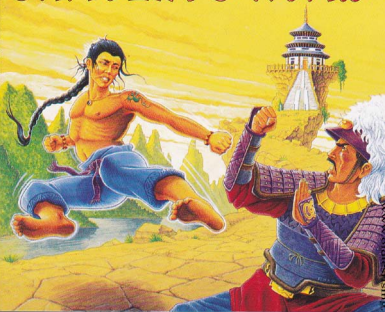


SHAOLIN'S ROAD



PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE



SHAOLIN'S ROAD

CONTENTS

Introduction	3
Aim of the game	4
Description of menus	5
Levels of difficulty	5
The journey	6
Log book	6
The temples	7
Trials along the way	10
Tips and tricks	13

INTRODUCTION

1251, a terrible year for China.

KIMILAI, the founder of the **JUAN** dynasty, reigns without quarter in a country torn apart.

At the orders of the Governor **TCHEN CHE HO**, the sons of the lightning seize **LI RI**, a sabre haloed by bloody legends and owned by **WANG JU**.

WANG JU dies during the theft of the sacred object. His son, **TSU JU** decides to get his vengeance and sets off for the Temple of Shaolin.

On the way he meets an old man who persuades him to acquire the essential knowledge to confront life and fulfil his mission.

This knowledge has to be obtained by successfully passing the trials within the five temples where the main disciplines are taught: resistance, strength, speed, precision and concentration.

But the roads of the country are populated by characters who will force him to prove his knowledge and skills before being able to continue his journey.

Taking **TSU JU**'s destiny into your hands will require perseverance and obstinacy in apprenticeship.

Your journey along "*Shaolin's Road*" is certain to be long and rewarding.



AIM OF THE GAME

The aim of the game is to take charge of **TSU YU**'s destiny in order to travel to the Temple of **SHAOLIN**. On the way, you will have to acquire sufficient knowledge (points) to regain the sabre **LI RI**.

TSU YU leaves his village and must travel to the 5 sacred temples; the sequence and the number of visits are not predefined.

At these temples, **TSU YU** will obtain points by performing the exercises that correspond to his initiation:




The Temple of the Snake: archery exercises (points for precision).




The Temple of the Crane: shunkon-throwing exercises (points for speed).



The Temple of the Leopard: spear-throwing exercises (points for strength).



The Temple of the Tiger: unarmed combat exercises (points for resistance).



The Temple of the Dragon: exercises aimed at recognizing Chinese characters (points for concentration).

On the journeys from one temple to another or to Shaolin **TSU YU** makes encounters that all become trials.

During these trials **TSU YU** will use his abilities (skill, memory, fighting spirit) and his "knowledge" (his points) to get through.

To win, you will have to reach the sacred cove and obtain a favourable judgement from the wise man. This judgement is based on the number of points obtained in each discipline but also on the colour of the belt worn by **TSU YU** during the game and the time needed to accomplish the mission.

After the ceremony, the final score is displayed. It takes into account all the criteria listed above. The maximum score is 500.

If **TSU YU**'s performance is inadequate, the game is over.

If the score is adequate and if the wise man feels **TSU YU** is worthy of it, **TSU YU** will be allowed to enter the Temple of Shaolin and receive the supreme reward: the sabre **LI RI**. You have won!

But you can still improve your score either by starting the journey all over again to try and get even more points or by setting off with a belt of a higher level or simply by going faster.

RECOMMENDATION

It is important to have a good level of knowledge in each discipline if you want to have a chance to get a favourable judgement. The balance in the number of points in each category will be essential for the final grade.

DESCRIPTION OF MENUS

MAIN MENU

Game: To access the Game Menu

Demo: To access the intro run

Language: To access the choice of language (French/English)

Quit: To quit the game

GAME MENU

New: To start a new game

Resume: To resume a saved game

Return: To return to the Main Menu

THE LEVELS OF DIFFICULTY

The initiations will be more or less difficult depending on the colour of the belt selected at the beginning of the journey: the white belt corresponds to the easiest level (discovery); the black belt, to the most difficult.




Choosing the white belt allows you to travel without being bothered by characters encountered and even gives you the possibility of being "teleported" to the temple of your choice.



