

TAI-PAN™

ATTENTION COMMODORE CASSETTE USERS

Follow instructions on inlay to load game as normal. When the game has loaded turn the tape over and rewind the tape to the beginning of side two (unlabelled side). Press any key and then you will enter the game. When you have done all your necessary dealings and made your necessary purchases in the town section and you then wish to set sail, the message "Rewind Tape to Start of sailing press Fire" will appear on the screen. This will not be applicable the first time you set sail as the tape is already at the correct position, but subsequent sailing from different ports will entail you rewinding the tape to the start of side two and loading in from that point each time this message appears. The sailing section will then load in as normal and play can be continued. When the sailing section's over and you re-enter another port you will be asked to press Play on tape. The town loading sequence follows on from the sailing loading sequence and this will then load in automatically. From this point on, just follow the prompts throughout the game.

ATTENTION UTILISATEURS DU COMMODORE CASSETTE

Suivez les instructions se trouvant à l'intérieur pour procéder au chargement habituel du jeu. Une fois ce chargement effectué, tournez la cassette sur l'autre face et rembobinez-la jusqu'au début de la face 2 (face sans label). Appuyez sur n'importe quelle touche et vous entrerez ensuite dans le jeu. Quand après avoir procédé à toutes les transactions nécessaires et terminé vos achats dans la section de la ville vous souhaitez appareiller, le message "Rewind Tape to Start of Sailing, press Fire" (Rembobinez la cassette jusqu'au début de la navigation puis appuyez sur feu) apparaîtra à l'écran. Lors de votre premier appareillage vous n'avez pas à suivre ces instructions car la cassette se trouve déjà à la position voulue, mais ensuite pour tous les appareillages suivants à partir d'un port différent, il vous faudra rembobiner la bande jusqu'au début de la face deux et effectuer le chargement à ce point chaque fois que ce message apparaîtra. La section navigation se charge ensuite de la façon normale et le jeu peut se poursuivre. Quand la section navigation est terminée et que vous souhaitez rentrer dans un autre port il vous sera demandé d'appuyer sur Play sur le magnétophone. La séquence du chargement de la navigation est suivie par celle du chargement de la ville et celle-ci se charge ensuite automatiquement. A partir de ce moment là, suivez simplement les instructions qui vous seront données tout au long du jeu.

FÜR COMMODORE CASSETTEN-BENUTZER

Zum Laden des Spieles den Anleitungen auf den Cassettenhülle folgen. Wenn das Spiel geladen ist, die andere Seite des Bands einlegen und bis zum Anfang der Seite 2 (unbeschriftete Seite) zurückspulen. Drücke eine beliebige Taste und Du wirst im Spiel sein. Nachdem Du Deine Geschäfte abgeschlossen und Deine notwendigen Eikäufe in der Stadt gemacht hast und in See stechen möchtest, wird die Nachricht "Rewind Tape to Start of sailing, press Fire" (Band zum Beginn des Segelteiles zurückspulen und Fire drücken) am Bildschirm erscheinen. Wenn Du zum ersten Mal in See stichst, wird das Band schon an der richtigen Stelle sein, für spätere Ausfahrten aus anderen Häfen muß Du aber das Band jedesmal zum Anfang von Seite 2 zurückspulen und von dort laden, wenn diese Nachricht erscheint. Der Segelteil wird dann ganz normal geladen und das Spiel kann fortgesetzt werden. Nachdem Du den Segelteil fertiggespielt hast und Du in einen anderen Hafen einfährst, wirst Du aufgefordert, die PLAY-Taste zu drücken. Da der Spielabschnitt für die Stadt gleich nach dem Segelteil gespeichert ist, wird sich das Stadtbild automatisch laden. Von nun an brauchst Du für das ganze Spiel nur noch den Dialoghinweisen folgen.

TAMPAN

TM



COMMODORE

Ocean

TAI-PAN™

It's programme code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. Tai-Pan runs on the Commodore 64/128 micro computer.

TAI-PAN

The year is 1841 . . . The traders of Britain, Europe and America are sailing the waters of the east in search of their fortunes.

Twenty years earlier the Emperor of China had decreed that the purchase of China's goods could only be paid with silver bullion. The demand for Tea, Silk and Jade was causing a massive balance of trade deficit almost bankrupting the Trading Nations. Then a lone ship "The Vagrant Star" under the instructions of The East India Company sailed to Canton with a cargo of illicit contraband. The Chinese traders bought the cargo and paid for it in silver bullion. A way had been found to reduce the deficit. Over the next twenty years the trade in contraband grew so much that the revenue from its sale outstripped the need for silver bullion to buy legitimate goods. Trade was once more balanced. The independent traders began to amass great fortunes and fleets of ships and the leaders formed their own trading companies and began to monopolise the trade. The chinese named these men Tai-Pan (Supreme Leaders) and the greatest of these was THE TAI-PAN. The waters of the China seas were hostile, with both weather and pirates taking their toll of the traders ships and profits. As a consequence the ships were all armed but this was not always a deterrent. The weather held its own dangers; at certain times of the year TAI-FUNG (Supreme Winds), known to the traders as Typhoons became terror incarnate. There was little or no escape from the raging winds, the driving rain and waves in excess of one hundred feet. Ships were thrown off course, battered to pieces on the merciless, hazardous coastline or just swept under, never to be seen again.

As trade between the many ports in the China seas was increasing all the time, the merchants used the natives and their towns as safe havens from the terrible storms and secondary trading posts between Europe and the Far East . . . Now the stage is set for you to make your fortune and become the Merchant Prince . . . THE TAI-PAN.

LOADING CASSETTE

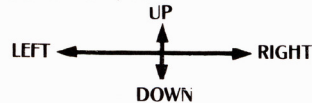
Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type load " " 8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

JOYSTICK (Port 2)



KEYBOARD

Q	— UP
Z	— DOWN
I	— LEFT
P	— RIGHT
N	— FIRE
SPACE BAR	— TOGGLE ICONS

FIRE — FIRE
SPACE BAR — TOGGLE ICONS

THE GAME

You enter the game penniless, no money, no ships, no assets. Your ambition is to become THE TAI-PAN. You begin in the town of Canton and must try to find someone to lend you enough money to buy and equip a ship and still leave you enough to get a crew and buy goods to trade. The money lent to you must be repaid within six months or your benefactor will lose face and you will lose your head! Your assets and status are displayed in the message window beneath the icons. This area is also reserved for displaying the current item in your possession (see page 31).

SHIP

You have one follower, your son, he will fetch and carry things for you but you must do everything else. You must wander the town to try to find a friendly benefactor, having raised a loan of \$300,000 you must go to the bank and buy a ship. You will be given a choice of three;

LORCHA — \$150,000 — a smugglers ship, (fast), cargo space = 10 units, 2 cannons, 6 crew

CLIPPER — \$250,000 — Standard traders ship, (moderate), cargo space = 30 units, 4 cannons, 12 crew

FRIGGATE — \$400,000 - Gunship, used by the Navy and the Pirates, (slow), cargo space = 30 units, 8 cannons, 24 crewmembers

The way you wish to fulfil your ambition should determine your choice of ship. If you wish to smuggle contraband, then you should choose the Lorch. If you wish to trade peacefully within the Law (apart from the odd indiscretion), you should choose the Clipper. If you wish to become a Privateer, then you should choose the Frigate. You can still pirate in any of the ships but because of the lack of fire power in the two smaller ships, it is advisable that you use the Frigate. Conversely you can use the Frigate for trading or the Clipper for smuggling but their lack of speed makes them unsuitable for these tasks.

CREW

Once you have purchased your ship, you must find a crew. These can either be employed (found in the Inns) or if you wish to conserve your money, they may be press-ganged. Remember, a paid crew is liable to be more loyal to you than a forced crew.

To be successful at press-ganging it is suggested you only attempt it on drunks and exhausted men, with a truncheon. If you attempt it on a fit man he is liable to fight back or call the Bannermen.

If you are arrested by the Bannermen you will have to spend 30 days in jail and if you are caught three times you will be beheaded.

When you are successful in the press-ganging, your follower(s), your son at the beginning, will take them to the ship. If you do not have a follower with you then you will be unable to press-gang as carrying the body will prove impossible alone. Once you have enough crew to sail your ship, you must buy stores, arms and goods to trade with. These can be bought at the differing locations in the town.

GAMBLING*

You may find a gambling den (in certain buildings) and be invited to take part. The game is based on a race between the Chinese mythical beings represented by their years. These are: Deer, Horse, Fish, Cow, Sheep and Dragon. The tiles represent the different creatures and odds are given on each of the creatures gaining enough of the tiles to win the race. When you enter the Den you will be asked if you wish to play; if you agree, then you will be asked to choose which creatures you wish to back (the odds are displayed beneath each tile), moving the joystick left or right will highlight the options and pressing will make your choice. You will then be asked the amount of stake you wish to place. A counter will start at \$10 and by moving your joystick up will raise in units of \$10 up to \$1000. Pressing fire will stake the bet and also start the race. The tiles at the top of the screen will rotate and stop randomly, each time they stop the tile shown will be added to the pile of that creature's tile. When one of the piles reaches 10 tiles they are the winner. If you have won you will be credited with your winnings and asked if you want to continue

playing. If you say yes you will be able to choose again, if you say no you will be placed outside the building.

SMUGGLERS

You might be approached by smugglers within the towns, or you could discover a smugglers den. They might try to sell you contraband, this is very dangerous to trade in but very profitable. If the police catch you with contraband you will be imprisoned and your goods forfeited. The smugglers price is fixed for buying and selling when in town but market changes will vary the price at each port visited.

CARGO

Certain items you will have to buy will also take up cargo space. 1 unit of cargo space = 1 unit of food (20 man weeks supply, you cannot split the units) 1 unit of cargo space = 1 unit of cannon shot (12 shots)

Once you have your supplies and goods you must find your ship and set sail. When on board you will be able to choose your course, assuming you have bought the equipment and maps, to travel to the myriad of ports available to you to trade.

