

SHANGHAI

Installation

Commodore 64 Disquette

- Allumez l'ordinateur et le lecteur de disquettes.
- Introduisez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut.
- Connectez une manette de jeux au port 1.
- Tapez **LOAD****,8,1** et appuyez sur **RETURN**. Au bout de quelques instants un dragon formé des pions de Shangai s'affiche sur l'écran.

Commodore 128 Disquette

- Introduisez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut.
- Connectez une manette de jeux au port 1.
- Allumez le lecteur de disquettes.
- Appuyez sur la touche **C=** et maintenez-la enfoncée tout en allumant l'ordinateur.
- Tapez **LOAD****,8,1** et appuyez sur **RETURN**. Au bout de quelques instants, un dragon formé des pions de Shangai s'affiche sur l'écran.

Commodore 64/128 Cassette

- Installez votre système informatique comme indiqué dans les manuels qui vous ont été remis avec l'ordinateur. Connectez votre magnétophone à cassette à l'ordinateur Commodore. S'il est équipé d'une unité de disquette, assurez-vous que cette dernière n'est PAS reliée à l'ordinateur (à moins que vous n'utilisiez le modèle C128D).
- Allumez le moniteur /poste de télévision ainsi que l'ordinateur.
- Si vous possédez le modèle COMMODORE 128, tapez: **GO 64** puis appuyez sur la touche **RETURN**. Puis suivez les instructions qui s'affichent sur l'écran.
- Introduisez la cassette *Shanghai* dans le magnétophone. Vérifiez qu'elle est bien rebobinée jusqu'au début.
- Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** du clavier de l'ordinateur, puis relâchez-les.
- Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone.

(c) 1986, Activision Inc. G-943-34

Shanghai a été conçu par Brodie Lockard. Les versions Commodore et Apple ont été programmées par David Lubar. Produit par Clyde Grossman.

Nous remercions plus particulièrement Patricia Daley et Sam Nelson.

Guide de l'utilisateur' de Paula Polley. Gestion éditoriale de Steven Young.

©1986 Activision, Inc. Shanghai est une marque déposée de Activision, Inc. Apple est une marque déposée de Apple Computer, Inc. Commodore 64 et 128 sont des marques déposées de Commodore Electronics Ltd.

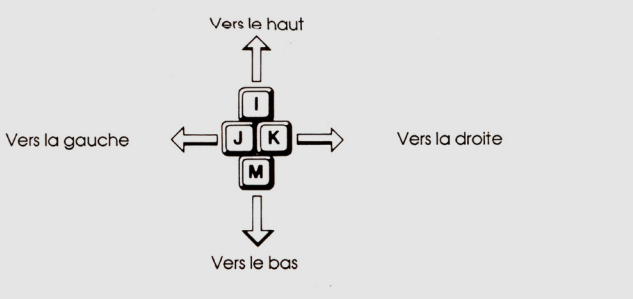
- Introduisez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut.
- Allumez l'ordinateur. Au bout de quelques instants l'écran de présentation de Shangai s'affiche sur l'écran.
- Appuyez alors sur la barre d'espacement comme vous l'indique la commande 'Press SPACEBAR to continue' pour poursuivre et afficher le dragon formé des pions de Shangai.

Les utilisateurs d'ordinateurs Apple peuvent se servir du clavier ou de la manette de jeux.

Si vous choisissez la *manette de jeux*, branchez-la sur l'ordinateur. Vous utiliserez le bouton 0 de la manette tout au long du jeu.

Si vous préférez le clavier, attendez que le jeu se charge en mémoire puis appuyez sur la touche **CONTROL** et maintenez-la enfoncée tout en appuyant sur **P** pour sélectionner le mode clavier.

Pour vous déplacer vers le haut, le bas, la droite ou la gauche, utilisez les touches du curseur. Vous pouvez également vous servir des touches **I**, **J**, **K** et **M** comme indiqué ci-dessous.



Lorsqu'on vous demande d'appuyer sur le bouton de tir de la manette de jeux, appuyez sur la barre d'espacement.

Pour commencer, un peu d'histoire

Shangai est basé sur un ancien jeu chinois intitulé 'Mah-Jongg', dont les origines sont aussi mystérieuses que le jeu proprement dit. Certains historiens affirment qu'il remonte au temps de Confucius, c'est-à-dire à plus de 25 siècles !