THE JOURNEY

The player is free to choose his route.

When **TSU YU** finds himself face to face with a character, he can:

- accept the challenge. Click (button 1) onto the character.
- turn back. Click (button 1) onto the return symbol. 
- obtain explanations on the challenge. Click with button 2.

Before a temple, **TSU YU** can either go in and start the initiation (click onto the temple entrance) or go round the temple or turn back (click onto the corresponding symbols).



Going round the temple.



Turning back.

At crossroads, there are two ways of choosing a direction:

- clicking onto one of the milestones,

- calling up the overall map using button 2 and then clicking onto one of the possible destinations indicated by icons.

If playing on the "white belt" level, even the temples are proposed. Just click onto one of them to go there.

LOG BOOK

During **TSU YU**'s travels, i.e. between trials, you can stop and look up the log book by pressing buttons 1 and 2 simultaneously. You can then find out your score in each category, summon the wise man for advice, display the overall map to locate your position, save the current game into one of the memories of the CD-i player, resume the game or quit the game.

THE TEMPLES

Once inside the temple, you can interrupt the monk's welcome by clicking with button 1.

Inside the temples, a "test" mode allows you to win points in the discipline taught there. The maximum number of points in each discipline is 200.

A "knowledge" mode is available in the Temples of the Dragon and Tiger. This mode allows you to learn the discipline taught there.

When leaving a temple, the overall map allows you to choose your destination. If playing on the "white belt" level, even the temples will be proposed. Just click onto one of them to go there.



Temple of the Snake

Precision, archery.

This game involves guiding the snake into its cage using the bow and arrows.

Aim at the snake. Each time you hit it, it gets nearer the cage.

The number of arrows available depends on the level.

Controls:

The bow is armed automatically.

Position the bow using the thumbstick.

To fire an arrow, press button 1.



Temple of the Crane

Speed, shuriken-throwing.

You have to hit the target at least 5 times within the time limit.

The target is represented by a shuriken that changes place regularly.

To hit the target, you must place the yellow star on it and fire.

The elapsed time is shown on the left-hand side of the screen.

The time allocated depends on the level.

Controls:

Use the thumbstick to aim with the star.

To throw, press button 1.



Temple of the Leopard

Strength, spear-throwing.

You need to use spears to destroy the wall that represents the leopard, the divinity of that temple.

To do so, you must learn to gather your strength. Your strength is represented on the left-hand side; the largest round indicator corresponds to the greatest strength.

Once you have gathered your strength, throw the spear by aiming at the wall.

To make the exercise more difficult, the monk throws spears at you. If you are hit, the trial starts all over again.

To avoid the spears, you can move provided you are not holding a spear.

The number of spears available depends on the level.

Controls:

To pick up a spear, press button 1.

The longer you keep button 1 pressed, the more strength you gather.

To throw, release the button and aim using with the thumbstick.

To avoid the spears thrown at you by the monk, **TSU JU** can be moved about using the thumbstick.



Temple of the Tiger

Resistance, unarmed combat.

This temple teaches you how to strike out and protect yourself during unarmed combat.

In the "knowledge" (learning) mode, you must use the thumbstick and the buttons to repeat the movements performed by the master. The button/thumbstick combination is shown in the centre of the screen.

In the test mode, to win resistance points, you must win against the master.

Indicators show the level of resistance of each adversary.

Controls:

Cast your blows by moving the thumbstick (right, left, diagonally) and by pressing button 1 or 2 at the

same time, depending on the blow of your choice.

You can move or dodge blows using the thumbstick only: up, down, right, left.



Temple of the Dragon

Concentration, recognizing Chinese characters.

In this temple, you need to learn how to recognize Chinese characters presented by the monk.

In the knowledge (learning) mode, the characters and their meaning appear next to the monk. They are sorted in alphabetical order.

Controls:

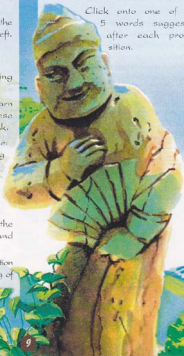
Scroll the list by clicking onto the arrows located at the top and bottom of the panel.