SHIPPING ROUTES

When choosing your shipping routes you should take note of the time of year (the weather) and the safety of certain routes. If you follow the safest routes there is little chance of meeting pirates but the less safe the route the more chance of being attacked. The safer routes are longer and these routes only allow you to trade along the coasts. To trade further afield you must accept the possible consequences of sailing across the seas. When using the map, as long as your ship follows a shipping route, time will be represented as passing quicker (as shown on the calendar). This is to avoid long stretches of time when little is happening. If the wind direction changes or the weather alters or a ship enters the play area, you will be returned to real time.

To speed up or slow your ship down you must select the sails icon by pressing fire, then moving your joystick up or down will raise or lower sails as necessary. This will affect your travel time when using the map.

To steer your ship you must be in steering mode (Ships wheel icon, this is the default). When in this mode moving left or right will make the ship turn. Remember these are sailing ships and therefore to gain their maximum speed they must have the wind at their stern.

ISLANDS*

You will be able to land on an Island when at sea, (These will not be shown on the maps but will show up on the screen when in plan mode). Sail into the islands and deposit goods which may not be wise to carry (i.e. contraband to one of the ports that will not tolerate it), or arrange to meet smugglers there to arrange larger deals.

FOOD SUPPLIES

You must feed your crew throughout the journey, this is done by selecting the "feed" icon. When you will be presented with a menu, telling you your current food

stocks and your crew numbers. You will be asked to choose the level of rations you wish to issue. (Remember to maintain full stamina levels your crew should be fully fed; If you do not feed your crew, there is a possibility that they may mutiny). If you have underestimated your travelling time, it may be necessary to give reduced rations towards the end of a journey, but this should be done sparingly. Food is not transferable from one journey to another.

COMBAT

If you choose to become a Privateer you will be able to sail the seas and pick and choose the ships you wish to attack, which is achieved by selecting the combat icon. This will give you control of your cannons as you sail your ship into an attack position. Then by pressing fire, the screen will clear and you will be shown a display depicting your cannons and the enemy ship on the horizon, by moving left or right you will be able to choose the cannon you wish to fire, by moving the joystick up and down you will be able to alter the elevation of the cannon, pressing fire to shoot from the nominated cannon. As this shot travels you will be able to prepare another cannon (If you have more than 1 on that side) and will be able to fire a broadside of shot using this method.

If the ship moves out of range, pressing space will drop you into plan mode to allow you to manoeuvre to continue the attack. When you have disabled the vessel or it has stopped of its own accord you will be able to board, (remember if you wish to capture the ship intact to increase your assets you should be careful with your shooting).

BOARDING

Boarding is accomplished by sailing along-side, when you are close enough you will be placed on the boarding screen and the object is to secure the ship, by killing the Captain. You will represent each member of your crew, as you lose a life you will lose one of your crew members, lose too many and you will be unable to sail your own ship. Each crew member of the opposing ship is a representative of that ships total, therefore the less crew you kill the more chance you have of leaving a crew to man the ship for you (once you have captured the ship, if you spare their lives they will be loyal to you).

If you capture the ship intact you will be able to command it to go to port on your behalf and its assets and worth become your property. If you have severely damaged it or killed too many crew members for it to be sailed, then you will be able to offload the cargo, and anything else you can carry onto your ship. If you are being defeated on the enemy ship you will be able to retreat to your own ship and by selecting the QUIT icon (represented by a ship) you will abandon the attack. When you are fighting you will have a choice of 2 weapons (assuming you have purchased muskets and shot). The sword (which cannot be lost) is used in hand to hand fighting and the musket for long range shots (the amount of musket shot

you can use is dependant on the amount you bought when in port). As you fight you will lose stamina (represented by the bar on the screen), when you run out of stamina your man dies. If you have not fed your men properly this will show on their stamina rating.

NOTE

When you capture a ship and send it to port, there is a possibility that the ship may be lost in bad weather or it might be attacked by another ship, this is a gamble you will have to accept if you wish to increase your assets.

There is a possibility that you may be attacked by other ships, they could shoot at you and also if they have a faster ship they could pull along side and attempt to board you. When they attempt to board you, you must endeavour to kill as many of the enemy as possible, if you manage to eliminate a major part of the crew then you will have repelled the boarders and they will leave. If they manage to over-run your ship you will have lost. If this is your only ship the game will end, if you have more than one ship a random element "JOSS" (luck) will decide whether you survive.

PORT

To enter port after a voyage you will see Harbours on the sea screen, by sailing into these harbours you will be taken into port. Once in Port you must find the warehouse and bank to trade the goods and ships you have acquired on your voyage. Then you must re-stock and set sail. If you have more than one ship in port when you return to Macau, you will be able to choose the ship you wish to sail next and then send the other ships to sea. They will trade in legitimate cargo and their purchases and sales will be debited and credited to your account as they trade. Remember even if you do not send the ships to sea they will continue to cost you wages and food bills.

When the loan is due, you will return to Canton where you must repay it all or lose your head. Now with your own assets, set sail again and endeavour to increase your wealth and status until you reach the pinnacle of your ambition . . . to become THE TAI-PAN.

PLAYING HINTS

Tai-Pan can be played in a variety of ways, depending on your wishes. It can be played as a straight game, by concentrating on the trading element and avoiding all other contact. It can be played as an arcade adventure with all the relevant puzzle solving, or it can also be operated virtually as a shoot-em-up, by buying a Clipper, press-ganging a crew and pirating the seas. Tai-Pan is best enjoyed as a mixture of all these elements.

When in port at the start of the game we suggest that you purchase the sextant, compass, maps and telescope, otherwise various options will not be open to you and sailing will take a long period of time.

When partaking of the ports delights it may be worth while remembering that if you become drunk or exhausted you may also be liable to be press-ganged and end the game.

When you buy your first ship we suggest you buy the Lorch. If you attempt to trade with the Clipper you will be unable to buy stocks and the only way to amass stores will be to pirate other ships.

STATUS

When you end the game, either by choice or by getting killed, you will be informed of your final status, which is determined by the amount of cash and assets in your possession at that time.

In ascending order these are:

Slave — Drunk — Bankrupt — Peasant — Cabin Boy — Oarsman
Rigger (\$100,000) — Deckhand (\$150,000) — Lookout (\$200,000) —
Steersman (\$300,000) — Cadet (\$350,000) — 2nd Mate (\$400,000) —
1st Mate (\$500,000) — Captain (\$600,000) — Shipowner (\$750,000) —
Trader (\$1,000,000) — Merchant (\$2,000,000) — Master Merchant
(\$4,000,000) — Merchant Prince (\$5,000,000) — TAI-PAN (\$6,000,000 +)

* — Commodore Disk only.

TAI-PAN

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:
**MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET,
MANCHESTER M2 5NS.**

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

TAI-PAN™

CREDITS

Produced by Jon Woods.

©1987 Ocean Software Limited.

Based on the novel by James Clavell.

Original game design Sentient Software Limited.

Coding and graphics by Sentient Software Limited.

Music by Peter Clarke.

Copyright © 1986 James Clavell. Tai-Pan is a registered trademark.

©1986 de Laurentiis Entertainment Inc.

TAI-PAN™

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Tai-Pan passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

TAI PAN

Nous sommes en 1841... Les commerçants

de Grande Bretagne, d'Europe et d'Amérique parcourent les mers orientales à la recherche de la fortune.

Vingt ans auparavant, l'empereur de Chine avait décrété que les marchandises de son pays ne pourraient être payées qu'en lingots d'argent. La demande pour des produits tels que le Thé, la Soie et le Jade causait un énorme déficit de la balance commerciale, réduisant presque à la faillite les Nations Commerçantes. Un navire solitaire, "l'étoile vagabonde" naviga alors suivant les instructions de la Compagnie de l'Inde de l'Est vers Canton avec à son bord un chargement de produits de contrebande. Les commerçants chinois achetèrent le chargement et le payèrent en lingots d'argent. On avait trouvé moyen de réduire le déficit. Le commerce de produits de contrebande augmenta d'une telle façon durant les vingt années suivantes que le revenu qu'on en tirait dépassait de loin la quantité de lingots d'argent nécessaire à l'achat des marchandises régulières. Les échanges commerciaux étaient de nouveau équilibrés. Les commerçants indépendants commencèrent à amasser de grandes fortunes, des flottes de navires et leurs commandants formèrent leurs propres sociétés de commerce et commencèrent à établir un monopole. Les Chinois les appelaient Tai-Pan (Chefs Suprêmes) et le plus important d'entre eux était LE TAI-PAN.

Les eaux des mers de Chine étaient hostiles: le mauvais temps et les pirates percevaient une rançon sur les vaisseaux et les profits des commerçants. En conséquence, les navires étaient donc tous armés mais cela n'était pas toujours dissuasif. Le temps lui-même recéait ses propres dangers, à certaines périodes de l'année les TAI-FING (vents suprêmes) connus des commerçants sous le nom de Typhons étaient le mal incarné. Il n'y avait que très peu ou aucune chance d'échapper aux vents rageurs, à la pluie torrentielle et aux vagues dépassant 30 mètres. Les navires perdaient leur cap et se fracassaient sur une côte inhospitalière et pleine de dangers ou disparaissaient corps et biens à jamais.

Comme le commerce entre les différents ports des mers de Chine augmentait de façon constante, les marchands utilisaient les habitants et leurs villes comme refuges contre les terribles tempêtes...

Tel est le cadre dans lequel vous allez faire fortune et devenir le Prince des Négociants... LE TAI-PAN.

