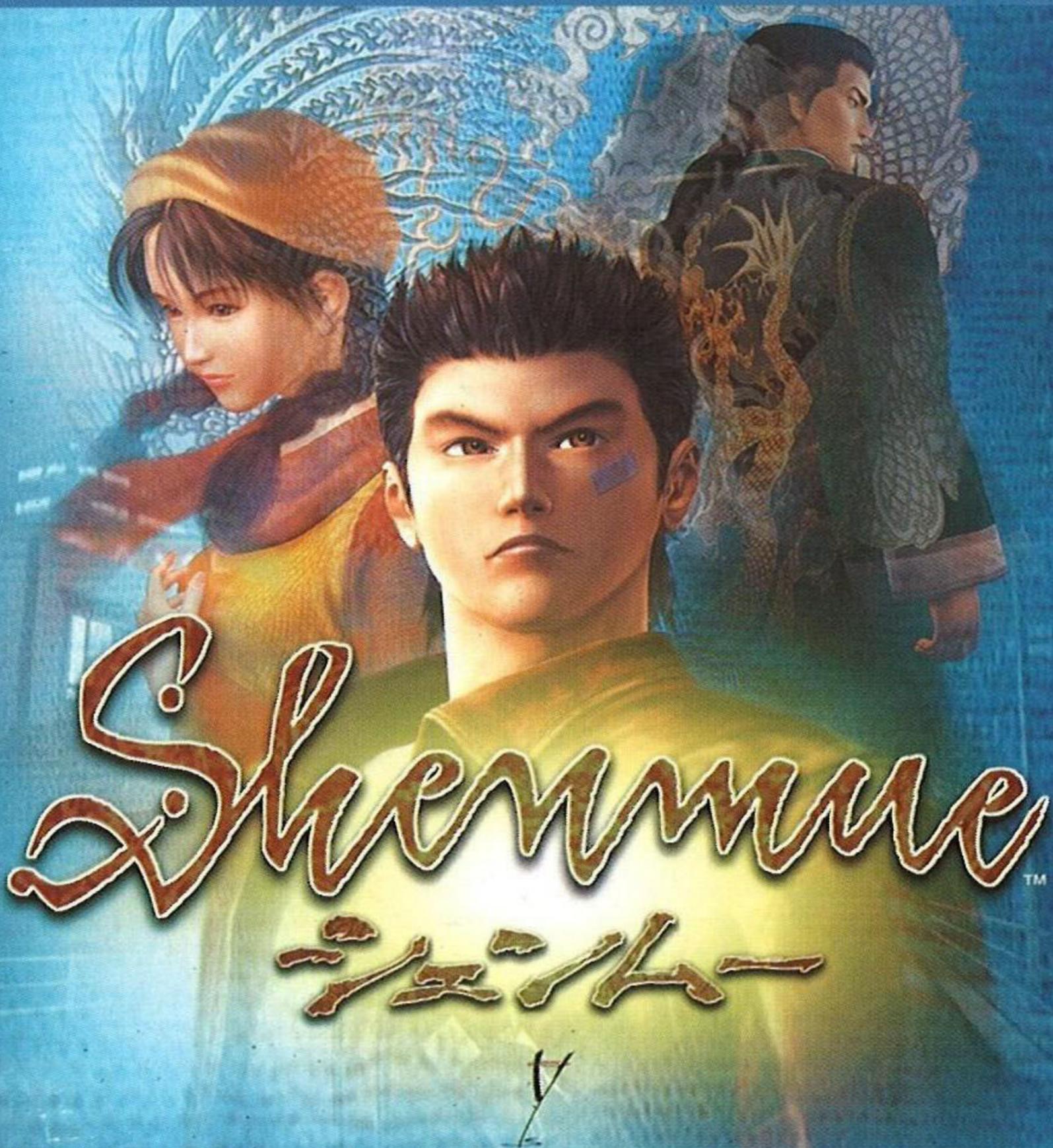


www.oldsrising.com

# Dreamcast™



# Shenmue™

シェンムー

© CRI 1999, 2000 Presented by AM2 of CRI. <http://www.shenmue.com/>

## onlinefunctions

www.oldsrising.com

*Merci d'avoir acheté Shenmue.  
Ce logiciel a été conçu pour une utilisation sur console  
Dreamcast uniquement. Veuillez lire attentivement ce  
manuel avant de commencer à jouer.*

## **SOMMAIRE**

---

HISTOIRE	74
DEMARRAGE DU JEU	78
PROGRESSER DANS LE JEU	80
MODES DE JEU	83
QUETE LIBRE	84
QTE	93
COMBAT LIBRE	94
ENTRAINEMENT	96
POINT DE SAUVEGARDE	99
MINI-JEUX	100
VEHICLES	101
PRESENTATION DES PERSONNAGES	102

---



*L'année : 1986. Le lieu : Yokosuka, Japon.  
Le train-train quotidien de Ryo Hazuki est soudainement et irrémédiablement chamboulé par l'apparition d'un visiteur inattendu. Un homme vêtu d'un habit traditionnel chinois vert foncé fait irruption au domicile de la famille Hazuki accompagné de deux hommes de main habillés tout en noir. Cet homme, maître d'un très puissant art martial – une telle puissance que Ryo n'avait jamais connue – s'en prend aussitôt à Iwao Hazuki, le père de Ryo. Ryo essaie bien de s'interposer pour aider son père. En vain ! Ce mystérieux visiteur est bien trop fort. Ryo se retrouve à terre sous la menace des hommes de main.*

*C'est alors que l'homme en vert demande à Iwao :*

*« Où est le miroir ? »*

*Son père est contraint de répondre.*

*Une fois en possession du miroir, le visiteur s'acharne sur Iwao en disant : « Souviens-toi de Zhao Sun Ming... »*

*Ryo apprend alors que son père est responsable de la mort de quelqu'un il y a plusieurs années. Iwao pousse son dernier soupir dans les bras de son fils en prononçant ces deux mots :*

*« Lan Di »*

*Cet homme vêtu d'un manteau avec un dragon brillant brodé dans le dos ; l'homme responsable de tout.*

*Et ce miroir ?*

*Qui est ce Lan Di ?*

*Assoiffé de vengeance, Ryo commence un voyage pour découvrir les mystères entourant la mort de son père et faire justice.*

YOKOSUKA

横須賀

*Il arrivera par l'est après avoir traversé la mer  
Un homme jeune qui ne sait pas encore ce dont il est capable.  
Ce potentiel est une force qui peut le détruire ou  
le mener à son but.  
Son destin dépendra de son courage.  
Le chemin qu'il doit parcourir est parsemé d'embûches.  
J'attends en priant pour son destin tracé depuis des  
temps immémoriaux.  
J'attends avec impatience.  
Un dragon émerge des entrailles de la terre  
alors que de sinistres nuages remplissent le ciel.  
Un phénix descend du ciel, laissant derrière  
lui des traînées pourpres.  
Cette nuit noire est seulement éclairée par l'étoile du berger.  
C'est à ce moment que la saga débute...*

その者、東の遠つ国より海を渡りて現われり。  
若者、秘めし力、いまだ知らず。

彼の身を滅ぼすことも、

彼の願い、かなえしことも、

その者、勇み立つ時、我を求めん。

ともに荒れ野の道を行かん。

待ちて願え。

邂逅は我のいにしえよりのさだめなり。

待ちて、まなざしを向けよ。

地より現われし龍が、

暗雲をいざない、天をおおうも、

舞い降りし鳳凰、

そのつばさによりて、紫風を生むが如く、

漆黒の夜は広がりしも、明星は一つ輝き、

長き物語は今、生まれり。

# DEMARRAGE DU JEU

## Gestion des disques

Si vous jouez pour la première fois à « Shenmue », insérez le disque 1 dans votre console Dreamcast, sélectionnez une fréquence de rafraîchissement en Hz (voir ci-dessous) et commencez une nouvelle partie. Lorsque vous redémarrez une partie depuis une sauvegarde, insérez le disque qui était dans la console lors de la sauvegarde.