In the "test" mode, to win concentration points, you need to find the meaning of five characters shown to you by the monk.

If you make a mistake, the meaning of the characters is revealed.

Controls:

Click onto one of the 5 words suggested after each proposition.



TRIALS ALONG THE WAY

Learn to stay calm under all circumstances. That is part of your initiation. Prove that you can stay "zen" when faced with the mockery of the characters you encounter. Humility and serenity are universal virtues!

The trials are used to gamble the points you have acquired in the temples and call for one or two items of knowledge.

During these encounters, *TSU YU*'s points are displayed in the corresponding symbol(s). If you pass the trial, you keep your knowledge points. If you fail, you lose some of them. The trials are more or less difficult depending on the colour of the belt selected at the start of the journey.



Archery trial: **Precision.**

The game consists of hitting the 4 targets. Some of the targets are stationary, others moving. The number of arrows is limited (depending on the level).

Controls:

The arrow is loaded automatically.
The arrow is fired by pressing button 1.
The thumbstick is used to direct the arrow.



Shuriken trial: **Speed.**

The game consists of hitting the warriors using the shurikens. The warriors appear behind rocks at various intervals. The duration and number of appearances vary depending on the level.

You need to hit at least 5 warriors within the allocated time limit.

The time elapsed is indicated on the left-hand side of the screen.



Controls:

To throw the shuriken press button 1.

Use the thumbstick to direct the throw.

**Spear trial:
Strength.**

The game consists of making the monument in front of which the warrior is standing disappear.

The impacts on the monument will be all the more effective the greater the strength (the loading time). The impacts will push the monument down into the ground to a more or less greater depth.

While he is gathering strength, *TSU YU* is vulnerable because he cannot move and the warrior is trying to hit him.

If *TSU YU* is hit, the trial is lost.

To succeed, you have to make the monument completely disappear. The number and frequency of the warrior's attacks vary depending on

the chosen level.

The number of spears available depends on the level.

Controls:

Gather strength by pressing button 1, keeping it pressed down until the strength symbol is as large as possible, then release the button to throw the spear.

Use the thumbstick to direct the throw.

**Unarmed combat trial:
Resistance.**

You must fight the warrior who is blocking your way.

TSU YU's resistance and that of the warrior are indicated by bars which turn red as more and more blows are struck.

Controls:

The attacks and parries are carried out with the thumbstick and the buttons using the combinations learnt at the Temple of the Tiger.



Merchant's trial:
Speed and concentration.

You need to find the exit to the village by following the same itinerary as a merchant.

The trial contains two stages. In the first stage, you watch the movements of the merchant and memorize the directions he takes. In the second stage, you try to follow the same itinerary by taking the right direction at each crossroads.

Controls:

At each crossroads, use the thumbstick to indicate the right direction.



Sorcerer's trial:
Concentration.

You need to associate a proverb to a succession of 5 Chinese characters set by the sorcerer. You can buy the meaning of a character by using up concentration points.

Controls:

Click onto the arrows up and down

the suggested sentence with button 1 to see the other possibilities.

Click onto the chosen proverb with button 1.

To buy a character, click on it with button 1.



Beggar's trial:
Concentration and precision.

To pass, you must listen to the beggar and guess the quality to which his proverb is referring. Each incorrect answer results in the loss of concentration and precision points.

Controls:

The choice is made by clicking onto one of the bowls with button 1.



Woman's trial: Precision and resistance.

Charming women ask questions on *TSU YU*'s past, for example: how many times has he encountered the beggar since the start of his journey? They will let *TSU YU* pass once he has answered the question correctly.

Each incorrect answer results in the loss of precision and resistance points.

Controls:

Select the number by clicking onto the stones with engraved numbers, the number appear above the door.

Click on it to cancel.

Confirm the proposition by clicking onto the gong.

TIPS AND TRICKS

Start with the white belt to acquaint yourself with the game's environment.

Make a sign on the map to indicate the position of the characters you encounter; this will be of great help to you when choosing your itinerary.

Choose your itinerary according to the points you need but also according to the characters you will encounter.