CHARGEMENT

CASSETTE

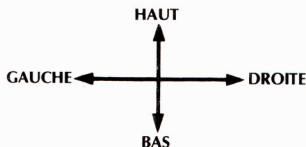
Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rebobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions sur l'écran — APPUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement de C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64. Quand le chargement est terminé, appuyez sur le BOUTON FEU pour commencer le jeu.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez load "", 8, 1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

COMMANDES

LEVIER (Port 2)



FEU — FEU BARRE D'ESPACEMENT — BASCULE ICONES

CLAVIER

Q	— HAUT
Z	— BAS
I	— GAUCHE
P	— DROITE
N	— FEU
BARRE D'ESPACEMENT	— BASCULE ICONES

LE JEU

Vous commencez le jeu sans un sou, sans navire et sans biens. Vous avez pour ambition de devenir LE TAI-PAN. Vous commencez dans la ville de Canton et vous devez trouver quelqu'un qui vous prêtera suffisamment d'argent pour vous permettre non seulement d'acquérir un bateau mais aussi de recruter un équipage et d'acheter les marchandises

nécessaires à votre commerce. Il vous faut repayer l'argent emprunté dans les six mois sinon votre bienfaiteur perdra la face et vous, votre tête !

Vos biens et votre statut sont affichés dans la fenêtre située en dessous des icônes.

Cette zone est également réservée à l'affichage de l'objet actuellement en votre possession.

NAVIRE

Vous avez un partisan, votre fils. Il prendra et transportera des objets pour vous mais vous devrez faire tout le reste. Il vous faudra parcourir la ville à la recherche d'un bienfaiteur, puis une fois que vous aurez obtenu un prêt de \$300,000, vous devrez aller à la banque et acheter un navire. Vous avez le choix entre trois embarcations différentes:

LORCHA — \$150,000 — un navire de contrebandier, (rapide), surface de cale = 10 unités, 2 canons, 6 membres d'équipage

CLIPPER — \$250,000 — Navire marchand traditionnel, (vitesse modérée), surface de cale = 30 unités, 4 canons, 12 membres d'équipage.

FREGATE — \$400,000 — Navire de guerre, utilisé par la Marine et les Pirates, (lent), surface de cale = 30 unités, 8 canons, 24 membres d'équipage.

Le choix de votre navire sera déterminé par la façon dont vous désirez accomplir vos ambitions. Si vous souhaitez faire de la contrebande, il vous est conseillé de choisir le Lorcha. Si au contraire vous souhaitez commercer de façon légale (exception faite de quelques brouillies), le Clipper est le plus indiqué. Si vous voulez devenir Corsaire, choisissez alors la Frégate. Il vous est possible d'écumer les mers dans n'importe lequel des autres bateaux mais les deux bateaux les plus petits ont une puissance de tir plus limitée et il vous est donc conseillé de choisir la Frégate. A l'inverse, vous pouvez utiliser la Frégate pour commercer ou le Clipper pour vous livrer au pillage mais à cause de leur lenteur, ils ne conviennent pas à ces tâches.

L'EQUIPAGE

Une fois le navire acheté, vous devez trouver un équipage. Vous pouvez le recruter de façon normale (vous les trouverez dans les Auberges) ou, si vous souhaitez conserver votre argent, les enrôler de force. Mais souvenez-vous qu'un équipage rémunéré a plus de chance de se montrer loyal que celui qui est recruté de force.

Si vous voulez réussir vos enrôlements de force, il vous est conseillé de vous munir d'une matraque et de choisir des hommes saouls ou épuisés. Si vous vous attaquez à un homme en forme, il est probable qu'il se défendra ou qu'il appellera les Officiels. Si vous êtes arrêté, vous aurez à passer 30 jours en prison. A la troisième fois, vous serez décapité. Quand vous réussirez à recruter de force quelques hommes, vos partisans (au début, votre fils) les amèneront au navire. Vous ne pourrez pas recruter par la contrainte si vous n'avez pas avec vous un partisan qui puisse vous aider à transporter le corps.

Une fois que vous avez réuni un équipage suffisant pour naviguer, il vous faut acheter des provisions, des armes et des marchandises à vendre. On peut les acheter à différents endroits de la ville.

JEU DE HASARD*

Dans certains bâtiments, vous trouverez des maisons de jeu et vous serez peut-être invité à participer. Le jeu consiste en une course entre des êtres chinois mythiques

représentés par leurs années. Il y a: le Cerf, le Cheval, le Poisson, la Vache, le Mouton et le Dragon. Les titres représentent les différentes créatures et des côtes sont placés sur les créatures gagnant suffisamment de titres pour vaincre la course. Quand vous entrez dans la maison, on vous demandera si vous souhaitez jouer, si vous acceptez, on vous demandera alors de choisir la créature que vous voulez soutenir (les côtes sont affichées sous chaque carreau). Quand vous déplacerez le levier vers la droite ou la gauche, les options apparaîtront de façon lumineuse et vous devrez appuyer dessus pour faire votre choix. On vous demandera ensuite le montant de l'enjeu que vous souhaitez placer. Une fiche commencera à \$10 et en déplaçant votre levier vers le haut, vous irez de \$10 en \$10 jusqu'à \$1000. Vous miserez votre enjeu et commencerez la course en appuyant sur feu. Les carreaux situés en haut de l'écran commenceront à tourner et s'arrêteront au hasard, à chaque arrêt, le carreau affiché ira rejoindre la pile des carreaux de la créature en question. Quand une des piles atteint le nombre de dix carreaux, elle est gagnante. Si vous avez gagné, on vous donnera vos gains et on vous demandera si vous souhaitez continuer à jouer. Si vous acceptez, vous pourrez de nouveau choisir, sinon, vous serez placé à l'extérieur du bâtiment.

CONTREBANDIERS

A l'intérieur de la ville, vous serez peut-être accosté par des contrebandiers ou vous découvrirez peut-être un de leurs repaires. Il est possible qu'ils tentent de vous vendre des marchandises de contrebande, c'est un commerce très dangereux mais qui rapporte beaucoup. Si la police vous arrête alors que vous êtes en possession de marchandises de contrebande, vous serez emprisonné et elles seront saisies. Les prix d'achat et de vente des contrebandiers sont fixes en ville mais des fluctuations de marché feront varier le prix d'un port à l'autre.

CHARGEMENT

Certains des objets que vous devez acheter tiennent également de la place dans les cales. Une unité de surface de cale = 1 unité de nourriture (ration d'une semaine pour 20 hommes) vous ne pouvez diviser les unités.

Une unité de surface de cale = 1 unité de munition pour canon (12 coups)

Une fois que vous avez votre ravitaillement et vos marchandises, vous devez trouver votre bateau et le gréer. Quand vous êtes à bord, il vous faudra choisir votre cap en admettant que vous ayez acheté l'équipement et les cartes qui vous permettront de faire escale à une myriade de ports où vous pourrez vous livrer au négoce.

ROUTES DE NAVIGATION

En choisissant votre route, il est important que vous preniez en compte la période de l'année (le temps) et la sûreté de certains de certains itinéraires. Si vous choisissez les routes les plus sûres, vous n'aurez que peu de chances de rencontrer des pirates, mais moins la route est sûre et plus vous risquez de vous faire attaquer. Les routes les plus sûres sont aussi les plus longues et elles vous permettront de commercer seulement le long des côtes. Si vous souhaitez faire du négoce sur une zone plus étendue, vous devez accepter les conséquences résultant d'une traversée des mers. Quand vous utilisez une carte, dans la mesure où votre navire suit une route maritime, le temps passera plus vite (comme montré sur le calendrier). Ceci vous permettra d'éviter de

longues périodes de temps où il ne se passe rien. Si la direction du vent change, le temps se gâte ou le navire entre dans la zone de jeu, vous retournerez au temps réel. Pour accélérer ou ralentir votre navire, vous devez sélectionner l'icône des voiles. En appuyant sur feu et en déplaçant votre levier vers le haut ou vers le bas, vous hisserez et abaissez les voiles, suivant ce qu'il convient. Cela affectera votre durée de voyage quand vous utiliserez la carte.

Pour gouverner votre navire, vous devez vous trouver en mode gouvernail (l'icône de la roue du gouvernail, ceci est par défaut). Quand vous êtes à ce mode, vous pouvez faire virer le bateau en vous déplaçant vers la droite ou vers la gauche. Souvenez-vous que ces bateaux sont des voiliers et qu'afin d'obtenir une vitesse maximum, ils doivent avoir le vent en poupe.

ILES*

Quand vous serez en mer il vous sera possible de mouiller à une île (celles-ci ne figurent pas sur la carte, mais elles apparaîtront sur l'écran quand vous serez en mode plan). Il vous sera possible de naviguer jusqu'à l'île et d'entreposer des marchandises qu'il ne serait pas très sage d'avoir avec vous (par exemple transporter des marchandises de contrebande jusqu'à un port qui ne le tolérerait pas. Vous pouvez aussi y donner rendez-vous à des contrebandiers afin de monter des affaires plus importantes.

RAVITAILLEMENT

Tout au long du voyage, votre équipage doit être nourri. Vous effectuez cela en sélectionnant l'icône "nourriture." On vous présentera un menu qui vous indiquera le niveau présent de votre ravitaillement et le nombre de vos membres d'équipage. On vous demandera d'établir la quantité des rations que vous souhaitez distribuer. (Attention, pour que votre équipage soit dynamique, il faut qu'il soit bien nourri. Si vous ne leur donnez pas à manger, ils risquent de se mutiner). Si vous avez sous-estimé la durée de votre voyage, il sera peut-être nécessaire de distribuer des rations réduites vers la fin de la traversée, mais cela ne devra arriver que rarement. Il n'est pas possible de transférer la nourriture d'un voyage à l'autre.

COMBAT

Si vous choisissez de devenir Pirate, vous pourrez parcourir les mers et sélectionner les bateaux que vous désirez attaquer. Vous passerez à l'attaque en choisissant l'icône Combat.