Au fur et à mesure de votre progression dans ce jeu, vous serez amené à changer de disque. Pour changer de disque et continuer la partie en cours, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

## Fréquence de rafraîchissement (Hz)

Sélectionnez tout d'abord la fréquence en Hz (50 ou 60 Hz) supportée par votre téléviseur (la fréquence se règle automatiquement sur les moniteurs VGA). Lors de votre première sauvegarde, la fréquence de rafraîchissement est enregistrée en même temps pour les parties ultérieures. C'est pourquoi il est fortement conseillé de jouer uniquement sur des téléviseurs ayant la même fréquence de rafraîchissement.

### ATTENTION !

- La fréquence de rafraîchissement enregistrée lors de votre première sauvegarde sera automatiquement réutilisée. Lorsque la fréquence de rafraîchissement est de 60Hz, un écran de confirmation apparaît avant chaque début de partie sauvegardée.
- Vous ne pouvez pas jouer avec les données sauvegardées si la fréquence de rafraîchissement sauvegardée est différente de celle du téléviseur sur lequel vous jouez.
- Si vous désirez jouer sur un téléviseur dont la fréquence de rafraîchissement est différente, insérez un nouveau VM (Visual Memory – Carte Mémoire) et démarrez une partie.
- Lors de chaque sauvegarde, le paramètre « Fréquence de rafraîchissement » est automatiquement écrasé dans les données de jeu.



## Démarrage d'une partie

Shenmue se joue exclusivement à un seul joueur.

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

Lorsque l'écran d'accueil apparaît, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu de démarrage. Utilisez **↑**, **↓**, **→** ou **←** pour choisir un mode jeu et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre sélection.

### ATTENTION !

Lors de la mise sous tension de la console, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements.

## New Game (Nouvelle partie)

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

## Load (Charger)

Continuer une partie précédemment sauvegardée sur un VM (Visual Memory – Carte mémoire). Utilisez **↑** **↓** pour sélectionner le fichier que vous voulez charger et validez en appuyant sur le bouton **A**. **Attention** : veuillez insérer le VM (Visual Memory – Carte mémoire) dans le port d'extension n°1 de la manette Dreamcast.



## Continue (Continuer)

Choisissez cette option pour continuer une partie précédemment sauvegardée dans le fichier Resume (Reprendre). **Attention** : dès que vous continuez à jouer en utilisant cette option, le fichier de sauvegarde « Resume » (Reprendre) est effacé. Il est impossible de reprendre une partie sauvegardée de cette façon plus d'une fois.

## Options

Permet de modifier plusieurs paramètres de jeu. Utilisez la croix multidirectionnelle pour modifier ces paramètres.

Dialogues et sous-titres	<b>Mode Cinéma</b>	Voix activées, Sous-titres désactivés (Impossible de sauter les dialogues)	<b>Mode Shennue</b>	Voix activées, Sous-titres activés. Les sous-titres n'apparaissent que si vous sautez les dialogues.
	<b>Mode Jeu</b>	Voix activées, Sous-titres activés	<b>Mode Texte</b>	Voix désactivées, Sous-titres activés
<b>Paramètres</b> Sélectionnez cette option pour afficher le menu de paramètres et afficher les trois options suivantes :				
<b>Mode de jeu</b> Réglez vos paramètres audio en Mono ou Stéréo.		<b>Zone de Saut</b> Permet d'activer ou de désactiver l'option Zone de saut (offre la possibilité sous certaines conditions d'aller directement à un endroit précis depuis le domicile des Hazuki).		<b>Réglages des boutons analogiques</b> Réglez la disposition des boutons analogiques D/G : G: courir   G: zoomer D: zoomer   D: courir

# PROGRESSER DANS LE JEU

Devenez Ryo Hazuki, le héros du jeu, et progressez dans la partie en enquêtant dans la ville de Yokosuka et ses faubourgs et découvrez petit à petit le fil conducteur. Percez le mystère autour de la mort du père de Ryo et retrouvez les coupables...

Que trouvera Ryo à la fin de sa quête de vérité et de revanche ?

## Le fil du temps

Dans l'univers de Shenmue, le fil du temps est semblable à celui du monde réel. Le matin laisse place au midi qui devient après-midi, puis soir et enfin nuit. A chaque moment, les scènes reflètent avec exactitude le passage des heures.

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

Comme tout le monde, Ryo se lève le matin, vaque à ses activités pendant la journée et rentre se coucher le soir.

## Durée limite

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

A 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 Shenmue à votre rythme.

## Le carnet de Ryo (Notebook)

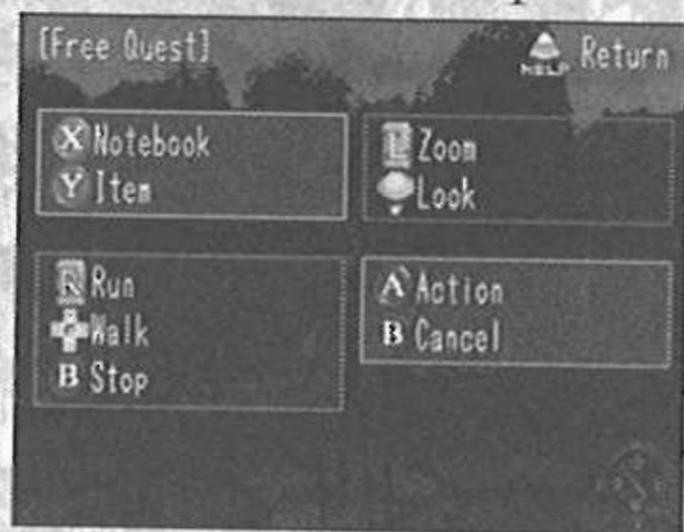
Les informations que Ryo entend ou recueille sont automatiquement conservées dans son carnet. Appuyez sur le bouton **X** pour ouvrir ce carnet et avoir accès à ses notes pendant la partie. Cette fonction est très pratique lorsque vous avez oublié quelque chose ou que vous avez besoin d'un indice pour progresser ou, plus simplement, d'une information enregistrée.



Lorsque vous avez ouvert le carnet, tournez les pages en utilisant **←** et **→**. Appuyez sur **↑** pour revenir à la première page et sur **↓** pour sauter à la dernière. Fermez le carnet appuyant sur le bouton **X** ou **B**.

## Aide

Appuyez sur le bouton Start en cours de partie pour mettre le jeu sur pause et afficher l'écran d'aide. Cet écran vous propose des explications simples quant au mode jeu, à votre environnement et aux commandes pouvant être utilisées. Nous vous conseillons d'appeler l'aide lorsque vous avez besoin d'informations sur les commandes ou lorsque vous ne savez pas comment progresser dans le jeu.