Several routes lead to the same spot and, depending on your skills, it may be preferable to choose your encounters.

Do not hesitate to make notes. The list of your encounters, for example, will be very useful to you.

To avoid having to restart a game from scratch after a failure, it is advisable to save the current game into one of the memories on your CD-I player. That way, if things get out of hand, the game can always be resumed at the same level!



SHAOLIN'S ROAD

SOMMAIRE

Présentation	15
Objectif du jeu	16
Description des menus	17
Niveaux de difficulté	17
Le voyage	18
Carnet de route	18
Les temples	19
Epreuves en chemin	22
Trucs et astuces	25

PRESENTATION

1251, année terrible pour la Chine.

KUBILAI, fondateur de la dynastie **YUAN**, règne sans partage sur ce pays déchiré.

Sur les ordres du gouverneur **TCHEN CHE HO**, les fils de la foudre s'emparent de **LI RI**, un sobre auréolé de sanglantes légendes détenus par **MIANG YU**.

Celui-ci perd la vie lors du vol de l'objet sacré. Son fils, **TSU YU**, décide de le venger et prend la route en direction du temple de Shaolin.

En chemin, il rencontre un vieillard qui le persuade d'acquiescer les connaissances essentielles pour affronter la vie et accomplir sa mission.

Ces connaissances, il doit les acquiescer en réussissant les épreuves des cinq temples où s'enseignent les disciplines majeures : la résistance, la force, la vitesse, la précision, la concentration.

Mais les routes de ce pays sont peuplées de personnages qui l'obligeront à prouver ses connaissances pour poursuivre sa route.

Prendre en main la destinée de **TSU YU** exigera obstination et persévérance dans l'apprentissage.

Long et enrichissant sera votre voyage sur "la route de Shaolin".




OBJECTIF DU JEU


Le jeu consiste à diriger la destinée de **TSU YU** pour se rendre au temple de **SHAOLIN**. En chemin, il faut acquérir suffisamment de connaissance (des points) pour se faire remettre le sabre **LI RI**.

TSU YU quitte son village et doit se rendre dans les 5 temples sacrés, l'ordre et le nombre de visites des temples n'est pas imposé.


Dans ces temples, **TSU YU** va acquérir des points en accomplissant les exercices qui correspondent à son initiation :




temple du Serpent : exercices de tir à l'arc (points de précision).




temple de la Grue : exercices de lancer de shurikens (points de vitesse).



temple du Léopard : exercices de jets de lance (points de force).



temple du Tigre : exercices de combat à mains nues (points de résistance).



temple du Dragon : exercices de connaissance des caractères chinois (points de concentration).

Les voyages qui mènent d'un temple à l'autre ou à **Shaolin** sont émaillés de rencontres qui sont autant d'épreuves. Lors des épreuves **TSU YU** va utiliser ses qualités (habileté, mémoire, combativité) et sa "connaissance" (ses points) afin de passer.

Pour gagner, il faut arriver à la grotte sacrée et obtenir un jugement favorable du sage. Celui-ci est établi en fonction du nombre de points acquis dans chaque discipline, mais aussi de la couleur de la ceinture portée par **TSU YU** pendant la partie et du temps écoulé pour réaliser la mission.

Après la cérémonie, le score final est affiché. Il tient compte de tous les critères énoncés plus haut. Le score maximum est de 500.

Si la performance de **TSU YU** est insuffisante, la partie est terminée.

Si le score est suffisant et si le sage l'en juge digne, **TSU YU** accède au temple de **Shaolin** pour y recevoir la récompense suprême : le sabre **LI RI**. Vous avez gagné ! Mais il est possible d'améliorer votre score soit en recommençant le parcours afin d'obtenir encore plus de points soit en parlant avec une ceinture de niveau supérieur ou même simplement en allant plus vite.

RECOMMANDATION

Il est important d'avoir un bon niveau de connaissance dans chaque discipline si l'on veut avoir une chance d'être jugé favorablement. L'équilibre du nombre de points dans chaque catégorie tient une grande place dans la note finale.