Cela vous permettra de contrôler les canons alors que vous placerez votre bateau en position d'attaque. En appuyant sur feu, tout affichage disparaîtra de l'écran puis vos canons et le navire ennemi apparaîtront à l'écran et vous choisirez le canon que vous voulez tirer en déplaçant le levier vers la gauche ou vers la droite, vous pourrez altérer la hauteur du canon en déplaçant le levier vers le haut ou vers le bas et en appuyant sur feu, vous pourrez tirer un coup de ce canon. A peine le coup tiré, vous pourrez préparer un autre canon (si toutefois vous disposez de plus d'un canon de ce côté du bateau). En utilisant cette méthode, vous serez à même de tirer une bordée. Si le navire se déplace en dehors du champ de tir, vous pourrez en appuyant sur la barre d'espace revenir en mode plan et cela vous permettra de manoeuvrer pour continuer l'attaque. Une fois que vous aurez désarmé le navire, il s'arrêtera de lui-même et vous serez en mesure

de l'aborder (Si, afin d'augmenter vos possessions, vous voulez vous emparer d'un navire intact, faites attention à la façon dont vous tirez).

ABORDAGE

L'abordage s'opère en navigant le long du bateau; quand vous vous trouverez suffisamment proche de celui-ci, vous serez placé sur l'écran d'abordage et vous devrez vous rendre maître du bateau en tuant le Capitaine. Vous représenterez tous les membres de votre équipage, ainsi chaque fois que vous perdez une vie, vous perdez un membre de l'équipage. Si vous en perdez trop, il vous sera impossible de manoeuvrer votre propre bateau. Chaque membre d'équipage du navire ennemi est un représentant de l'équipage total. Donc, moins vous en tuez et plus vous gardez de chance de disposer d'un équipage pour manoeuvrer ce bateau après que vous vous en soyez emparé (une fois le bateau capturé, ils vous seront loyaux si vous les épargnez). Si vous vous emparez du navire intact, vous pourrez le ramener à la côte et lui-même et ses marchandises seront désormais à vous. Si le vaisseau ennemi est trop endommagé ou si trop de membres d'équipage ont péri dans la bataille, il vous sera impossible de naviguer mais vous pourrez charger le cargo et tout ce qu'il vous est possible de transporter sur votre navire. Si vous perdez la bataille, il vous sera possible de battre en retraite sur votre propre navire et d'abandonner le combat en sélectionnant l'icône QUIT (représenté par un bateau). Durant le combat, vous pourrez choisir entre deux armes différentes (en admettant bien sûr que vous ayez acheté mousquets et balles). L'épée est utilisée pour le combat au corps à corps et le mousquet pour les coups à longue portée, le nombre de coups de mousquet dont vous disposez dépend du nombre acheté au port (il vous est d'autre part impossible de perdre l'épée). Le combat vous fait perdre de l'énergie (représentée par des barres sur l'écran), quand son énergie est entièrement épuisée, votre homme meurt. Si vos hommes n'ont pas été correctement nourris, cela se reflétera dans leur niveau d'énergie.

ATTENTION

Quand vous vous emparez d'un bateau et que vous le ramenez au port, il vous est possible de le perdre à cause du mauvais temps ou des attaques d'autres bateaux, c'est un risque qu'il vous faut courir si vous souhaitez vous enrichir. Il se peut que vous soyez attaqué par d'autres bateaux, ils pourront tirer sur vous et s'il s'agit de bateaux plus rapides, ils se rangeront le long de votre navire, et tenteront de l'aborder. Essayez à ce moment là de tuer autant d'ennemis que possible, si vous parvenez à éliminer la plus grande partie de l'équipage, vous aurez repoussé les abordeurs et ils partiront. Si ils arrivent à s'emparer de votre navire, vous aurez perdu et s'il s'agit du seul navire que vous ayez, le jeu sera terminé. Si vous possédez plus d'un navire, un élément pris au hasard "JOSS" (chance) déterminera votre survie.

PORT

Pour rentrer au port après un voyage, vous verrez des Ports sur l'écran de la mer, en pénétrant dans l'un d'entre eux, vous serez amené au port. Une fois là, il vous faut trouver l'entrepôt et la banque afin de pouvoir négocier les marchandises et les bateaux que vous avez acquis durant le voyage. Vous devez ensuite vous réapprovisionner et repartir en mer.

Si vous avez plus d'un navire à quai quand vous retournez à Macao, vous pourrez choisir quel bateau naviguer pour le voyage suivant et ensuite envoyer les autres bateaux en mer. Ils feront le négoce de marchandises licites et leurs ventes et achats seront au fur et à mesure débitées et créditées à votre compte. Souvenez-vous que même s'ils ne sur pas en mer, vos navires continueront à vous coûter de l'argent sous forme de salaire et de nourriture.

Quand le prêt arrive à l'échéance, vous devez retourner à Canton pour le payer, sinon vous risquez de perdre votre tête. Maintenant en possession de vos propres biens, reprenez la mer et essayez d'augmenter votre fortune et votre statut jusqu'à ce que vous ayez réalisé votre ambition... devenir LE TAI-PAN.

STATUT

Une fois que vous avez terminé le jeu, soit par choix, soit parce que vous avez été tué, vous serez informé de votre statut final qui est déterminé par la quantité de liquide et de biens que vous possédez à ce moment-là.

En voici la liste par ordre ascendant:

Esclave – Ivrogne – Failli – Paysan – Mousse – Rameur
Gréeur (\$100,00) – Matelot de pont (\$150,000) – Homme de vigie (\$200,000) –
Timonier (\$300,000) – Elève officier (\$350,000) – 2eme Officier (\$400,000) – 1er
Officier (\$500,000) – Capitaine (\$600,000) – Propriétaire du navire (750,000) –
Commerçant (\$1,000,000) – Négociant (\$2,000,000) – Principal Négociant (\$4,000,000)
– Prince des Négociants (\$5,000,000) – TAI PAN (\$6,000,000 +).

QUELQUES CONSEILS

Suivant votre fantaisie, ce jeu peut se jouer de bien des façons différentes. Vous pouvez le jouer en vous concentrant simplement sur les activités de négoce et en évitant tout autre contact. Vous pouvez le traiter comme une aventure et essayer de résoudre les puzzles correspondants. Vous pouvez aussi vous montrer beaucoup plus agressif et acheter un Clipper, enrôler de force un équipage et écumer les mers. Pour vraiment apprécier Tai-Pan, il convient d'introduire tous ces éléments

Quand au début du jeu vous êtes encore au port, il est conseillé d'acheter le sextant, le compas, les cartes et le télescope sinon, vous ne pourrez choisir certaines options et la traversée vous prendra longtemps.

Alors que vous goûtez aux délices du port gardez présent à l'esprit que si vous êtes saoul ou épuisé, vous courez le risque d'être enrôlé de force et de terminer le jeu. Lors de l'achat de votre premier bateau nous vous conseillons d'acheter d'abord le Lorcha. Si vous tentez de faire du commerce avec le Clipper, vous ne pourrez acheter les stocks et pour amasser des provisions, vous serez contraint de piller d'autres navires.

* – Commodore disquette seulement.

TAI-PAN™

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Tai-Pan kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

TAI-PAN

Wir sind im Jahr 1814... Händler aus Grossbritannien, Europa und Amerika segeln die Meere des Ostens auf der Suche nach dem großen Vermögen.

Vor zwanzig Jahren hatte der chinesische Kaiser verfügt, daß chinesische Güter nur mit Silberbarren gekauft werden könnten. Die Nachfrage nach Tee, Seide und Jade verursachte ein riesiges Defizit in der Handelsbilanz und machte die Handelsnationen nahezu bankrott. Dann segelte ein einzelnes Schiff, "The Vagrant Star" im Namen der East India Company mit einer Ladung illegaler Konterbande nach Canton. Die chinesischen Händler kauften die Ladung und bezahlten dafür in Silberbarren. Ein Weg zur Reduktion des Defizits war gefunden. Während der nächsten zwanzig Jahre wuchs der Handel mit Konterbande derart, daß das Einkommen davon die zum Kauf legitimer Güter benötigten Silberbarren übertraf. Nun war der Handel wieder ausgeglichen. Die unabhängigen Händler schufen sich große Vermögen und Schiffslotten. Die Anführer formten ihre eigenen Handelsfirmen und fingen an, den Handel zu monopolisieren. Die Chinesen nannten diese Männer Tai-Pan (Höchste Führer), und der größte unter ihnen war DER TAI-PAN.

Die Meere Chinas waren feindselig, sowohl Wetter wie Piraten forderten ihre Opfer von den Handelsschiffen und Profiten. Alle Schiffe waren deshalb bewaffnet, aber das half nicht immer. Eine bestimmte Gefahr lag im Wetter; zu bestimmten Jahreszeiten wurden die TAI-FINGS (Höchste Winde), die die Händler Taifune nannten, zum Leibhaftigen Terror. Es gab wenig und keine Fluchtmöglichkeiten vor den wütenden Winden, dem peitschenden Regen und den über hundert Fuß hohen Wellen. Die Schiffe wurden vom Kurs abgebracht und an der gadenlosen, gefährlichen Küste in Stücke geschmettert, oder verschwand auf Nimmerwiederssehen unter der See.

Als der Handel zwischen den vielen Hafenstädten im chinesischen Meer zunahm, benutzten die Händler die Einheimischen und ihre Städte als sichere Häfen vor den fürchterlichen Stürmen und als zweite Handelsposten zwischen Europa und dem Fernen Osten.

Jetzt ist die Bühne frei damit Du Dein Vermögen machen und ein reicher Kaufmann... DER TAI-PAN werden kannst.

LOADING

KASSETTE

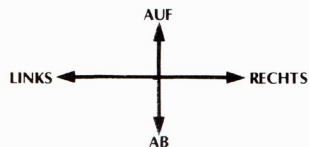
Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FIRE-Knopf drücken.