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

# PROGRESSER DANS LE JEU

## Sauvegarde

Il existe deux méthodes pour sauvegarder votre partie. La première consiste à effectuer des sauvegardes au « Save point » (Point de sauvegarde). La seconde consiste à choisir « Resume » (Reprendre) dans le Menu système. Pour jouer à Shenmue sur une période assez longue, il est indispensable de se procurer un VM (Visual Memory – Carte mémoire vendue séparément) disposant de 80 blocs de mémoire libres.

### Sauvegarde dans un fichier de jeu

Les données de jeu peuvent être sauvegardées dans un fichier de jeu depuis le point de sauvegarde situé dans la chambre de Ryo. Lorsque Ryo pénètre dans sa chambre, un menu de sauvegarde apparaît automatiquement. Sélectionnez « Save » (Sauvegarder) dans ce menu à l'aide de la croix multidirectionnelle (pour faire apparaître ce menu manuellement, placez Ryo devant son lit et appuyez sur le bouton **A**). Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 3 fichiers de jeu par carte-mémoire.

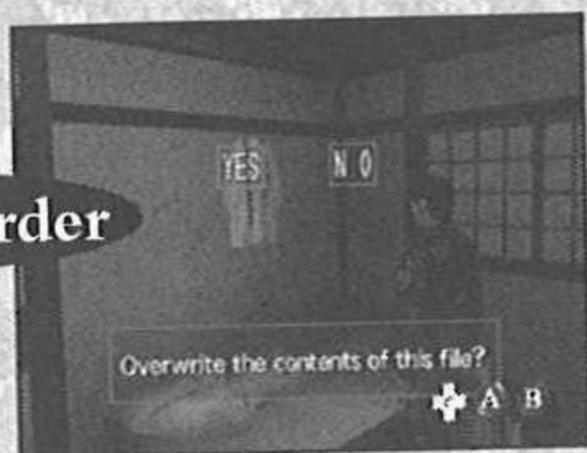
### Resume (Reprendre)

La fonction « Resume » permet de sauvegarder temporairement un jeu lorsque vous désirez faire une pause et arrêter la partie en cours. Appuyez sur le bouton **Y** pour afficher le Menu système et choisissez « Resume » (Reprendre) pour sauvegarder la partie en cours. Terminez ensuite la partie.

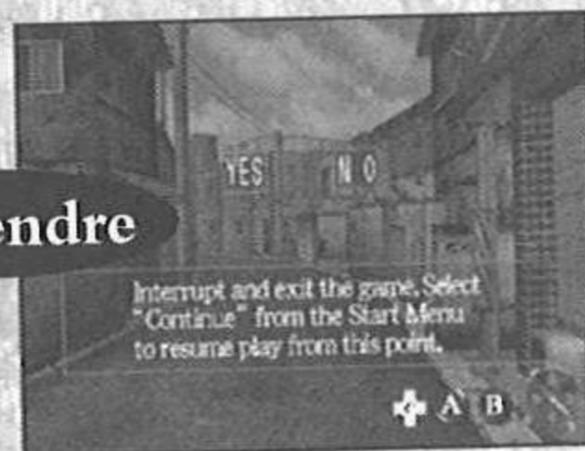
### ATTENTION !

Vous ne disposez que d'un seul fichier « Resume » (Reprendre). Une fois l'option « Continue » (Continuer) sélectionnée, ce fichier est effacé. Cette fonction n'étant conçue que pour une sauvegarde temporaire, nous vous conseillons d'utiliser les deux méthodes de sauvegarde pour éviter de perdre vos fichiers de sauvegarde.

**Sauvegarder**



**Reprendre**



### ATTENTION !

Ne jamais éteindre la console, essayer de retirer le VM (Visual Memory – Carte mémoire) ou enlever la manette lorsque vous sauvegardez ou chargez un fichier de jeu.

# MODES DE JEU

Pour de plus amples renseignements au sujet des commandes du jeu utilisées dans chaque mode de jeu, consultez les pages indiquées ci-dessous.

## QUETE LIBRE



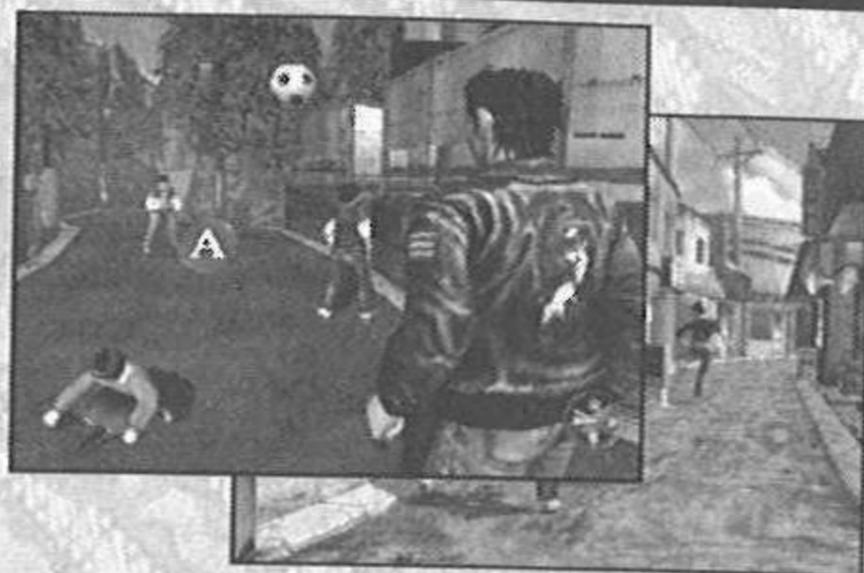
Promenez-vous dans la ville et enquêtez comme bon vous semble dans ce mode de jeu principal. Parlez avec d'autres personnes, recueillez des informations, collectez des indices, etc. pour progresser dans le jeu (cf. p. 84).

## COMBAT LIBRE



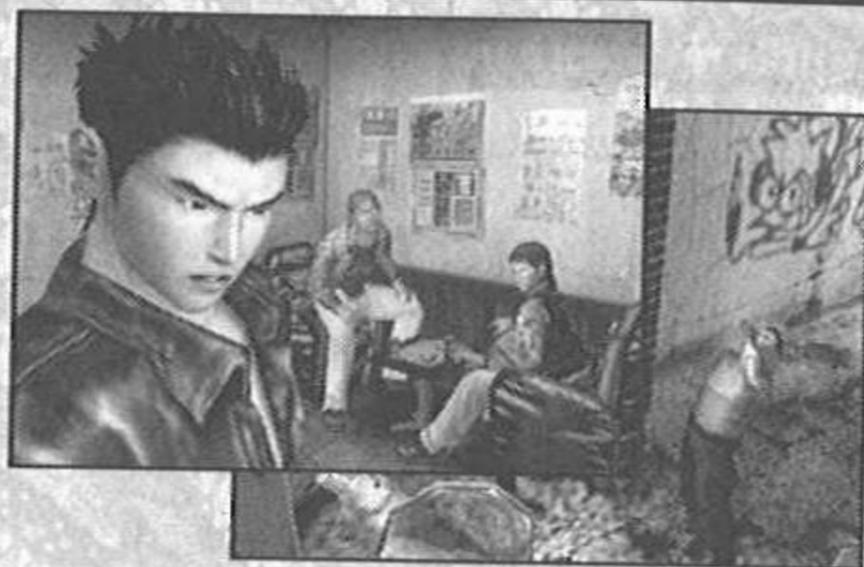
Lorsque vous devez participer à un combat, utilisez les combinaisons de boutons pour permettre à Ryo d'exécuter les mouvements indispensables pour vaincre ses ennemis (cf. p. 94).