DESCRIPTION DES MENUS

MENU PRINCIPAL

Jeu : accès au Menu Jeu

Démo : accès à la bande-annonce

Langue : accès au choix de la langue (Français/Anglais)

Quitter : quitter le jeu



MENU JEU

Nouveau : démarrer un nouveau jeu

Reprise : reprendre un jeu mémorisé

Retour : revenir au Menu Principal



LES NIVEAUX DE DIFFICULTE

Les initiations seront plus ou moins faciles selon la couleur de la ceinture choisie au début du voyage : la ceinture blanche correspond au niveau le plus facile (découverte), et la noire, au niveau le plus difficile.



Le choix de la ceinture blanche permet de voyager sans être inquiété par les personnages rencontrés et donne même la possibilité au joueur de se "téléporter" dans le temple de son choix.

LE VOYAGE

Le joueur est libre de choisir son chemin.

Quand **TSU YU** se retrouve face à un personnage, il peut :

- accepter l'épreuve. Cliquez (bouton 1) sur le personnage.
- faire demi-tour. Cliquez (bouton 1) sur le symbole retour.
- obtenir des explications sur l'épreuve qui l'attend. Cliquez avec le bouton 2.

Devant un temple, **TSU YU** peut soit entrer et commencer une initiation (cliquez sur l'entrée du temple), soit contourner le temple ou faire demi-tour (cliquez sur les symboles correspondants).



Contourner le temple.



Faire demi-tour.

Aux carrefours, le choix de la direction peut s'effectuer de deux façons :

- en cliquant sur une des bornes,
- en appelant la carte générale à l'aide du bouton 2 et cliquant sur une des destinations possibles signalées par des icônes.

Au niveau "ceinture blanche", en plus des destinations normalement possibles, tous les temples sont également proposés. Un clic sur l'un d'eux permet de s'y rendre instantanément.

CARNET DE ROUTE

Au cours des voyages de **TSU YU**, entre les épreuves, on peut s'arrêter et consulter son carnet de route en appuyant simultanément sur les boutons 1 et 2. On peut alors connaître son score dans chaque catégorie, appeler le sage pour un conseil, demander à voir la carte générale pour se situer, enregistrer la partie en cours dans l'une des mémoires du lecteur CD-i, reprendre le jeu ou bien le quitter.

LES TEMPLES

Une fois entré dans un temple, vous pouvez interrompre l'accueil du moine en cliquant avec le bouton 1.

Dans les temples, un mode «tests» permet de gagner des points dans la discipline enseignée. Le nombre de points maximum dans chaque discipline est 200.

Un mode «savoir» est proposé dans les temples du Dragon et du Tigre. Ce mode vous permet d'apprendre la discipline enseignée.

À la sortie des temples, la carte générale permet de choisir sa destination. Au niveau "ceinture blanche", en plus des destinations normalement possibles, tous les temples sont également proposés. Un clic sur l'un d'eux permet de s'y rendre instantanément.



Temple du Serpent

Précision, tir à l'arc.

Le jeu consiste à faire entrer le serpent dans sa cage à l'aide de l'arc et des flèches.

Visez le serpent. Si vous le touchez, il va se rapprocher de la cage.

Le nombre de flèches disponibles dépend du niveau.

Commandes :

L'armement de l'arc est automatique.

Positionnez l'arc à l'aide de la manette.

Pour lâcher la flèche, appuyez sur le bouton 1.



Temple de la Grue

Vitesse, lancer de shurikens.

Il faut toucher la cible au moins 5 fois, en un temps limité.

La cible est représentée par un shuriken qui change de place régulièrement.

Pour atteindre la cible, vous devez placer le viseur jaune dessus et tirer.

Le temps qui s'écoule est représenté sur le côté gauche de l'écran.

Le temps alloué dépend du niveau.

Commandes :

Dirigez le viseur à l'aide de la manette.

Pour lancer, appuyez sur le bouton 1.



Temple du Léopard

Force, jet de lance.

À l'aide de lances, vous devez détruire le mur qui représente le léopard, divinité de ce temple.

Pour cela, vous devez apprendre à accumuler votre force. Celle-ci est représentée à gauche : le voyant rond le plus gros correspond à la plus grande force.

Une fois la force accumulée, propulsez la lance en visant le mur.