DISKETTE

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD:"";8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

STEUERUNGEN

JOYSTICK (Port 2)



FIRE – FEUER

LEERTASTE – WECHSELN ZWISCHEN ABBILDUNGEN

TASTATUR

- Q – AUF
- Z – AB
- I – LINKS
- P – RECHTS
- N – FEUER

LEERTASTE – WECHSELN ZWISCHEN ABBILDUNGEN

DAS SPIEL

Du beginnst das Spiel ohne einen Pfennig; kein Geld, keine Schiffe, kein Vermögen. Deine Ambition ist es, DER TAI-PAN zu werden. Du beginnst in der Stadt Canton und mußt zuerst jemanden finden, der Dir genügend Geld leiht, damit Du ein Schiff kaufen

und ausrüsten kannst und danach noch genug übrig hast, um eine Besatzung anzuheuern und Handelsgüter zu kaufen. Das geliehene Geld muß innerhalb von sechs Monaten zurückgezahlt werden, sonst verliert Dein Wohltäter sein Gesicht und Du Deinen Kopf!

Dein Vermögen und Status sind im Nachrichtenfenster unter den Abbildungen angegeben. Dort wird auch aufgezeigt, was Du gerade im Besitz hast.

SCHIFF

Du hast einen Gefolgsmann, Deinen Sohn, der für Dich Dinge holt und trägt, aber sonst mußt Du alles selbst tun. Auf der Suche nach einem freundlichen Wohltäter wanderst Du in der Stadt herum. Nachdem es Dir gelungen ist, \$300,000 aufzutreiben, mußt Du zur Bank gehen und ein Schiff kaufen. Du kannst zwischen drei verschiedenen auswählen:

LORCHA – \$150,000 – ein Schmugglerschiff (schnell), Laderaum = 10 Einheiten, 2 Kanonen, 6 Besatzung.

KLIPPER – \$250,000 – ein gewöhnliches Handelsschiff (mittel), Laderaum = 30 Einheiten, 4 Kanonen, 12 Besatzung.

FREGATTE – \$400,000 – ein Gefechtsschiff, wie es die Marine und die Piraten benutzen (langsam), Laderaum = 30 Einheiten, 8 Kanonen, 24 Besatzung. Du wählst Dein Schiff je nachdem, auf welche Art Du Deine Ambition erfüllen willst. Wenn Du Konterbande schmuggeln willst, solltest Du die Lorcha wählen. Wenn Du friedlich innerhalb des Gesetzes handeln willst (abgesehen von einer Indiskretion ab und zu), solltest Du den Klipper wählen. Wenn Du ein Freibeuter werden willst, brauchst Du die Fregatte. Umgekehrt kannst Du die Fregatte als Handelsschiff und den Klipper als Schmugglerschiff benutzen, aber ihre fehlende Geschwindigkeit machen sie dazu ungeeignet.

BESATZUNG

Sobald Du Dein Schiff gekauft hast, mußt Du eine Besatzung finden. Diese kannst Du entweder anstellen (Du findest sie in den Schenken), oder, falls Du Geld sparen willst, kannst Du sie auch zwangsanhuern. Denk daran, daß eine bezahlte Besatzung Dir loyaler gesinnt ist als eine gezwungene.

Damit Du beim Zwangsanhuern Erfolg hast, schlagen wir vor, daß Du es nur bei betrunkenen oder erschöpften Männern versuchst, und zwar mit einem Knüppel. Wenn Du das bei einem fitten Mann versuchst, wird er vermutlich zurückschlagen oder die Polizei rufen. Wenn Du verhältet wirst, verbringst Du 30 Tage im Gefängnis. Nach drei Verhaftungen wirst Du geköpft. Wenn Du beim Zwangsanhuern Erfolg hast, bringen Deine Gefolgsleute, am Anfang Dein Sohn, die Betroffenen zum Schiff. Wenn Du keinen Gefolgsmann bei Dir hast, kannst Du niemanden zwangsanhuern, da es Dir nicht möglich ist, den Mann zu tragen.

Sobald Du eine genügend große Besatzung für Dein Schiff hast, mußt Du Vorräte, Waffen und Handelsgüter kaufen. Diese können an verschiedenen Stellen in der Stadt gekauft werden.

GLÜCKSSPIEL *

Vielleicht findest Du eine Spielhöhle (in bestimmten Gebäuden) und wirst eingeladen, mitzuspielen. Das Spiel basiert auf einem Rennen zwischen den chinesischen mythischen Gestalten, die die Jahre darstellen. Dies sind: Hirsch, Pferd, Fisch, Kuh, Schaf und Drachen. Die Spielsteine stellen die verschiedenen Kreaturen dar und es wird darum gewettet, welche genügend Spielsteine gewinnt, um das Rennen zu gewinnen. Wenn Du die Spielhöhle betriffst, wirst Du gefragt, ob Du mitspielen willst. Wenn ja, mußt Du wählen, auf welche Kreaturen Du setzen willst (die Gewinnquoten sind unter jedem Spielstein angegeben). Bewegungen des Joysticks nach rechts und links läßt die verschiedenen Möglichkeiten aufleuchten, durch Drücken kannst Du Deine Wahl treffen. Danach wirst Du nach der Höhe Deines Einsatzes gefragt. Ein Zähler beginnt bei \$10, durch Aufwärtsbewegen des Joysticks kannst Du diesen in Einheiten von \$10 bis zu \$1000 erhöhen. Drücke FIRE um Deinen Einsatz festzulegen und das Rennen zu beginnen. Die Spielsteine oben im Bildschirm rotieren und stoppen willkürlich, jedesmal wenn sie stoppen wird der gezeigte Spielstein denjenigen der entsprechender Kreatur zugeordnet. Wenn eine Kreatur 10 Spielsteine erreicht hat, hat sie gewonnen. Wenn Du gewinnst, wird Dir Dein Gewinn überschrieben und Du wirst gefragt, ob Du weiterspielen willst. Falls ja kannst Du wiederum wählen, falls nein findest Du Dich außerhalb des Gebäudes wieder.

SCHMUGGLER

Vielleicht wirst Du in den Städten von Schmugglern angesprochen, oder Du könntest eine Schmugglerhöhle finden. Sie wollen Dir vielleicht Konterbande verkaufen, dies ist ein gefährlicher aber sehr profitabler Handel. Wenn die Polizei Dich mit Konterbande erwischt, wirst Du eingesperrt und verlierst Deine Güter. Der Schmugglerpreis in der Stadt ist fest für Kauf und Verkauf, aber Marktänderungen führen zu Preisänderungen in jedem Hafen, den Du besuchst.

LADUNG

Einige Dinge, die Du kaufen mußt, nehmen auch Laderaum ein. 1 Ladeeinheit = 1 Verpflegungseinheit (Wochenration für 20 Mann, Du kannst die Einheiten nicht aufteilen). 1 Ladeeinheit = 1 Einheit Kannonenschüsse (12 Schüsse). Sobald Du Deine Vorräte und Güter zusammen hast, mußt Du Dein Schiff finden und lossegeln. An Bord kannst Du Deinen Kurs festlegen, vorausgesetzt, Du hast die Ausrüstung und Seekarten dazu gekauft, um zu den ungezählten Häfen zu gelangen, die Deinem Handel offenstehen.

SCHIFFFAHRTSROUTEN

Wenn Du Deinen Kurs wählst, solltest Du auf die Jahreszeit (Wetter) und die Sicherheit von bestimmten Routen achten. Auf den sichersten Routen besteht wenig Gefahr, auf Piraten zu treffen, aber je weniger sicher die Route, umso größer die Gefahr eines Angriffs. Je sichereren Routen sind länger, auch erlauben diese Routen nur Handel entlang der Küste. Um ein größeres Handelsgebiet zu erhalten, mußt Du die möglichen Konsequenzen einer Überfahrt übers offene Meer auf Dich nehmen. Wenn Du die Seekarte gebrauchst, wird die Zeit schneller vergehen (siehe Kalender), solange Du einer

Schiffahrtsroute folgst. Dadurch können lange Zeitspannen, während denen nichts geschieht, vermieden werden. Wenn die Windrichtung oder das Wetter ändern, oder wenn ein anderes Schiff ins Spielgebiet kommt, kehrst Du zu Normalzeit zurück. Um die Geschwindigkeit Deines Schiffs zu verändern brauchst Du die "Segel"-Abbildung. Drücke FIRE und bewege den Joystick auf und ab, um die Segel aufzuziehen oder herunterzuziehen. Dies beeinflusst Deine Reisezeit, wenn Du die Karte benutzt. Um Dein Schiff zu steuern, brauchst Du den Steuer-Modus ("Steuerrad"-Abbildung). In diesem Modus führt die Rechts- oder Linksbewegung zum Drehen des Schiffs. Vergiß nicht, dies sind Segelschiffe, um ihre Maximalgeschwindigkeit zu erreichen, müssen sie den Wind von hinten haben.

INSELN*

Wenn Du auf hoher See bist, kannst Du auf einer Insel landen (diese sind nicht auf der Karte ersichtlich, sondern erscheinen im Planungs-Modus auf dem Bildschirm). — Segle zu den Inseln und deponiere Güter, welche Du besser nicht auf dem Schiff behältst (z.B. Konterbande, wenn Dein nächster Hafen diese nicht toleriert), oder vereinbare dort ein Treffen mit Schmugglern, um größere Transaktionen zu arrangieren.

VERPFLEGUNG

Du mußt Deine Besatzung auf der ganzen Reise verpflegen. Dazu wählst Du die "Verpflegungs"-Abbildung, wo Du eine Menükarte erhältst, die Dich über Deine Vorräte und Anzahl Besatzung orientiert. Du kannst dann die Höhe der Rationen, die Du ausgeben willst, bestimmen (vergiß nicht, daß Deine Besatzung ausreichend verpflegt sein muß, um voll durchhalten zu können; wenn Du sie nicht verpflegst, besteht die Gefahr einer Meuterei). Wenn Du Deine Reisezeit unterschätzt hast, mußt Du vielleicht gegen Ende der Reise reduzierte Rationen ausgeben, aber das sollte möglichst selten geschehen. Esswaren können von einer Reise können nicht für die Nächste aufgespart werden.