## QTE



Le mode QTE vous fait participer à de courtes scènes très intenses au cours desquelles vous devez appuyer sur le bouton correspondant à l'icône qui apparaît à l'écran dans un laps de temps imparti pour remporter l'épreuve (cf. p. 93).

## MODE VISUALISATION

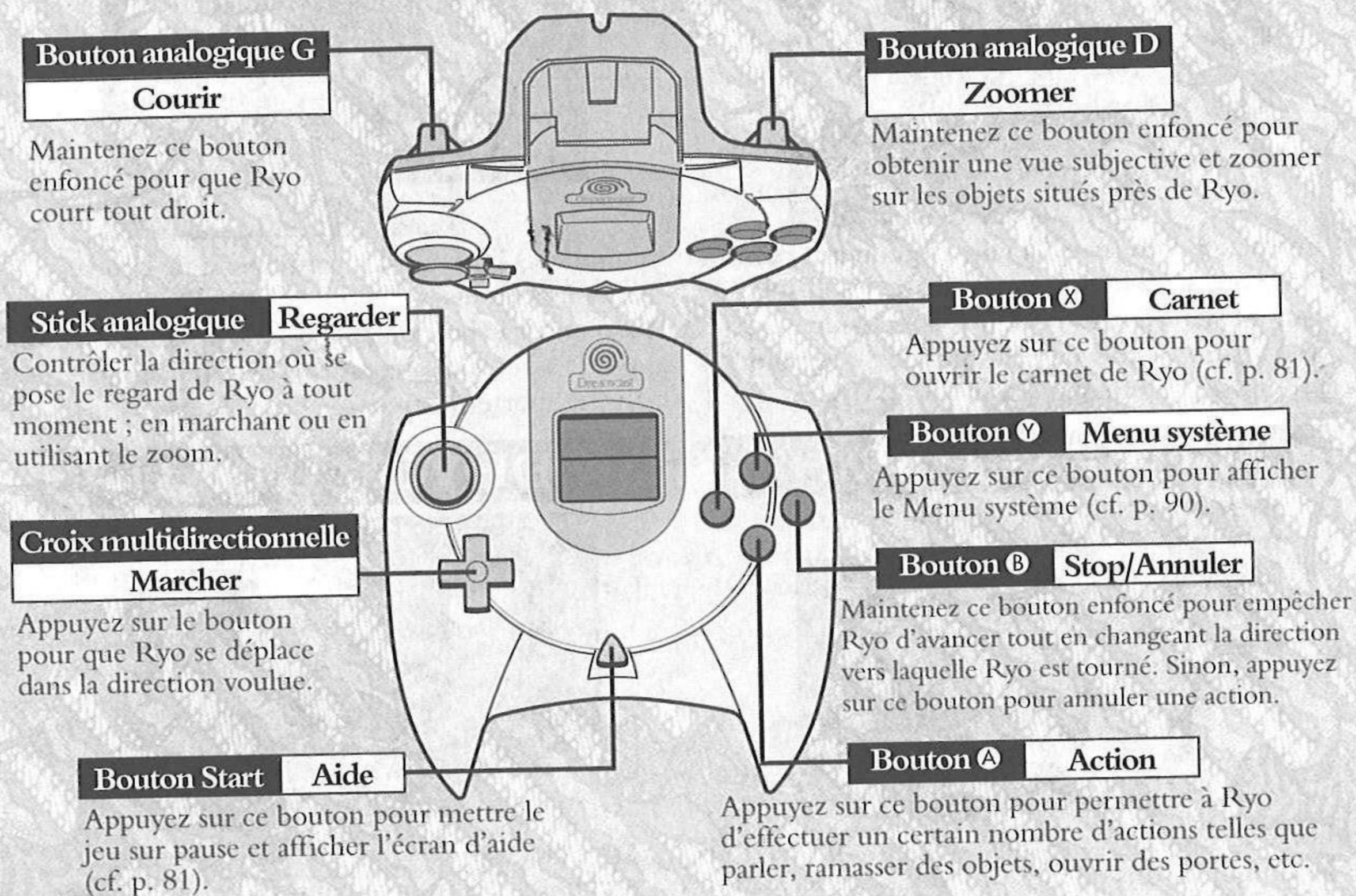


Ce mode est activé au cours de certaines scènes où des mouvements de caméra mettent en évidence des indices indispensables à la progression du jeu.

# QUETE LIBRE

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

## Commandes principales



**N.B.** : vous pouvez à tout moment effectuer une réinitialisation logicielle de la console et revenir à l'écran d'accueil en maintenant simultanément enfoncés les boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et **Start**.

## Déplacement

Appuyez sur  pour que Ryo aille en avant, sur  ou  pour le faire tourner à gauche ou à droite et sur  pour qu'il se retourne. Tapez brièvement sur  ou  pour que Ryo fasse un pas sur la gauche ou la droite. Maintenez le bouton analogique G enfoncé pour que Ryo courre droit devant lui. Sa vitesse dépend de la manière dont vous appuyez sur le bouton analogique. Pour changer de direction sans bouger, maintenez le bouton **B** enfoncé tout en appuyant sur la croix multidirectionnelle.

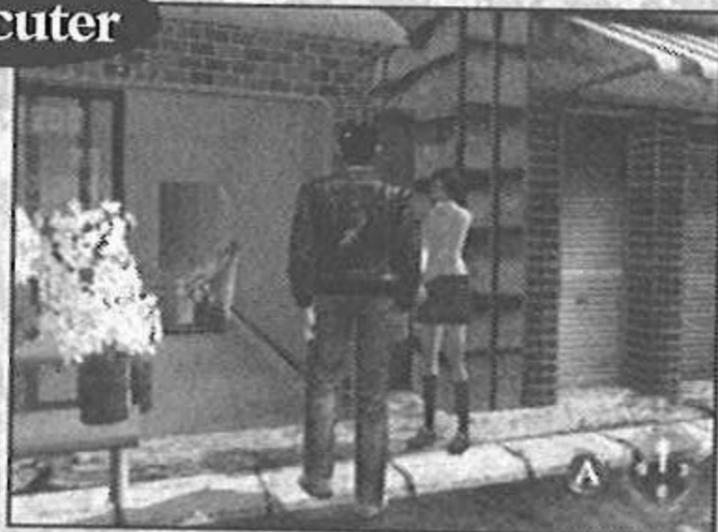
Cette fonction est toute indiquée lorsqu'il s'agit d'inspecter tout autour de Ryo ou de définir avec précision (de l'ordre de la minute) la direction dans laquelle Ryo regarde.

## Action

La commande « Action » est en fait une commande qui permet à Ryo d'effectuer automatiquement un certain nombre de tâches telles qu'engager une conversation, ramasser un objet, ouvrir une porte, utiliser une machine...

Appuyez sur le bouton **A** pour que Ryo effectue l'action correspondant à la situation.

Discuter



Ouvrir la porte



## Conversation

Approchez-vous d'un personnage et appuyez sur le bouton **A** pour engager la conversation. Lorsque Ryo peut discuter 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 votre interlocuteur a d'autres choses à vous dire.

Vous pouvez sauter toute ou 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.



Au cours 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 votre interlocuteur a d'autres choses à vous dire. Lorsque l'icône apparaît, appuyez sur le bouton **A**.