Pour cesser l'exercice, le moine vous jette des lances. Si vous êtes touché, l'épreuve recommence. Pour éviter les jets de lances, vous pouvez vous déplacer mais pas avec une lance en main.

Le nombre de lances disponibles dépend du niveau.

Commandes :

On prend la lance en appuyant sur le bouton 1.

Tant que l'on garde le bouton 1 maintenu, la force s'accumule.

On lance en relâchant le bouton et on dirige son tir avec la manette.

Pour éviter les jets du moine, **TSU YU** se déplace à l'aide de la manette.



Temple du Tigre

Résistance, combat à mains nues.

Ici, on enseigne les coups et parades dans le combat à mains nues.

En mode «savoirs» (apprentissage), il faut répéter à l'aide de la manette et des boutons les mouvements réalisés par le maître. La combinaison bouton/manette est indiquée au centre de l'écran.

En mode test, pour gagner des points de résistance, il faut vaincre face au maître.

Des indicateurs montrent le niveau de résistance de chacun des combattants.

Commandes :

Exécutez vos coups en déplaçant la manette (droite, gauche, diagonales) et en appuyant simultanément avec le bouton 1 ou 2 selon le coup choisi.

Déplacez-vous ou esquivez à l'aide de la manette seule : haut, bas, droite, gauche.



Temple du dragon

Concentration, reconnaissance des caractères chinois.

Dans ce temple, il faut apprendre à reconnaître des caractères chinois proposés par le moine.

En mode "savoir" (apprentissage) : les caractères et leurs significations apparaissent à côté du moine. Ils sont classés par ordre alphabétique.

Commandes :

Faites défiler la liste en cliquant sur

les flèches situées en haut et en bas du panneau.

En mode "test", pour gagner des points de concentration, il faut retrouver la signification de cinq caractères proposés par le moine.

Après une erreur, la signification des caractères est révélée.

Commandes :

Cliquez sur l'un des 5 mots proposés après chaque proposition.



LES EPREUVES EN CHEMIN

Apprenez à rester calme en toutes circonstances. Cela fait partie de votre initiation. Montrez que vous pouvez rester "zen" face aux attaques verbales des personnages rencontrés.

Humilité et sérénité sont des vertus universelles !

Les épreuves mettent en jeu les points acquis dans les temples et font appel à une ou deux connaissances.

Lors de ces rencontres, les points de **TSU YU** sont affichés dans le ou les symboles correspondants.

Si vous réussissez l'épreuve, vous conservez vos points de connaissance.

Si vous échouez, vous en perdez.

Les épreuves sont plus ou moins faciles selon la couleur de la ceinture choisie au début du voyage.



Epreuve de l'arc :
précision.

Le jeu consiste à toucher les 4 cibles. Certaines des cibles sont fixes, d'autres mobiles. Le nombre de flèche est limité (selon le niveau).

Commandes :

L'armement de la flèche est automatique.

Le tir s'effectue par pression sur le bouton 1.

La manette permet de diriger la flèche.



Epreuve des shurikens :
vitesse.

Le jeu consiste à toucher les guerriers à l'aide de shurikens. Les guerriers apparaissent derrière des rochers par intermittence. La durée et le nombre des apparitions des guerriers sont variables selon le niveau.

Il faut toucher au minimum 5 guerriers pendant le temps imparti. Le temps qui s'écoule est représenté sur le côté gauche de l'écran.

Commandes :

Pour lancer le shuriken appuyez sur le bouton 1.

Dirigez le tir à l'aide de la manette.

**Epreuve de la lance :**
force.

Le jeu consiste à faire disparaître le monument devant lequel le guerrier se trouve. Les impacts sur le monument sont d'autant plus efficaces que la force (la durée de l'armement) est grande. Les impacts enfoncent le monument dans la terre plus ou moins profondément.

Quand il accumule sa force, **TSU YU** est vulnérable car il ne peut se déplacer et le guerrier essaie de l'atteindre.

Si **TSU YU** est touché, l'épreuve est perdue.

Pour passer, il faut arriver à faire disparaître le monument entièrement. Le nombre et la fréquence des attaques du guerrier sont variables selon le niveau choisi.