KAMPF

Wenn Du ein Freibeuter werden willst, kannst Du über die Meere segeln und auslesen, welche Schiffe Du angreifen willst. Dazu wählst Du die "Kampf"-Abbildung. Dadurch erhältst Du Kontrolle über Deine Kannonen, während Du Dein Schiff in eine Angriffsposition segelst. Drücke FIRE, und der Bildschirm zeigt Dir Deine Kannonen und das feindliche Schiff am Horizont (durch Links- und Rechtsbewegungen kannst Du auswählen, aus welcher Kanne Du feuern willst), dann drücke FIRE, um den Schuß abzugeben. Während dieser Schuß unterwegs ist, kannst Du eine andere Kanne vorbereiten (sofern Du auf dieser Seite mehr als eine hast); mit dieser Methode kannst Du eine Breitseite abfeuern. Wenn das Schiff außer Reichweite gerät, drücke die Leertaste für den Planungs-Modus, damit Du weiter manövrieren und den Angriff fortsetzen kannst. Wenn das Schiff nicht mehr seetüchtig ist oder von selbst gestoppt hat, kannst Du an Bord gehen (denk daran, falls Du das Schiff in gutem Zustand erobern willst, um Dein Vermögen zu vermehren, solltest Du beim Schießen vorsichtig sein).

AN BORD GEHEN

Um an Bord zu gehen, mußt Du seitlich an das feindliche Schiff aniegen; sobald Du nahe genug bist, wirst Du auf der "An Bord"-Anzeige plaziert und der Zweck ist, das Schiff zu sichern und den Kapitän zu töten. Du repräsentierst jeden Einzelnen Deiner Besatzung, wenn Du ein Leben verlierst, verlierst Du ein Mitglied Deiner Besatzung; verliere zuviele, und Du kannst Dein eigenes Schiff nicht mehr segeln. Jedes Besatzungsmitglied des gegenerischen Schiffes ist ein Teil der totalen Besatzung desselben, je weniger Du deshalb umbringst, umso größer ist Deine Chance, eine Besatzung beizubehalten, die das Schiff für Dich segeln kann (sobald Du das Schiff erobert hast, bleibt die Besatzung loyal zu Dir, wenn Du sie am Leben läßt). Wenn Du das Schiff in gutem Zustand erobert, kannst Du es in den Hafen beföhlen, wo sein Vermögen und Wert in Deinen Besitz übergehen. Wenn Du es schwer beschädigt oder zuviele Besatzungsmitglieder umgebracht hast, kannst Du die Ladung und alles, was Du auf Deinem Schiff tragen kannst, umladen. Wenn Du auf dem feindlichen Schiff besiegt wirst, kannst Du Dich auf Dein Schiff zurückziehen und mit der "Abgang"-Abbildung (dargestellt durch ein Schiff) den Angriff abbrechen. Während dem Kampf hast Du die Wahl zwischen 2 Waffen (sofern Du Musketen und Munition eingekauft hast). Das Schwert wird im Nahkampf gebraucht und die Musketen für Distanzschüsse; wieviel Munition Du verbrauchen kannst hängt davon ab, wieviel Du im Hafen eingekauft hast (das Schwert kann nicht verloren gehen). Beim Kämpfen verlierst Du an Ausdauer (durch den Barren auf dem Bildschirm dargestellt), wenn sie ausgeht, stirbt Dein Mann. Falls Du Deine Truppe nicht genügend gepflegt hast, zeigt sich das an ihrer Ausdauer.

MERKE

Wenn Du ein Schiff erobert und in den Hafen schickst, besteht die Möglichkeit, daß es bei schlechtem Wetter untergeht, oder daß es von einem andern Schiff angegriffen wird. Dieses Risiko mußt Du eingehen, wenn Du Dein Vermögen vermehren willst. Es besteht die Möglichkeit, daß Du von andern Schiffen angegriffen wirst. Sie können auf Dich schießen oder, falls sie schneller sind als Du, können sie seitlich an Dich herankommen und versuchen, an Bord zu gelangen. In diesem Fall mußt Du soviele Feinde wie möglich umbringen; wenn es Dir gelingt, den größten Teil der Besatzung zu erledigen, hast Du die Piraten abgeschreckt und sie ziehen sich zurück. Wenn es ihnen gelingt, Dein Schiff zu überrennen, hast Du verloren. Falls dies Dein einziges Schiff ist, ist das Spiel zu Ende. Wenn Du mehrere Schiffe besitzt, entscheidet ein Zufallselement "JOSS" (Glück), ob Du überlebst oder nicht.

HAFEN

Damit Du nach einer Reise in den Hafen einlaufen kannst, siehst Du Häfen auf der Meer-Anzeige. Wenn Du diese anläufst, wirst Du in den Hafen eingelassen. Sobald Du im Hafen bist, mußt Du das Lagerhaus und die Bank finden, um die Güter und Schiffe, die Du auf Deiner Reise erworben hast, zu verkaufen. Danach mußt Du Deinen Bestand erneuern und weitersegeln. Wenn Du bei Deiner Rückkehr nach Macau mehr als 1 Schiff im Hafen hast, kannst Du auslesen, auf welchem Schiff Du als nächstes segeln willst und danach die andern

Schiffe zur See schicken. Sie werden mit legaler Ware handeln und ihre Ein- und Verkäufe werden Deinem Konto gutgeschrieben, resp. belastet. Auch wenn Du die Schiffe nicht zur See schickst, kosten sie Dich Löhne und Verpflegungserhöhungen. Wenn Dein Darlehen fällig wird, mußt Du nach Canton zurückkehren und es zurückzahlen, sonst verlierst Du Deinen Kopf. Nun, mit Deinem eigenen Vermögen, setze Deine Segel von Neuem und bemühe Dich, Deinen Reichtum und Status zu vermehren, bis Du den Höhepunkt Deiner Ambition erreicht hast ... DER TAI-PAN zu werden.

STATUS

Wenn Du das Spiel abbrichst, entweder freiwillig oder weil Du getötet worden bist, wirst Du über Deinen Endstatus informiert. Dieser hängt von Deinem Bargeld und Vermögen zu diesem Zeitpunkt ab.

In aufsteigender Ordnung sind dies:

Sklave – Trunkenbold – Bankrotteur – Prolet – Kabinenboy – Ruderer
Takler (\$100,000) – Deckhand (\$150,000) – Wachtposten (\$200,000) – Steuermann (\$300,000) – Kadett (\$350,000) – 2. Maat (\$400,000) – 1. Maat (\$500,000) – Kapitän (\$600,000) – Schiffsbesitzer (\$750,000) – Händler (\$1,000,000) – Kaufmann (\$2,000,000) – Meister Kaufmann (\$400,000) – Reichster Kaufmann (\$5,000,000) – TAI-PAN (\$6,000,000+)

SPIELTIPS

Tai-Pan kann auf viele Arten gespielt werden, je nach Deinen Wünschen. Es kann als einfaches Spiel gespielt werden, mit Schwerpunkt auf dem Handelselement, und unter Vermeidung anderer Kontakte. Es kann als Arkade Abenteuer gespielt werden mit all dem dazugehörigen Rätselraten, oder es kann auch als richtige Schießerei gebraucht werden, indem Du einen Klipper kaufst, eine Besatzung zwangsanhueuert und als Pirat über die Meere segelst. Am meisten Spaß macht Tai-Pan als Mischung all dieser Elemente.

Am Anfang wenn Du im Hafen bist, solltest Du den Sextanten, Kompass, Seekarten und ein Teleskop einkaufen, sonst stehen Dir verschiedene Möglichkeiten nicht offen, und Segeln wird lange dauern.

Wenn Du an den Freuden des Hafenleben teilnimmst, solltest Du nicht vergessen, daß Du, wenn Du betrunken oder erschöpft bist, selbst zwangsangeheuert werden könntest. Dadurch würde das Spiel beendet.

Wir schlagen vor, daß Du als erstes Schiff die Lorcha kaufst. Wenn Du mit dem Klipper handeln willst, kannst Du keine Vorräte einkaufen und nur durch Freibeuterei Güter anhäufen.

* – Nur für Commodore Diskette

TAI-PAN™

Questo programma e la sua rappresentazione grafica sono il copyright di Imagine Software e non possono essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o trasmessi in pubblico sotto qualsiasi forma, senza il permesso scritto di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo. Tai-Pan funziona con il Commodore 64/128 micro computer.

TAI-PAN

L'anno è il 1841... I commercianti britannici, europei ed americani veleggiano sui mari orientali in cerca di fortuna.

Vent'anni prima l'Imperatore della Cina aveva decretato che l'acquisto di merci cinesi poteva essere pagato soltanto con lingotti d'argento. La richiesta di Tè, Sete, e Giada stava causando un grosso deficit commerciale e stava quasi mandando in bancarotta le nazioni commercianti. Poi nel Porto di Canton arrivò una nave solitaria "La Stella Vagabonda," della Compagnia delle Indie Orientali con un carico di merci di contrabbando. I commercianti cinesi comprarono il carico e pagarono con lingotti di argento. Si era trovato un modo per ridurre il deficit. Nei vent'anni che seguirono, il commercio di merci di contrabbando crebbe in maniera tale che l'introito proveniente da queste vendite eliminò la necessità di pagare in lingotti d'argento per le altre merci più legittime. Una volta ancora la bilancia commerciale si era ristabilita. I commercianti indipendenti iniziarono ad ammassare grandi fortune e flotte di navi, ed i comandanti formarono le loro società di commercio ed iniziarono a monopolizzare il commercio. I cinesi chiamarono queste persone i Tai-Pan (I Comandanti Supremi) ed il più importante era IL TAI-PAN. Le acque dei Mari della Cina erano ostili, sia a causa del maltempo che a causa dei pirati che le infestavano e che attaccavano le navi impossessandosi delle loro merci. Pertanto tutte le navi erano armate, ma questo non era sempre una ragione deterrente. Le acque erano pericolose, durante certi periodi dell'anno, i TAI-FING (Venti Supremi), che i commercianti chiamavano tifoni, erano terribili. C'erano poche possibilità di sfuggire ai venti che incalzavano, alla pioggia battente, ed alle onde talvolta alte più di trentametri. Le navi venivano buttate sugli scogli, o venivano affondate nel mare senza pietà.