Bien entendu, il vous appartient de 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

Au cours du jeu, vous devrez sélectionner le comportement à avoir et/ou l'action à effectuer : répondre à une question, sélectionner un type d'action au cours d'un événement, etc.

Dans ce cas, un A.S. (Action Selector – sélecteur d'action) décrivant les différentes options proposées apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu. Utilisez les touches **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour sélectionner une action.

Un laps de temps est imparti pour chaque décision. Si vous ne prenez pas de décision dans ce délai, le jeu continue comme si vous n'aviez pas su quelle décision prendre.



Dans cette capture d'écran, une personne demande à Ryo de lui rendre service. Dans ce type de situation, appuyez sur **←** pour accepter ou sur **→** pour refuser. Que feriez-vous ?

Dans cette capture d'écran, Ryo doit choisir s'il veut acheter une boisson à ce distributeur. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire votre choix.



## Fouiller

### Zoom

Maintenez le bouton analogique D pour passer en vue subjective (comme si vous regardiez avec les yeux de Ryo). En vue subjective, Ryo peut regarder les objets ou même les étudier en détail grâce au zoom. Utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour positionner correctement la caméra.

### Verrouiller

Lorsque vous utilisez la fonction de zoom sur certains objets, la caméra passe automatiquement en gros plan et se verrouille dessus. Appuyez sur le bouton B pour annuler le verrouillage et retourner en vue normale.

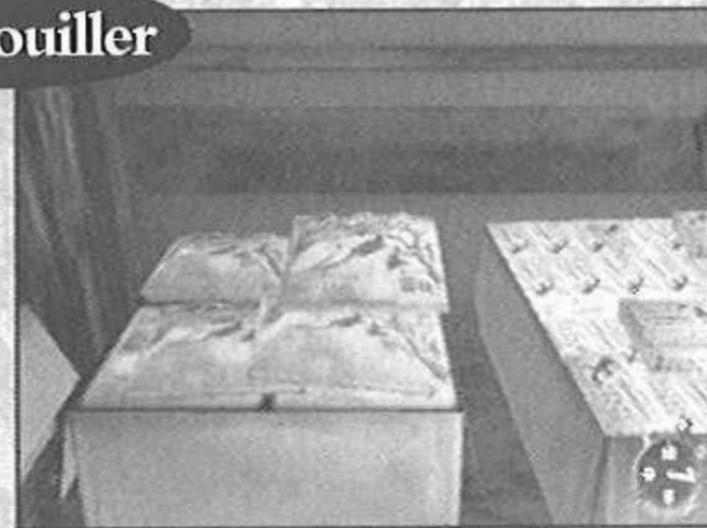
Lorsque le verrouillage est activé, il est possible d'utiliser le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour passer à un autre objet « verrouillé » (si d'autres objets de ce type sont disponibles). Dans certains cas, vous pouvez utiliser le bouton A pour effectuer une action, le bouton Y pour ouvrir le Menu système ou utiliser un autre objet ou le bouton X pour chercher le carnet de Ryo.

#### Zoomer



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

#### Verrouiller



Lorsque certains objets sont observés en détail, la caméra zoome et se verrouille dessus automatiquement. Le cas échéant, appuyez sur le bouton A pour voir ce qui se passe.

## Actions

Appuyer avec le bouton **A** lorsque vous êtes sur un objet verrouillé pouvant être utilisé peut se traduire par une multitude d'actions.

Lorsqu'il y a plusieurs objets disponibles à portée de main, appuyez sur **↑**, **↓**, **←** ou **→** sur la croix multidirectionnelle pour passer d'un objet à un autre.

<b>Examiner</b>	Modifiez l'angle de vue et la perspective à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle 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 stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour affiner 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 le bouton <b>A</b> pour ramasser les objets qui peuvent être récupérés.
<b>Ramasser/ prendre</b>	Ryo ramasse ou saisit tout objet à portée de main. Utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour affiner l'angle de vue et la perspective ou pour faire pivoter l'objet en question. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton <b>A</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 le bouton <b>A</b> pour passer un coup de fil. Utilisez les boutons <b>←</b> et <b>→</b> pour placer les doigts de Ryo sur le cadran du téléphone (position de départ = 5, <b>←</b> = chiffres supérieurs jusqu'à 0, <b>→</b> = chiffres inférieurs jusqu'à 1) et appuyez sur le bouton <b>A</b> pour composer le numéro. <b>N.B.</b> : il n'est pas indispensable de verrouiller votre vue sur le téléphone pour passer un coup de fil.

## Menu système

Appuyez sur le bouton **Y** pour faire apparaître le Menu système. Utilisez la croix multidirectionnelle pour sélectionner les objets ou les icônes système et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.

Appuyez sur le bouton **B** pour fermer le Menu système.



**Objets transportés par Ryo**

**Argent disponible**



**Icônes système**

Resume (Reprendre),  
 Settings (Paramètres), Martial Art Moves Scroll (Liste des mouvements d'arts martiaux),  
 Notebook (Carnet),  
 Collection (Collection),  
 Cassette Tapes (K7), Jetons),  
 Calendar (Agenda)

**Nom de l'objet ou explication de l'icône système**

## Objets

Sélectionnez un objet et appuyez sur le bouton **A** ou **Y** pour afficher cet objet en gros plan. Appuyez sur le bouton **A** pour utiliser 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 multidirectionnelle 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 **B**.



## Reprendre

Sélectionnez l'icône Resume (Reprendre) depuis le Menu système pour effectuer une sauvegarde temporaire si vous devez momentanément interrompre la partie en cours. Appuyez sur « Yes » dans la fenêtre de confirmation pour sauvegarder la partie dans le fichier Resume (Reprendre). Lorsque le message « *Game save is complete! You may now exit the game.* » (Sauvegarde terminée ! Vous pouvez quitter cette partie !), éteignez la console Dreamcast ou effectuez une réinitialisation logicielle (cf. p. 84 pour de plus amples informations). Choisissez « Continue » (Continuer) dans le Menu de démarrage pour reprendre la partie au moment où vous avez effectué la sauvegarde dans le fichier Resume.

## ATTENTION !

Vous ne disposez que d'un seul fichier Resume. Lorsque vous appuyez sur « Continue » (Continuer), ce fichier de sauvegarde temporaire est effacé. La fonction Resume (Reprendre) n'étant conçue que comme une sauvegarde temporaire, il est fortement conseillé d'utiliser les deux types de sauvegarde pour éviter toute perte des données de jeu.



## Paramètres

Sélectionnez cette icône 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

Ce parchemin offre une explication de tous les mouvements d'art martiaux que Ryo maîtrise. Sélectionnez cette icône pour passer ces mouvements en revue, les commandes à exécuter et l'expérience de Ryo pour chacun d'entre eux. Lorsque Ryo apprend un nouveau mouvement, il est ajouté à ce parchemin. Pour de plus amples renseignements, veuillez vous reporter à la page 96.

## Menu système



### Carnet

Le carnet de Ryo contient des notes sur ses occupations quotidiennes, les informations importantes, les numéros de téléphone, etc. Sélectionnez cette icône pour afficher le carnet et utilisez la croix multidirectionnelle pour tourner les pages. Le carnet peut également être affiché en appuyant sur le bouton **X**. 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 les écouter que si vous disposez de l'appareil adéquat...



### Calendrier

Appuyez sur cette icône pour visualiser la date du jour.