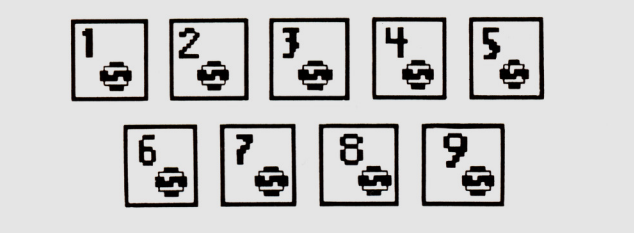
Il semble que les marins et pêcheurs y ait joué pour se distraire de la monotonie des longs voyages à travers l'océan. Il s'agissait au départ d'un jeu de cartes, mais les cartes furent ensuite remplacées par des pions formés d'os et de bambou plus lourds, qui ne risquaient pas de s'envoler sur le pont des bateaux.

Au cours des années 1920, pendant la prohibition, Mah-Jongg fit fureur aux Etats-Unis et transforma de nombreux joueurs insoupçonnés en intoxiqués des pions en ivoire.

Et maintenant, Activision vous apporte une toute nouvelle version de ce jeu qui était autrefois l'obsession des marins, des canailles, des jeunes et des distillateurs illécites !

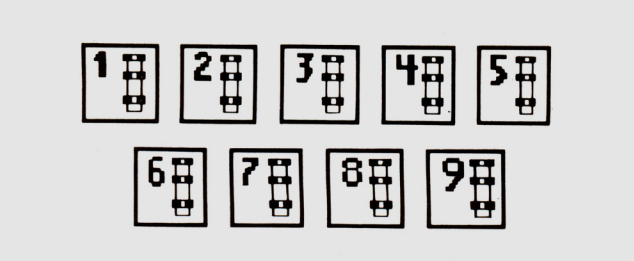
Les points

Ces figures proviennent sans doute du jeu original auquel jouaient les marins. Etant donné leur ressemblance avec les pièces utilisées dans d'autres jeux tout aussi anciens, elles représentent probablement la source de tous les maux : l'argent.



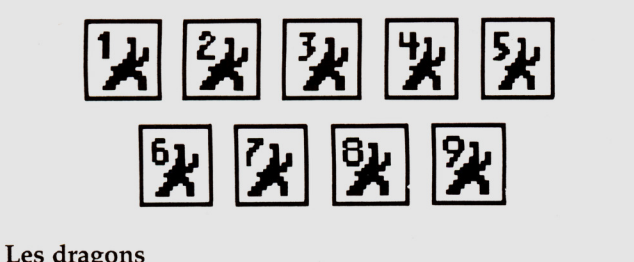
Les bambous

Jadis, ce bois était souvent utilisé pour construire des javelots mortels en Orient. On pense donc que cette figure représente la victoire ou la puissance.



Les acteurs

Il se peut que ces figures, appelées également caractères, représentent les gens ou tout simplement les caractères composant l'alphabet chinois.



Les dragons

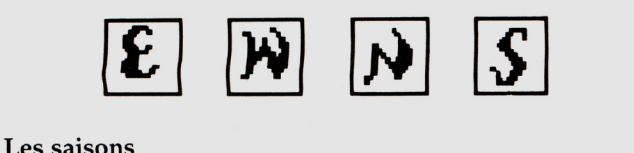
Dans la version originale du 'Mah-Jongg', chacune des trois séries de figures étaient associées à certains dragons.

Dragons blancs - associés aux points
Dragons rouges - associés aux bambous
Dragons verts - associés aux acteurs



Les vents

Ces quatre pions ne symbolisent rien de mystérieux. Ils représentent tout simplement les quatre vents.



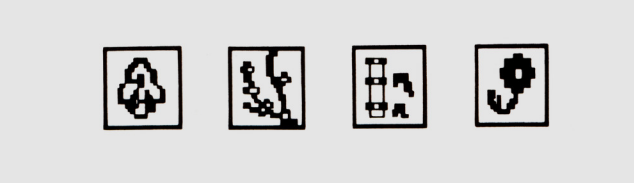
Les saisons

Il s'agit là encore d'une représentation toute simple : les quatre saisons de l'année, qui ont été rajoutées par les contre-bandiers des rivières.



Les fleurs

Les quatre fleurs - orchidée, fleur de prunier, fleur de 'mum' et fleur de bambou - ont été rajoutées par une princesse médiévale pour ajouter un élément de romance et de beauté à ce jeu.

