered trademark of Sega Corporation.

Reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. This game is a registered trademark of Sega Corporation.

Reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. This game is a registered trademark of Sega Corporation.

Reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. This game is a registered trademark of Sega Corporation.

Reproduction, distribution, or other use of this game is strictly prohibited. This game is a registered trademark of Sega Corporation.



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

©1999 SEGA