### Argent

Vous pouvez voir la somme dont Ryo dispose. Ryo reçoit chaque jour 500 Yens d'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 différents marchands. Toutefois, souvenez-vous que cet argent peut vous être utile à plusieurs reprises tout au long du jeu.

Dépensez-le avec mesure.



### Collection

Sélectionnez cette icône pour afficher les différentes collections de Ryo : figurines, prix de dessin, etc. Utilisez la croix multidirectionnelle pour choisir un objet et appuyez sur le bouton **A** ou **Y** pour l'examiner de près.



### Tokens

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

# QTE

Au fur et mesure de la progression du jeu, Ryo fait face à des situations qui nécessitent réflexion et rapidité de réaction. Ces situations portent le nom de QTE (Quick Timer Events) et sont résolues en n'utilisant qu'un bouton à la fois.

Lorsqu'un QTE survient, les icônes de la manette (↑, ↓, ←, →, A, B, X et Y) apparaissent au centre de l'écran de jeu. Lorsqu'une icône apparaît, appuyez sur le bouton affiché le plus vite possible.



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

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



# COMBAT LIBRE

Au cours du jeu, Ryo doit parfois se battre. Ces combats ne sont pas limités aux 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/ses adversaire(s) se mettent en position.

Utilisez les différents mouvements que Ryo maîtrise pour se défendre, attaquer, frapper l'adversaire lorsqu'il n'est pas sur ses gardes, feinter et lui retourner ses coups, etc. Tous les coups sont permis pour remporter le combat.

## Commandes de base

**Bouton analogique G**

**Courir**

**Bouton analogique D**

**Affecter un mouvement**

Appuyez sur ces boutons pour que Ryo exécute les mouvements prédéfinis dans la Liste des mouvements. Pour de plus amples détails sur la manière d'enregistrer un mouvement, reportez-vous à la page 96 - Affecter un mouvement au bouton analogique D.

**Stick analogique**

**Voir**

**Bouton X**

**Mouvement de la main**

**Bouton Y**

**En garde**

Appuyez sur le bouton **Y** pour que Ryo esquive un mouvement ou le retourne contre son auteur.

**Croix multidirectionnelle**

**Marcher**

Appuyez sur cette croix pour orienter Ryo dans la direction de votre choix. Si aucun adversaire se met sur son chemin, il avancera tranquillement. La croix est aussi utilisée pour configurer les commandes.

**Bouton B**

**Figier le mouvement**

**Bouton A**

**Mouvement de la jambe**

**Bouton Start**

**Aide**

## Exécuter des mouvements

Appuyez sur le bouton **X** pour effectuer un mouvement de la main, sur le bouton **A** pour un mouvement de la main et sur le bouton **B** pour figer un mouvement. Tous les mouvements apparaissant dans la liste des mouvements peuvent être effectués en faisant des combinaisons à l'aide des boutons, des boutons analogiques et de la croix multidirectionnelle.

### Introduction aux mouvements

Ce paragraphe est une introduction aux mouvements que Ryo maîtrise dès le début de l'histoire. Les commandes décrites ici ne servent que si Ryo regarde vers la droite et si l'adversaire est à la droite de Ryo. Dans le cas contraire, Ryo regarde à gauche et l'adversaire est sur la gauche, les commandes de la croix multidirectionnelle doivent être inversées.

#### Mouvements de main

虎菱	<b>X</b>	Tiger Knuckle
水月突き	➡ <b>X</b>	Elbow Slam
捻り菱	⬅ <b>X</b>	Twist Knuckle
裡門頂肘	➡➡ <b>X</b>	Elbow Assault
昇り菱	⬅⬅ <b>X</b>	Upper Knuckle
袖突き	➡➡ <b>X</b>	Sleeve Strike
村雨突き	⬅⬅ <b>X</b>	Rain Thrust

#### Mouvements de jambe

三日月蹴り	<b>A</b>	Crescent Kick
踏み蹴り	➡ <b>A</b>	Trample Kick
払い薙	⬅ <b>A</b>	SideReaperKick
瀧昇り	➡➡ <b>A</b>	AgainstCascade
袈裟斬り	⬅⬅ <b>A</b>	Surplice Slash
雷蹴り	➡ <b>A</b>	Thunder Kick
出足止め	⬅➡ <b>A</b>	HoldAgainstLeg

#### Coups de côté

裏芭月	<b>B</b>	DarksideHazuki
-----	----------	----------------

Placez ce mouvement lorsque l'adversaire est sur un des côtés.

#### Coups arrière

裏落し	<b>B</b>	BackTwistDrop
-----	----------	---------------

Placez ce mouvement lorsque l'adversaire est derrière Ryo.

#### Mouvements de lâcher (de face)

背負い投げ	<b>B</b>	Overthrow
払い腰	➡ <b>B</b>	Sweep Throw
巴投げ	⬅ <b>B</b>	Vortex Throw
霞刈り	➡➡ <b>B</b>	Mist Reaper
羅刹落し	⬅⬅ <b>B</b>	Demon Drop
巻き固め	➡ <b>B</b>	Shoulder Buster
天狗勝	⬅➡ <b>B</b>	Tengu Drop

#### Mouvements de force

大車	<b>X+A</b>	Big Wheel
双手波	➡ <b>X+A</b>	TwinHandWaves
裏柳	⬅ <b>X+A</b>	Backfist Willow
崩山槍	➡➡ <b>X+A</b>	AvalancheLance
太刀霞	⬅⬅ <b>X+A</b>	KatanaMistSlash
虎乱	➡ <b>X+A</b>	Brutal Tiger
新月	⬅➡ <b>X+A</b>	Dark Moon

#### Mouvements en courant

薙風	<b>X</b>	Mistral Flash
疾風	<b>X</b>	Cyclone Kick
風車	<b>X+A</b>	Windmill

## Victoire et défaite

Placez ces mouvements tout en courant

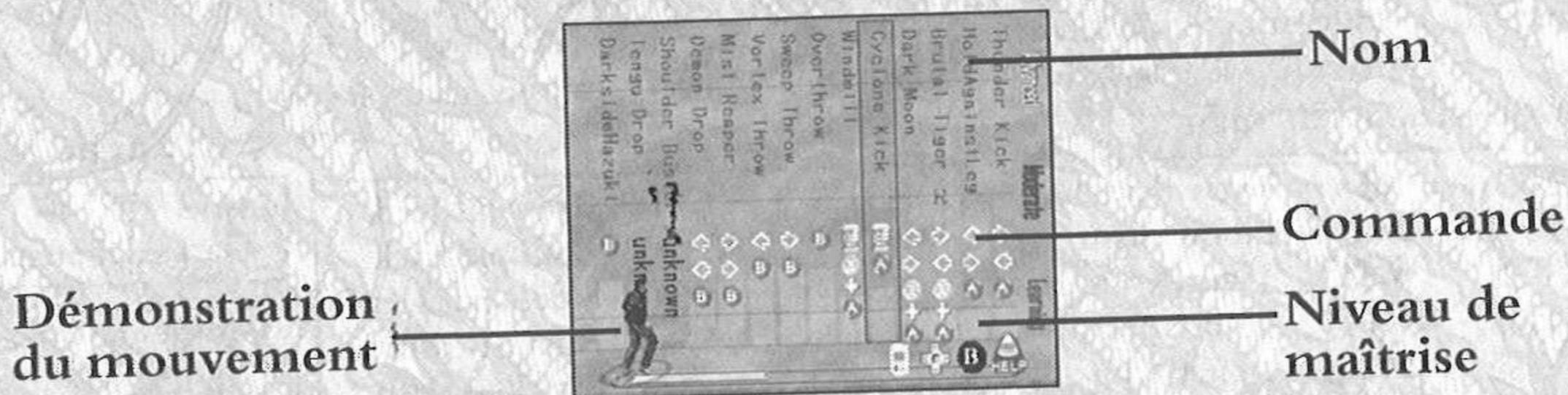
Inutile d'expliquer ce qui arrive quand vous gagnez. En revanche, vous perdez lorsque la jauge de force descend à zéro et que Ryo est à terre.