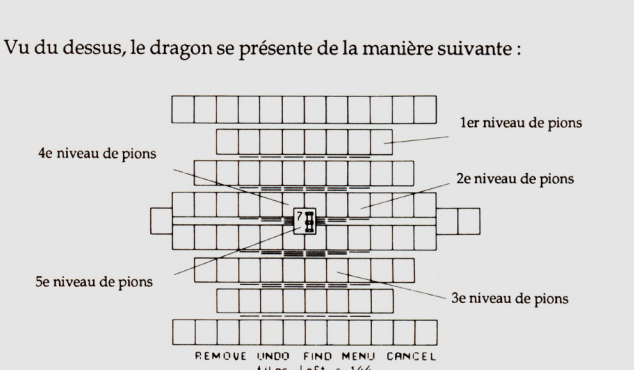


Le dragon

Les 144 pions sont disposés de façon à former un dragon. La position de chaque pion est aléatoire et chaque dragon est donc unique en son genre. Vous vous apercevrez très vite que certains sont plus redoutables que d'autres, mais ils sont tous aussi passionnants.

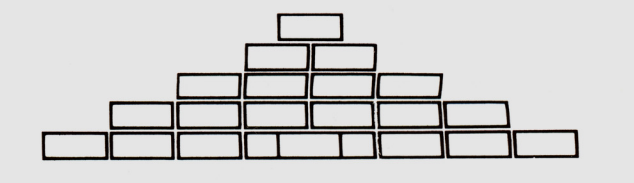
Un dragon se construit en mélangeant les pions et en les empilant. Chaque pile peut contenir de un à cinq pions. Elles deviennent de plus en plus hautes au fur et à mesure qu'on se rapproche du centre du dragon.

L'écran affiche le dragon vu du dessus, c'est-à-dire que vous ne voyez que le dernier pion de chaque pile. Vous pouvez cependant connaître la hauteur de chaque pile en comptant le nombre de lignes au-dessous de chaque pion. Plus il y a de lignes, et plus la pile est élevée.



* Il ne s'agit là que d'une représentation approximative. Les lignes tracées au-dessous de chaque niveau représentent la hauteur de la pile.

Vu de gauche ou de droite, le dragon se présente de la manière suivante :



But du jeu

Vous devez enlever le plus grand nombre de pions possible sur l'écran par paires assorties.

Règles du jeu

Les règles sont très simples. Vous devez enlever les pions 'libres', deux par deux.

Pour enlever une paire de pions :

- Pointez sur chacun d'entre eux et appuyez sur la manette de jeux - ils se colorent en noir. Une fois que les deux pions d'une paire disponible sont surlignés, pointez sur la commande **REMOVE** (ENLEVE) située au coin inférieur gauche de l'écran et appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeux.

OU

- Pointez sur le premier pion et appuyez sur le bouton de tir, puis pointez sur le second et appuyez deux fois de suite sur le bouton de la manette de jeux. Cette méthode est plus pratique dans les versions minutées où chaque seconde compte.

Pour annuler votre sélection :

- Pointez sur le pion sélectionné (qui s'est coloré en noir) et appuyez sur le bouton de la manette de jeux. Le pion redevient blanc. (Vous ne pouvez annuler la sélection du second pion de la paire qu'après avoir annulé le premier).

Pions 'libres' - par pion libre, on entend le pion situé au sommet d'une pile et pouvant bouger vers la gauche ou la droite. Si les piles de gauche et de droite ont la même hauteur que celle du pion choisi, ce dernier n'est pas 'libre'.

Dès que vous pointez sur un pion libre et que vous appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeux, il se colore en noir s'il est vraiment libre. Dans le cas contraire, il vire au noir pendant une courte période puis redevient blanc et le message 'NOT FREE' (PAS LIBRE) s'affiche.

Paires assorties. Vous ne pouvez enlever une paire que si les deux pions qui la composent sont identiques, par exemple deux vents d'est ou de trois 'de la série points', etc.

Si les pions choisis sont différents, l'ordinateur refuse de les supprimer et affiche le message 'NOT A MATCH' (CE N'EST PAS UNE PAIRE).

Il existe pourtant des exceptions...

Exceptions. Deux séries de pions n'ont pas à correspondre très exactement. Il s'agit des saisons et des fleurs.

Vous pouvez en effet enlever les pions représentant les saisons deux par deux, et les fleurs de même. Par exemple, l'hiver peut aller avec le printemps, l'été ou l'automne, et l'orchidée avec la fleur de prunier, de bambou ou de 'mum'. Les saisons et les fleurs n'ont pas de pion correspondant.