Via via che il commercio tra le diverse città in Cina cresceva, i mercanti si avvalevano dei nativi ed usavano le loro città come rifugio contro i terribili temporali e come punti di commercio secondari tra l'Europa ed il Lontano Oriente... Ed ora tocca a voi creare la vostra fortuna e diventare il Principe dei Mercanti... IL TAI-PAN.

COME CARICARE IL PROGRAMMA

CASSETTA

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, facendo attenzione che il nastro si trovi all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT ed il tasto STOP/RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo — SCHIACCIARE IL TASTO PLAY del registratore. Questo programma verrà caricato automaticamente. Per il C128, scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando il programma è stato completamente caricato, schiacciare il tasto FIRE per iniziare.

DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere il disc drive inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere load "", "8,1(RETURN) per fare apparire il video d'introduzione, il programma cancherà poi automaticamente.

COMANDI

BARRA DI COMANDO (Portello 2)



TASTO FIRE → FUOCO

BARRA SPAZIATRICE — INTERSCAMBIO DELLE ICONE

TASTIERA

- Q — ALTO
- Z — BASSO
- I — SINISTRA
- P — DESTRA
- N — FUOCO

BARRA SPAZIATRICE — INTERSCAMBIO DELLE ICONE

IL GIOCO

Voi iniziate a giocare senza un soldo, senza navi, senza beni. La vostra ambizione è di diventare IL TAI-PAN. Iniziate nella città di Canton e dovrete cercare di trovare qualcuno che possa prestarvi soldi a sufficienza per acquistare ed equipaggiare una nave e però

lasciarvi denari a sufficienza per ingaggiare dei marinai e per acquistare delle merci da commerciare. I denari che vi vengono prestati devono essere ripagati entro sei mesi altrimenti il vostro benefattore perderà credibilità e voi perderete la testa! I vostri beni e la vostra situazione appaiono nella casella sotto alle icone. Questa zona è riservata anche per mostrare l'oggetto che al momento possedete

LA NAVE

Avete un solo seguace, vostro figlio, egli prenderà e porterà quanto vi occorre, ma voi dovrete fare tutto il resto. Dovrete girare per la città per trovare un benefattore che vi sia amico e, dopo aver raggiunto una somma di 300.000 dollari dovrete andare in banca ed acquistare una nave. Potrete scegliere tra tre diversi tipi:

LORCHA – \$150.000, una nave di contrabbandieri, (veloce), spazio per le merci = 10 unità, 6 cannoni, 6 membri dell'equipaggio

CLIPPER – \$250.000 Nave tipica dei commercianti, (di velocità media), spazio per le merci = 30 unità, 4 cannoni, 12 membri dell'equipaggio

FRIGGATE – \$400.000 Cannoniera, usata dalla Marina e dai Pirati (lenta), spazio per le merci = 30 unità, 8 cannoni, 24 membri dell'equipaggio

Il modo in cui volete raggiungere le vostre ambizioni dovrà determinare la scelta della nave. Se volete contrabbandare delle merci, allora dovrete scegliere il Lorcha. Se volete commerciare in pace e legalmente (la parte qualche scappatella), dovrete scegliere il Clipper. Se volete diventare un privateer, allora dovrete scegliere la Frigate. Potrete sempre agire come pirati in una qualsiasi delle tre navi, ma vista la mancanza di potenza delle navi più piccole, suggeriamo di usare la Frigate. Inoltre potrete usare la Frigate per commerciare od il Clipper per fare del contrabbando, ma non sono molto adatti a causa della loro velocità ridotta.

EQUIPAGGIO

Una volta acquistata la vostra nave, dovrete trovare un equipaggio. Questi marinai potranno essere regolarmente ingaggiati (trovati nei Bar) o se volete risparmiare, possono essere forzati a lavorare. Ricordatevi però che un equipaggio che è regolarmente ingaggiato è più leale rispetto ad equipaggio che è ai lavori forzati. Per forzare dei marinai a lavorare, vi suggeriamo di usare soltanto dei marinai che siano stanchi o ubriachi, con un bastone. Se cercate di prendere un marinaio che sia in pieno possesso dei suoi poteri fisici e mentali, questi potrebbe o lottare contro di voi, oppure chiamare il Bannermen.

Se venite arrestato dal Bannermen, dovrete passare 30 giorni in galera e dopo tre volte verrete decapitato.

Se riuscirete a forzare dei marinai a lavorare per voi, il vostro seguace od i seguaci, all'inizio solo vostro figlio, li porteranno a bordo. Se non avete un seguace insieme a voi, non potrete forzare nessuno a lavorare per voi. Una volta che avrete marinai a sufficienza per far navigare la nave, dovrete ammassare provviste, armi e merci da commerciare. Queste possono essere acquistate in diversi luoghi in città.

GIOCO D'AZZARDO*

In certi edifici si trovano delle sale di gioco d'azzardo, e potrete essere invitato a partecipare al gioco. Si tratta di una gara tra esseri mitici cinesi, che vengono rappresentati dagli anni del loro calendario. E cioè: Cervo, Cavallo, Pesce, Mucca, Pecora e Drago. Le piastrelle rappresentano le diverse creature e si scommette su ciascuna creatura che potrà vincere la gara se riesce ad ottenere piastrelle a sufficienza. Quando entrate nella Sala da Gioco vi verrà chiesto se volete giocare; se accettate vi verrà chiesto su quale creatura volete scommettere (e dietro ogni piastrella ci sono i punteggi). Per scegliere dovrete spostare la barra di comando verso sinistra o destra, e poi schiacciare una volta deciso. Poi vi viene chiesto quanto volete scommettere. Si comincia a \$10 e si va di 10 in 10 fino a \$1000 spostando la barra di comando verso l'alto. Schiacciando il tasto fire si scommette e si inizia la gara. Le piastrelle che si trovano sulla parte alta dello schermo ruoteranno e si fermeranno a caso. Ogni volta che si fermano la piastrella che appare viene aggiunta alla pila delle piastrelle della stessa creatura. Quando si arriva a 10 piastrelle, si vince. Se avete vinto vi verrà accreditata la somma e vi si chiede se volete continuare a giocare. Se accettate, potrete scegliere un'altra volta, altrimenti dovrete uscire dall'edificio.

CONTRABBANDIERI

Dentro la città potrete essere avvicinato da contrabbandieri, o potrete scoprire un covo di contrabbandieri. Potrebbero cercare di vendervi delle merci di contrabbando, queste sono estremamente difficili da contrabbandare, ma estremamente di valore. Se la polizia vi prende mentre state cercando di vendere delle merci di contrabbando, verrete gettato in prigione e le merci confiscate. Il prezzo dei contrabbandieri viene fissato per comprare e vendere in città, ma i cambiamenti del mercato faranno variare il prezzo nei diversi porti.

MERCI

Dovrete acquistare certi articoli che occuperanno lo spazio riservato alle merci. 1 unità di spazio per merci equivale ad 1 unità di cibo (sufficiente per una settimana per 20 marinai, non è possibile dividere le unità).

1 unità di spazio per le merci equivale ad 1 unità di colpi da cannone (12).

Una volta che avete le merci ed il carico, dovrete cercare la nave e partire. Una volta a bordo potrete scegliere la rotta, assumendo che abbiate acquistato le attrezzature e le carine per arrivare ai diversi porti dove potrete commerciare.

ROTTI DI NAVIGAZIONE

Quando scegliete le rotte per navigare dovrete tener conto del periodo dell'anno (per il tempo) e della sicurezza di una certa rotta. Se seguite la rotta più scura la possibilità di incontrare dei pirati è minima, ma, meno sicura è la rotta, più è facile essere attaccati. Le rotte più sicure sono le più lunghe e queste vi permettono soltanto di commerciare lungo le coste. Per commerciare più in là, dovrete accettare le conseguenze della navigazione attraverso i mari. Quando usate la cartina, purché la vostra nave segua una rotta di navigazione, il tempo passerà più in fretta (come si vede dal calendario). Questo è per evitare dei lunghi periodi di tempo in cui non succede nulla. Se la direzione del

vento cambia o se il tempo cambia o se una nave entra una zona di gioco, verrete riportato al tempo reale.

Per accelerare o rallentare la velocità di navigazione di una nave, dovrete scegliere la icona delle vele schiacciando il tasto fire, poi, spostando la barra di comando verso l'alto o verso il basso, potrete alzare o abbassare le vele a secondo di quello che vi parrà necessario. Questo avrà effetto sul tempo che occorre per navigare quando usate la cartina.

Per spostare la nave dovrete essere in "steering mode" (L'icona del timone della nave, questo è il default. Quando vi trovate in questo modo se vi spostate verso destra o verso sinistra potrete far spostare la nave. Ricordatevi che queste sono navi a vela e pertanto, per ottenere una velocità massima si devono trovare con il vento in poppa.

ISOLE*

Potrete approdare su di un'isola quando vi trovate in mezzo al mare. (Queste non sempre appaiono sulle cartine, ma appariranno sullo schermo quando ci si trova in "plan mode"). Veleggiare verso le isole e depositare merci che non sarebbe molto sicuro portare con voi (per esempio delle merci di contrabbando in uno dei porti che non le accetteranno), oppure potrete accordarvi di incontrare dei contrabbandieri per organizzare delle contrattazioni su larga scala.