# ENTRAÎNEMENT

Seul l'entraînement permet à Ryo de se muscler, d'améliorer ses mouvements et d'en apprendre de nouveaux. Tous les mouvements peuvent être placés au cours des Combats libres.

## Liste des mouvements

Appuyez sur le bouton **Y** pour afficher le Menu système et sélectionner la liste des mouvements. Une liste apparaîtra recensant tous les mouvements que Ryo a appris, les commandes et le niveau de maîtrise pour chacun d'entre eux.



S'il y a trop de mouvements à afficher, appuyez sur les boutons analogiques G/D pour déplacer le curseur et naviguer dans la liste. Choisissez un mouvement à l'aide du curseur et appuyez sur le bouton X pour avoir une explication sur ce mouvement. Naviguez entre les écrans de descriptions des commandes et de nom des mouvements à l'aide du bouton analogique G. Appuyez sur le bouton analogique D pour agrandir ou réduire l'image de Ryo qui est affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran. Utilisez le stick analogique pour faire pivoter cette image.

Le niveau de maîtrise de chaque mouvement est indiqué par la hauteur de la barre de maîtrise par rapport au niveau indiqué sur le côté droit de cette liste (Learning - Débutant, Moderate - Néophyte, Advanced - Expert). Les mouvements pour lesquels ce niveau n'est pas affiché ne peuvent pas être utilisés pendant les combats libres. Plus les niveaux augmentent, plus les attaques de Ryo sont puissantes et l'efficacité générale s'améliore.

## Affecter un mouvement au bouton analogique D

Il est possible d'exécuter un mouvement de la Liste de mouvements en appuyant sur le bouton analogique D au cours du combat libre. Pour affecter un mouvement à ce bouton, sélectionnez le mouvement avec le curseur et appuyez sur le bouton **A**.

## Entraînement

Ryo doit s'entraîner tous les jours.  
L'entraînement accroît le niveau de maîtrise des différents mouvements.

### Déterminer une méthode d'entraînement

Vous pouvez déterminer une méthode d'entraînement en sélectionnant « Training » (Entraînement) dans le menu de sauvegarde. Sélectionnez un type de mouvement pour augmenter le niveau de tous les mouvements de ce type par rapport aux autres.

**Tous les mouvements :** Tous les niveaux augmenteront moyennement.

**Mouvements de main :** Le niveau de tous les mouvements de main augmenteront.

**Mouvements de jambe :** Le niveau de tous les mouvements de jambe augmenteront.

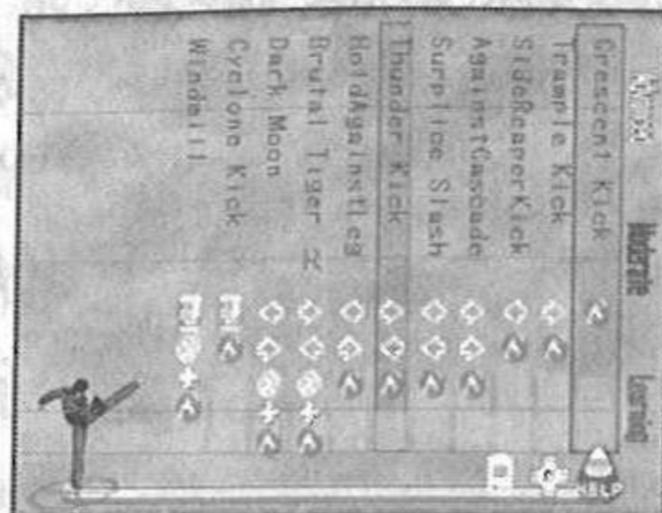
**Mouvements de lâcher :** Le niveau de tous les mouvements de lâcher augmenteront.

Lorsqu'un type de mouvement est sélectionné, il est possible de se concentrer uniquement sur un mouvement précis. Lorsque vous affichez un type de mouvements, choisissez le mouvement en question et appuyez sur le bouton **A**.



Sélectionnez le type de mouvement à l'aide de la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.

Lorsqu'un type de mouvement particulier est sélectionné, vous pouvez vous concentrer sur un mouvement bien précis dans la liste qui s'affiche.



# ENTRAÎNEMENT

## Entraînement seul et à deux

Ryo peut s'entraîner à réaliser ses mouvements martiaux dans de nombreux endroits du jeu : un dojo, un parc, un terrain vague, etc. Chaque fois que Ryo entre dans un endroit où il peut s'entraîner, un message de confirmation apparaît à l'écran. Toutefois, si Ryo est seul, le message n'apparaîtra pas. Ainsi, si vous voulez vous entraîner, attendez d'être seul ou cherchez un autre terrain d'entraînement.

Les commandes utilisées lors de l'entraînement sont les mêmes que celles de Free Battle (Combat libre) et le niveau de maîtrise des mouvements travaillés augmente.

### Entraînement à deux



### Entraînement seul



## Instruction de déplacement

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

Ces personnages vous donneront des instructions très précises. Suivez simplement leurs conseils et entrez les commandes. Une fois que Ryo réussit un mouvement, celui-ci est considéré comme étant acquis et est de ce fait intégré à la Liste des mouvements.

### Affichage Visual Memory (Carte mémoire)

Une fois que Ryo a effectué son mouvement correctement, les commandes de ce mouvement apparaissent brièvement sur l'affichage du VM sous forme d'indices (Visual Memory – Carte mémoire).

# POINT DE SAUVEGARDE

Le point de sauvegarde se trouve dans la chambre de Ryo.

Lorsque la journée se termine, appuyez sur « Sleep » (Dormir) dans le menu de sauvegarde pour que Ryo aille se coucher et récupère ainsi son énergie. En règle générale, vers 23h30, Ryo est automatiquement transféré vers le point de sauvegarde pour qu'il aille se coucher.

## Menu de sauvegarde



Lorsque Ryo pénètre dans sa chambre, le point de sauvegarde s'affiche automatiquement (vous pouvez afficher ce menu manuellement en plaçant Ryo face à son lit et en appuyant sur le bouton **A**).

Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire votre choix dans ce menu. Les options « Training » (Entraînement) et « Sleep » (Dormir) ne sont disponibles qu'après 20h.

### 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

Permet 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

A la fin de la journée, envoyez Ryo se coucher pour qu'il récupère son énergie.

# MINI-JEUX

Dans la galerie de jeux, vous pouvez jouer à de nombreux 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. Si vous avez oublié la règle d'un jeu précis, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu d'aide et trouver des informations concernant les commandes.

## YOU Arcade



Jeu vidéo situé à Dobuita.

## Hang On



Le stick analogique sert à diriger la moto, le bouton analogique G à freiner, le bouton analogique D à accélérer. Atteignez les points de passage dans les délais impartis.