Stratégie

- Concentrez-vous sur les pions qui bloquent la plupart des coups : c'est-à-dire les deux pions situés de chaque côté de la rangée centrale et celui qui se trouve au sommet du dragon (au centre de l'écran). Essayez de les supprimer en premier.

- Vérifiez qu'il n'existe pas un troisième pion assorti. Une fois que vous avez repéré une paire, regardez s'il existe un troisième pion (et un quatrième) également libre et assorti aux deux autres. Si vous supprimez deux des trois pions assortis, assurez-vous que celui que vous laissez ne bloque pas de pions importants. Si ne savez pas que faire de ces trois pions, il vaut mieux les laisser et choisir une autre combinaison.

- Si vous voyez que quatre pions de la même série sont libres, retirez-les pour dégager la voie.

- Essayez d'anticiper ce qui va se passer au cours du tour suivant et des prochains.

Quatre façons de jouer

Shangai peut se jouer en quatre différentes versions : seul, en équipe, en tournoi ou en compétition.

Les instructions détaillées des quatre versions de Shangai sont données à la page 11, dans la section consacrée à la barre d'options.

Solitaire

Cette version est réservée à un joueur uniquement - et n'est pas limitée au point de vue temps. Elle permet aussi de sauvegarder la partie pour pouvoir la reprendre ou la rejouer par la suite.

Equipe

Les joueurs, en nombre illimité, enlèvent tour à tour des paires de pions du dragon. Cette version peut également être sauvegardée à n'importe quel moment.

Tournoi

Le nombre de joueurs participant au tournoi est illimité. Les cinq meilleurs scores sont automatiquement enregistrés sur la disquette Shangai. Au cours d'un tournoi, chaque participant joue pour lui-même, mais tous les joueurs possèdent le même dragon. Le vainqueur est celui qui réussit à enlever le plus de pions.

Les tournois peuvent être minutés ou non.

Compétition

Comme c'était le cas dans le jeu en équipe, les deux joueurs enlèvent tour à tour des pions d'un même dragon. Mais chaque tour est limité au point de vue temps.

Le tour d'un joueur s'achève:

- lorsqu'il ou elle enlève deux pions

OU

- lorsque le temps imparti s'est écoulé.

Celui ou celle qui a enlevé le plus de pions à la fin du jeu a gagné.

La barre d'option

La barre d'options située en bas de l'écran vous permet d'accéder aux différentes options du jeu. Pour sélectionner une d'entre elles, il suffit de pointer et d'appuyer sur le bouton de tir de la manette de jeux. Lorsqu'une option est terne, c'est qu'elle n'est pas disponible à ce moment précis.

Les sections suivantes décrivent de façon générale les options et commandes de la BARRE D'OPTIONS:

REMOVE (ENLEVE). Enlève une paire de pions assortis.

UNDO (ANNULE). Vous souhaitez parfois annuler ce que vous venez de faire pour choisir un autre coup. En fait, vous pouvez très bien annuler une à une toutes vos sélections pour en revenir au début de la partie en choisissant continuellement cette commande.

FIND (TROUVE). Dans les versions 'solitaire' et 'équipe' de Shangai, le jeu se termine lorsque le joueur ne trouve plus de paires. Cette commande permet de vérifier que toutes les paires possibles ont été enlevées.

MENU. L'option MENU sert à charger et à sauvegarder une partie, à choisir la version du jeu requise et à regarder ce qui se trouve sous un pion. Pour sélectionner une commande du MENU, pointez sur cette dernière et appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeux.

Les différentes commandes sont décrites ci-dessous.

Load a game. Charge en mémoire une partie sauvegardée.

Save a game. Sauvegarde la partie en cours. Cette option est pratique lorsque vous souhaitez terminer la partie un peu plus tard.

Load tiles. Cette option vous permet de charger en mémoire une des 10 parties en solitaire existant sur la disquette. Elles ont été choisies parce qu'elles peuvent être jouées jusqu'à la fin - c'est-à-dire jusqu'à ce que tous les pions aient été retirés. Mais vous en trouverez d'autres pouvant aussi être jouées en totalité.

Restart. Sélectionnez cette option pour rejouer la même partie.

Solitaire. Cette option vous permet de jouer en solitaire.