CIBO

Dovrete dar da mangiare al vostro equipaggio durante il viaggio, e questo si fa scegliendo l'icona "feed". Quando vi verrà presentato un menu, che vi dice quanto cibo e quanti marinai avete a bordo. Vi si chiede di scegliere il livello di razioni che desiderate dare. (Ricordatevi che per mantenere il livello completo di potenza fisica, il vostro equipaggio dovrà ricevere razioni complete, se non gli date da mangiare è anche possibile che si ammutinino). Se avete mal calcolato il tempo che vi occorre per viaggiare, sarà forse necessario ridurre le razioni verso la fine del viaggio, ma questo va fatto con cautela. Non è possibile trasferire del cibo da un viaggio all'altro.

COMBATTIMENTO

Se decidete di diventare un Privateer potrete veleggiare per i mari e scegliere le navi che desiderate attaccare, che viene fatto scegliendo l'icona del combattimento. Questo vi darà il controllo completo dei cannoni mentre portate la nave in posizione d'attacco. Poi, schiacciando il tasto fire, il videata cambia e vi apparirà un videata con i vostri cannoni e la nave nemica sull'orizzonte (spostandovi verso destra o verso sinistra potrete scegliere il cannone che volete usare per sparare). Spostando la barra di comando verso l'alto o verso il basso potrete cambiare l'elevazione del cannone e schiacciate il tasto fire per sparare usando il cannone scelto. Mentre questo colpo viaggia verso la nave nemica, potrete preparare un altro cannone (se ne avete più di 1 su quel lato) e potrete sparare diversi colpi usando questo metodo.

Se la nave si sposta fuori dal tiro del cannone, basterà schiacciare la barra spaziatrice per passare in mode "plan" per consentirvi di manovrare per continuare l'attacco. Quando avete sparato diversi colpi a segno nella nave nemica, o se questa si è fermata da sola, potrete salire a bordo (ricordatevi che se desiderate catturare questa nave intatta per aumentare i vostri beni dovrete stare attenti con i colpi che sparate).

COME SALIRE A BORDO

Il salire a bordo viene effettuato veleggiando di lato alla nave, quando sarete abbastanza vicini, verrete posti sul videata di abbordo e l'obiettivo diventa il prendere la nave, uccidendo il Capitano. Rappresenterete ognuno dei membri dell'equipaggio, quando perdetevi una vita, perdetevi un membro dell'equipaggio, perdetevi troppi e non potrete più partire con la nave. Ogni membro dell'equipaggio nemico è un rappresentante del totale della nave, pertanto meno membri dell'equipaggio uccidete più facilmente potrete lasciare un equipaggio sulla nave per veleggiare (una volta catturata la nave, se salvate loro la vita, l'equipaggio vi sarà riconoscente e leale).

Se catturate la nave intatta potrete mandarla per vostro conto in porto ed i suoi beni ed il suo valore diventano di vostra proprietà. Se invece avete severamente danneggiato od ucciso troppi membri dell'equipaggio, e non è possibile far navigare la nave, potrete scaricare le merci a bordo, e tutto quanto vi sarà possibile caricare a bordo della vostra nave. Se invece siete stati battuti sulla nave nemica, potrete ritirarvi sulla vostra nave e, scegliendo l'icona QUIT (rappresentata da una nave) potrete abbandonare l'attacco. Quando voi trovate a lottare potrete scegliere tra 2 armi (assumendo che abbiate acquistato sia moschetti che cartucce). La spada (che non può essere perduta) viene usata per lotta corpo a corpo ed il moschetto per combattimento da lontano (la quantità di cartucce per moschetto che vi è possibile usare dipende da quante ne avete acquistate quando vi trovavate in porto). Mentre lottate perderete forza fisica (che viene rappresentata dalla sbarra sullo schermo), quando perdetevi la forza fisica completamente il vostro uomo muore. Se non gli avete dato da mangiare a sufficienza questo si vedrà nella loro potenza fisica.

NOTA

Quando catturate una nave e la mandate in porto, è possibile che questa nave venga persa a causa del maltempo o che venga attaccata da un'altra nave, questo è un rischio che dovrete correre se volete aumentare i vostri beni.

È inoltre possibile che veniate attaccati da altre navi, che vi sparano contro e che, se hanno una nave più veloce, vi verranno di lato e cercheranno di salire a bordo. Quando cercano di salire a bordo, dovrete cercare di ammazzarne il più possibile, se riuscite ad eliminare la maggior parte dell'equipaggio, avrete mandato via gli occupanti, e questi partiranno. Se invece riuscissero a prendere la vostra barca, avrete perso. Se questa è l'unica nave che avete, il gioco è finito, se invece avete più di una nave, un sistema a caso chiamato "JOSS" (fortuna) deciderà se potrete o meno sopravvivere.

IN PORTO

Per entrare in porto dopo un viaggio, vi appariranno dei Porti sul videata del mare, se vi entrate verrete portato nel porto. Una volta nel porto dovrete cercare il magazzino ed approdare per commerciare le merci e le navi che avete acquistato durante i vostri viaggi. Poi dovrete rifornirvi di cibo e merci e ripartire. Se avete più di una nave in un porto quando ritornate a Macao, potrete scegliere la nave che desiderate usare e mandare le altre a mare. Queste commerceranno in merci legali ed i loro acquisti e le loro vendite verranno addebitate e creditate sul vostro conto via via che le transazioni

avvengono. Ricordatevi che anche se non inviate le navi a mare vi costeranno in termini di stipendi e di cibo per l'equipaggio.

Quando dovette pagare il debito, ritornate a Canton dove dovette ripagarlo o verrete decapitato. Ora, con i beni di vostra proprietà, partite un'altra volta e cercate di aumentare le vostre ricchezze e la vostra posizione finché riuscirete a raggiungere il punto massimo della vostra ambizione... di diventare, IL TAI-PAN.

POSIZIONE

Quando finite il gioco, sia per vostra scelta o perchè venite ucciso, vi verrà detta la vostra posizione finale, che viene determinata dalla quantità di denaro in contanti e di beni che possedete in quel momento.

In ordine ascendente le posizioni sono:

Schiavo - Ubriaco - Fallito - Contadino - Servitore di Cabina - Rematore (\$100.000) - Marinaio di Ponte (150.000) - Vedetta (\$200.000) - Timoniere (\$300.000) - Cadetto (350.000) - Marinaio di 2da (\$400.000) - Marinaio di 1ma (\$500.000) - Capitano (\$600.000) - Proprietario di Navi (\$750.000) - Commerciante (\$1.000.000) - Mercante (\$2.000.000) - Mastro Mercante (\$4.000.000) - Principe Mercante (\$5.000.000) - TAI PAN (\$6.000.000+).

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO

















Tai-Pan si può giocare in diversi modi, a seconda di come volete. Si può giocare come un gioco semplice, concentrandosi sugli elementi di commercio ed evitando qualsiasi altro contatto. Si può giocare come un gioco di avventura usando le soluzioni degli indovinelli, o si può operare come un gioco di "sparatoria," mandando un Clipper, forzando un equipaggio ai lavori forzati e facendo i pirati nel mare. Tai-Pan è al suo meglio quando diventa una combinazione di questi tre elementi.

Quando vi trovate in porto all'inizio del gioco vi suggeriamo di acquistare un sestante, una bussola, delle cartine ed un telescopio, altrimenti non potrete usufruire di determinate opzioni ed il viaggio sarà molto più lungo.

Quando proverete le delizie dei porti, varrà la pena di ricordarsi che se vi ubriacate o se vi stancate troppo potrete diventare vittima di altri capitani che vi forzeranno a lavorare ed il gioco finirà.

Quando acquistate la prima nave vi suggeriamo di acquistare il Lorcha. Se cercate di commerciare con il Clipper non potrete acquistare delle merci e sarete costretti a diventare pirati per ottenerle.

* Solo per il Disco del Commodore.

TOWN SCENE ICONS / SCENE EN VILLE / STADT-SZENE / ICONE DI SCENE DELLA CITTA			SWITCHBOARD ENRREGISTRER / CHARGER SPAREN / LADEN SALVARE / CARICARE		WIND DIRECTION WINDRICHTUNG DIRECTION DU VENT WINDRICHTUNG DIREZIONE DEL VENTO
	LOAD CHARGER LADEN CARICARE		FEED CREW NOURRIR L'EQUIPAGE BEZUGEN DARFUTSPEISERN AUTOL' EQUIPAGGIO		TELESCOPE TELESKOP TELESKOPIUM TELESCOPIO
	SAVE ENRREGISTRER SPAREN SALVARE		COMBAT ENRER BATAILLE KAMPF COMBATTERE		SIFTER GOLVKORNER SIEBLIN GRABE
	PICKUP/DROP KAMASSER / LACHEK FAHLEN / LASSEN PRENDRE / LANCER ANDARE		RAISE / LOWER SAILS LES VOILES SEGLI ALZARE / ABBASSARE LE VELE		ABANDON BATTLE ABANDONNER LA BATAILLE SIEGEL ABBANDONARE LA BATTAGLIA
	BUY ACHETER ENKAUFEN ACQUISTARE		MUSKETS MUSKETS MUSKETTEN		SWORD EPÉE SIEKÄH SABDA
	SELL VERKAUFEN VENDERE		MAP CARTE SEKÄH CARTINA		
SAILING SCENE ICONS / SCENE DE NAVIGATION / SEGEL-SZENE / ICONE DI SCENE DI VIAGGIO		COMBAT SCENE ICONS / SCENE DE COMBAT / KAMPF-SZENE / ICONE DI SCENE DI COMBATTIMENTO			

TAI-PAN TM

ocean

6 Central Street · Manchester · M2 5NS Tel: 061 832 6633 · Telex: 669977