## Space Harrier



Evitez les tirs ennemis à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton **A** pour attaquer et détruire les ennemis.

## Darts 7



Lancez vos fléchettes et faites le meilleur score. Appuyez sur le bouton **A** pour lancer les fléchettes au bon moment.

## Excite QTE2



Appuyez sur les boutons de la manette correspondant aux icônes apparaissant sur l'écran de jeu le plus vite possible. Le rythme augmente petit à petit.

## QTE Title



Il faut que Ryo frappe le plus vite possible la cible qui apparaît en appuyant sur le bouton de la manette correspondant à l'icône qui s'affiche à l'écran.

# VEHICULES

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

## Moto

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

## Chariot élévateur

Pour certains petits boulots sur le port, vous devez savoir conduire un chariot élévateur. Dirigez-le à l'aide du stick analogique ou de la croix multidirectionnelle (◀ et ▶). Avancez en appuyant sur le bouton analogique D et reculez en appuyant sur le bouton analogique G. Montez ou descendez les fourches en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour changer d'angle de vue, sur le bouton X pour afficher la carte et sur le bouton Y pour afficher le Menu système.

Moto



Chariot élévateur





はづき りょう  
芭月 涼

## Ryo Hazuki

Ayant perdu sa mère alors qu'il n'avait quelques mois, Ryo a dédié sa jeune vie aux arts martiaux encouragé en cela par un père strict mais aimant.

Malgré son imprudence et sa témérité, Ryo a un très grand potentiel doublé d'une volonté de fer.

Résolu à faire toute la lumière sur le mystère qui entoure l'assassinat de son père, il entame un voyage qui le mènera à l'ouest dans un pays qu'il n'a encore jamais visité... la Chine.

Que lui réserve le destin ?

はらさき のぞみ  
原崎 望

## Nozomi Harasaki

Nozomi, l'amie d'enfance de Ryo, le connaît par cœur.

Favorisant la réflexion à l'action, elle donne son point de vue quand il le faut et sait aller droit au but, à une exception près : ses sentiments.

Lorsqu'elle tient à quelqu'un, elle ne sait pas comment lui dire et reste juste plantée là à le regarder.

Saura-t-elle un jour dire à Ryo ce qu'elle ressent ?





ろうりゅう  
蒼龍

## Chang Long (Lan Di)

Maître d'un art martial très puissant censé avoir disparu il y a très longtemps, le regard de Lan Di suffit à lui seul à intimider ses adversaires. Les fous qui passent outre renoncent généralement lorsqu'ils voient la rapidité de ses coups.

Cet être maléfique est incapable de faire montre de la moindre pitié. Toute personne osant contrecarrer ses projets est promise à une mort atroce.

レイ シェンファ  
玲 莎花

## Ling Sha Hua

Elevée à la campagne, dans un environnement pur, cette jeune femme ne connaît pas la signification du mot « méfiance ». Courageuse et enthousiaste, derrière son innocence et son comportement parfois enfantin se cachent le cœur et l'âme de la Chine. Simple et pure, cette mystérieuse jeune femme est bonne et honnête. Sa rencontre avec Ryo changera son destin.





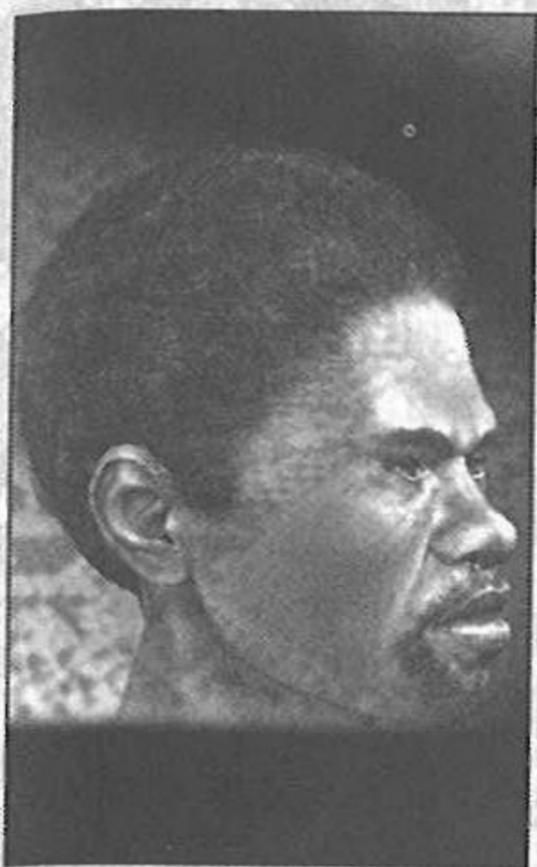
はづき いわお  
 芭月 巖

## Iwao Hazuki

Le père de Ryo et expert incontesté de l'art Hazuki.

Au cours de sa jeunesse, il parcourut la Chine pour y suivre les enseignements de plusieurs maîtres d'arts martiaux et rencontra de nombreuses personnes.

Sa grande connaissance des arts martiaux ont valu à Iwao et à son dojo le respect et la reconnaissance de la communauté entière.



マーク

## Mark Kimberly

Homme sensible et calme, Mark est cariste sur le port.

Peu loquace et n'aimant pas évoquer son passé, il semble être à Yokosuka pour une raison bien précise. Dans quelles circonstances se rencontreront Ryo et Mark ?



トム

## Tom Johnson

Un bon ami de Ryo, propriétaire d'un camion à frites local.

Son bagou et sa connaissance des gens du quartiers en font une bonne source de renseignements.

Avant de s'installer à Yokosuka, Tom dit avoir fait le tour du monde en stop. Toujours gai et optimiste, Tom est souvent à proximité de son camion en train d'écouter du rap ou du reggae.



チャイ

## Chai

Cet homme suit souvent Ryo au cours de son enquête sur le mystère entourant la mort de son père. Tapis dans l'ombre, Chai espionne Ryo avec ses yeux de bête.

Son apparence est si effrayante que l'on ose imaginer d'où il vient ou ce qu'il lui est arrivé.

# CREDITS

Produced and Directed by



**Yu Suzuki**

## SEGA of Japan Manual Production Staff

*Translation/DTP*

Monika Hudgins

*Designer*

Yoichi Takahashi

*Writer*

Eiji Ogawa

*Supervisor*

106 Kaoru Ichigozaki

The following credits list the staff who worked on the localization, marketing and manual 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.

*Director Product Manager*

Naohiko Hoshino

*Executive Localization Producer*

Kats Sato

*Localization Producer*

Dave Nulty

*Localization Assistant Producer*

Kuniyo Matsumoto

*Product Marketing Manager*

Jim Pride

Mathew Quaeck

*Public Relations for UK.*

Stuart Turner

*Public Relations for France*

Anne Roppe

*Public Relations for Germany*

Tina Sakowsky

*Public Relations for Spain*

Esther Barral

*Text Translator (France)*

Dave Thompson

*Text Translator (Germany)*

Angelika Michitsch

*Text Translator (Spain)*

Robert Parraga

*Testing Manager*

Jason Cumberbatch

*Lead Testers*

Nick Bennett

Pete O'Brien

## Special Thanks

Tetsune Nakazono

Utako Okukawa

Tomo Inoue



# Dreamcast™

© CRI 1999, 2000 Presented by AM2 of CRI.

SHENMUE is either a registered trademark or a trademark of Sega Corporation.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5

**SEGA**

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

810-0253-80