Le nombre de lances disponibles dépend du niveau.

Commandes :

Accumulez la force en appuyant sur le bouton 1, maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le symbole de force soit le plus gros possible, puis relâchez le bouton pour propulser la lance.

La manette permet de diriger le jet.

**Epreuve du combat à mains nues :** résistance.

Il faut combattre le guerrier qui vous barne le passage.

La résistance de **TSU YU** et celle du guerrier sont représentées par des barres qui deviennent rouges au fur et à mesure des coups reçus.

Commandes :

Les attaques et défenses sont réalisées avec la manette et les boutons en utilisant les combinaisons apprises dans le temple du Tigre.



Epreuve du marchand :
vitesse et concentration.

Il faut retrouver la sortie du village en effectuant le même parcours que le marchand.

L'épreuve a lieu en deux temps.

Dans la première séquence, vous regardez le marchand qui se déplace et mémorisez les directions qu'il prend.

Dans la seconde, vous essayez de réaliser le même parcours en prenant la bonne direction à chaque croisement.

Commandes :

À chaque carrefour, indiquez la bonne direction à l'aide de la manette.



Epreuve du sorcier :
concentration.

Il faut associer un proverbe à une suite de 5 caractères chinois donnée par le sorcier. On peut acheter la signification d'un caractère avec des points de concentration.

Commandes :

Cliquez avec le bouton 1 sur les flèches au-dessus et en-dessous de la phrase proposée, pour voir les autres possibilités.

Cliquez avec le bouton 1 sur le pré-verbe choisi.

Pour acheter un caractère, cliquez dessus avec le bouton 1.



Epreuve du mendiant :
concentration et précision.

Pour passer, il faut écouter le mendiant et deviner à quelle qualité son proverbe fait référence. Chaque mauvaise réponse est sanctionnée par la perte de points de concentration et de précision.

Commandes :

Le choix se fait en cliquant, avec le bouton 1, sur l'une des étiquettes.



Épreuve de la femme : précision et résistance.

Les femmes envoûtantes posent des questions sur le passé de **TSU YU**, par exemple : combien de fois a-t-il rencontré le mendiant depuis le début de son voyage ? Elles laisseront passer **TSU YU** quand celui-ci aura répondu correctement à la question. Toute mauvaise réponse sera sanctionnée par la perte de points de précision et de résistance.

Commandes :

Composez le nombre en cliquant sur les pierres gravées de chiffres, il s'inscrit au-dessus de la porte.

On peut l'annuler en cliquant dessus.

Validez la proposition en cliquant sur le gong.

TRUCS ET ASTUCES

Commencez avec la ceinture blanche afin de vous familiariser avec l'environnement du jeu.

Notez sur la carte la position des personnages rencontrés, cela constituera une aide précieuse pour choisir votre itinéraire.

Choisissez votre route en fonction de vos besoins en points mais aussi des personnages que vous allez rencontrer.

Plusieurs routes mènent au même endroit et selon vos compétences, il est préférable de choisir vos rencontres !

N'hésitez pas à prendre des notes. La liste de vos rencontres, par exemple, vous sera très utile.

Si vous voulez éviter de recommencer une partie à zéro après un échec, il est prudent de mémoriser la partie en cours dans l'une des mémoires de votre lecteur de CD-i. Il sera alors possible de la reprendre à ce niveau si les choses se gâtent !

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CREDITS

Un CD-i proposé par Jean-Claude LARUE et Bruno BONNELL
Produit par PHILIPS INTERACTIVE MEDIA FRANCE
Une réalisation INFOGRAMMES MULTIMEDIA