Shangai se joue habituellement en solitaire et cette version obéit aux règles décrites dans la section 'Règles du jeu' du manuel de l'utilisateur. Pour gagner vraiment une partie, vous devez éviter d'utiliser **FIND** et **UNDO** - bien que ces options aient été rajoutées pour vous aider en cas de problème.

Team Effort. Cette option charge la partie en équipe.

Cette version du jeu ressemble beaucoup à la version solitaire, mais plusieurs joueurs y participent pour essayer de gagner la partie. Ils jouent tour à tour et ont droit d'enlever deux pions à chaque fois. Les joueurs ne doivent pas s'entraider. Dans une bonne équipe, chaque joueur arrive à déterminer les coups importants et coopère avec les autres pour les mener à bien.

Si personne ne réussit à gagner la partie, cette dernière se termine lorsqu'un joueur n'arrive plus à trouver de paire de pions assortis. Vous pouvez vérifier que c'est véritablement le cas en sélectionnant l'option **FIND** dans la barre d'options.

Tournament. Sélectionne la version tournoi. Au cours du tournoi, tous les participants jouent la même partie et peuvent être limités à 5, 10 ou 20 minutes. Le premier joueur choisit le délai autorisé et les autres participants jouent ensuite sur un même dragon. Le nom des cinq meilleurs joueurs du tournoi en cours et leur score sont enregistrés.

Lorsque vous sélectionnez la version tournoi, les cinq meilleurs scores s'affichent immédiatement. Vous pouvez participer au tournoi précédent ou en commencer un nouveau. Quel que soit votre choix, vous devez taper votre nom à l'endroit indiqué puis appuyer sur la touche **RETURN**.

Si vous choisissez d'entamer un nouveau tournoi, l'ordinateur vous propose de fixer un délai de 5, 10 ou 20 minutes ou de ne pas en fixer du tout. Tous les participants ont la même limite de temps.

Au cours du tournoi, l'horloge située en bas et à gauche de l'écran affiche le temps qu'il vous reste. Pendant la dernière minute, un bip sonore retentit toutes les dix secondes pour vous prévenir que votre temps est presque écoulé.

Challenge. Cette option permet de sélectionner la version 'compétition'.

Dans cette version, deux joueurs s'opposent pour voir qui réussira à trouver le plus grand nombre de coups. Les deux joueurs n'ont droit qu'à un certain temps pour trouver une paire de pions. Chaque joueur gagne des points lorsqu'il enlève une paire de pions pendant son tour.

En mode de compétition, vous avez possibilité de charger une des 10 parties figurant sur la disquette - voir le paragraphe 'Load tiles' ci-dessus. Une fois que vous avez choisi 'Challenge', vous restez dans ce mode jusqu'à ce que vous sélectionniez 'Solitaire'.

Lorsque vous sélectionnez 'Challenge', l'ordinateur vous propose immédiatement quatre limites de temps différentes : 10 secondes, 20 secondes, 30 secondes ou 60 secondes. Pour commencer le jeu, vous devez choisir l'une d'entre elles. Le score et le temps du premier joueur sur affichés au coin supérieur droit de l'écran, et ceux du deuxième joueur dans la partie inférieure droite de l'écran.

Trois bips sonores retissent pour vous prévenir que votre temps est pratiquement écoulé. Comme c'était le cas dans le tournoi, de nombreuses options ne fonctionnent pas en compétition.

Lorsque les deux joueurs sont certains d'avoir terminé, ils doivent choisir l'option menu au bas de l'écran puis 'Quit this game' (abandon de la partie). Si les joueurs manquent leur tour deux fois de suite, la partie se termine automatiquement.

Une fois la compétition terminée, vous pouvez choisir l'option 'Peek' du menu pour voir ce qu'il y au-dessous des pions encore en jeu. (Voir 'Peek' ci-dessous).

Peek. Si vous êtes vraiment curieux de savoir ce qui se trouve au-dessous d'un pion particulier, au point même d'abandonner la partie, choisissez l'option 'Peek'.

Elle vous permet en effet de changer d'avis et de revenir en arrière (Go back). Si vous êtes sûr de vouloir abandonner la partie, sélectionnez 'Peek and lose'. Lorsque les pions s'affichent, positionnez le curseur sur le pion qui vous intéresse et appuyez sur le bouton de tir. Le pion se colore en noir et les options PEEK, MENU et CANCEL s'affichent. Vous pouvez laisser le curseur sur le pion, ou le positionner sur PEEK, avant d'appuyer de nouveau sur la manette de jeu pour enlever le pion et voir ce qu'il y a au-dessous.