Unité de programme : Bertrand BROCARD
Conception et réalisation : Thierry LEDEUL
Direction technique : Eric MOTTET
Réalisation technique : Pierre CROOKS et Benoît ARRIBART
Producteur délégué : Olivier GOULAY
Assistante de production : Emmanuelle PERIGAULT-VIGIER
Studio d'animation : VIT'ANIME
Directeur de production de l'animation : Jean-Herbert FAUSSAT
Préparation et lay-out : Olivier ENSELME-TRICHARD
Assistant : Michel RODRIGUE
Décors : Bernard GRISSOT
Assistante : Pascale LAFFONT
Model sheet : Eric BOERO
Direction de l'animation : Paul-Henri MICHAUD
Animation : Vincent COPERET, Hervé PIGEON, Christophe ARCHINET, Marie-Noëlle BARBE
Assistants : David CARLOT, Pierre GIRARDEAU, Jean-Noël MEGOZ
Textes : Hubert CHARDOT
Enregistrement et mixage : Studio MIROSLAV PILON
Avec les voix de : Christian AUGER, Christian CAPEZZONE, Alain CHAPUIS,
Dominique CHENET, Luc MITERAN, Philippe SAID, Nicolas THINOT
Bruitage : Studio MIROSLAV PILON
Musiques : Disques OCORA Radio France
(Réf : C560001 L'art du Qin, C559080 Farbei, C559049 Musiques classiques vivantes)
Edition : Véronique SALMERON

Pour Philips Interactive Media France : Armelle LOGHMANIAN, Jean-Claude ROCLE

Tous droits du producteur et du propriétaire de l'œuvre sont réservés. Sauf autorisation, la reproduction, la location, le prêt, l'utilisation pour exécution publique sont interdits.

© 1995 Philips Interactive Media France.

CREDITS

A CD-i presented by Jean-Claude LARUE and Bruno BONNELL

Produced by PHILIPS INTERACTIVE MEDIA FRANCE

Design: INFOGRAMMES MULTIMEDIA

Executive producer: Bertrand BROCARD

Original concept and direction: Thierry LEDEUL

Technical direction: Eric MOTTET

Program: Pierre CROOKS and Benoît ARRIBART

Production coordinator: Olivier GOULAY

Production assistant: Emmanuelle PERIGAUULT-VIGIER

Animation studio: VIT'ANIME

Animation production director: Jean-Herbert FAUSSAT

Preparation and layout: Olivier ENSELME-TRICHARD

Assistant: Michel RODRIGUE

Sets: Bernard GRISSOT

Assistant: Pascale LAFFONT

Model sheet: Eric BOERO

Animation director: Paul-Henri MICHAUD

Animation: Vincent COPERET, Hervé PIGEON, Christophe ARCHINET, Marie-Noëlle BARBE

Assistants: David CARLOT, Pierre GIRARDEAU, Jean-Noël MEGOZ

Texts: Hubert CHARDOT

Recording and mixing: Studio MIROSLAV PILON

Speakers: Ben SMITH, Brian KEITH, George BIRT, Jerry DiGIACOMO, Joseph SHERIDAN, Leslie CLACK

Sound effects: Studio MIROSLAV PILON

Music: Disques OCCORA Radio France

(Ref: C560001 L'art du Qin, C559080 Fanbaï, C559049 Musiques classiques vivantes)

Publishing: Véronique SALMERON

For Philips Interactive Media France: Armelle LOGHMANIAN, Jean-Claude ROCLE

All the rights of the producer and of the owner of the work are reserved. Unauthorised copying, renting, public performance, transmission and/or broadcasting are prohibited.

© 1995 Philips Interactive Media France



Le Compact Disc interactif donne à la télévision une nouvelle dimension : l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-i, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales :

● Déplacement du curseur

Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actifs affichés à l'écran.

● Bouton d'action 1

Repéré par un point •, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.

● Bouton d'action 2

Repéré par deux points ••, ce bouton peut selon le cas, assurer les mêmes fonctions que le bouton 1, ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-i. Nota : les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les «programmes d'Aide» proposés dans la plupart des CD-i.

Le rangement et la manipulation du CD-i nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-i si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente un défaut de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.





The Compact Disc Interactive System brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from the Compact Disc medium. In using CD-i discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **Cursor movement** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity or, in any other way select an active zone or object on the screen.
- **Action button One** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor.
- **Action button Two** Identified by two dots ••, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and the action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-i player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special «Help» programs available on most CD-i titles.

In storing and handling your CD-i program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-i disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free soft, dry cloth, always in a straight line from centre to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.





SHAOLM24021