

MIT
DEUTSCHER
ANLEITUNG

MP1X-GER7

CINEMAWARE
P R E S E N T S



LORDS OF THE **Rising** Sun™



MIRROR
Soft

CINEMAWARE®

LORDS OF THE RISING SUN

A CINEMAWARE INTERACTIVE MOVIE

Welcome to twelfth century Japan! Your bitter rivals, the Taira clan, have murdered your father and subverted the Emperor. In an epic quest to become *SHOGUN* and thus redeem the family honour, you'll command vast armies of samurai warriors, defend yourself against Ninja assassins, lay siege against mighty fortresses, negotiate alliances and confront your enemies in personal combat!

The Battle Lines are Drawn!

- * One of the largest universes ever created on a computer
- * The greatest graphics and animation ever to appear in a wargame
- * A unique blend of role playing and strategy combined with challenging arcade style sequences
- * State of the Art music and sound effects

© Cinemaware Corporation. All rights reserved. The computer program contained in Lords of the Rising Sun and it's associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, copying translation, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Mirrosoft Ltd. All rights of the author are reserved worldwide. Screen shots represent the Amiga version only. Amiga is a trade mark of Commodore-Amiga Inc. Lords of the Rising Sun is a trade mark of Cinemaware Corporation.

Exclusively Distributed in Europe (except France) by Mirrosoft Ltd.,
Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
Telephone 01-377 4645. Telex 265451 Monref G Attn GAM007 Fax: 01-583 3494

MPHX-LORI

LORDS OF THE **Rising** Sun™



VERSION DEUTSCHE

CINEMAWARE

STELLT VOR

LORDS OF THE **Rising** Sun™

COMPUTOGRAFIE

DAVID TODD

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG
UND BESONDERE EFFEKTE

DOUG BARNETT

ORIGINALMUSIK

BOB LINDSTROM

BURGENGGRUNDRISSE

JEFF GODFREY

LEITENDE PRODUZENTEN

PHYLLIS JACOB UND ROBERT JACOB

ENTWURF

DOUG BARNETT

SOFTWARE-UNTERLAGEN

JERRY ALBRIGHT

Besonderer Dank gilt:

Mark Riley (SONIX MUSIC DRIVER);

Leon Frenkel (BENCHMARK MODULA-2 COMPILER)

Tadashi Shishido und Masako Kondo (GESCHICHTSFORSCHUNG)

Software, Handbuch und Umschlagentwurf

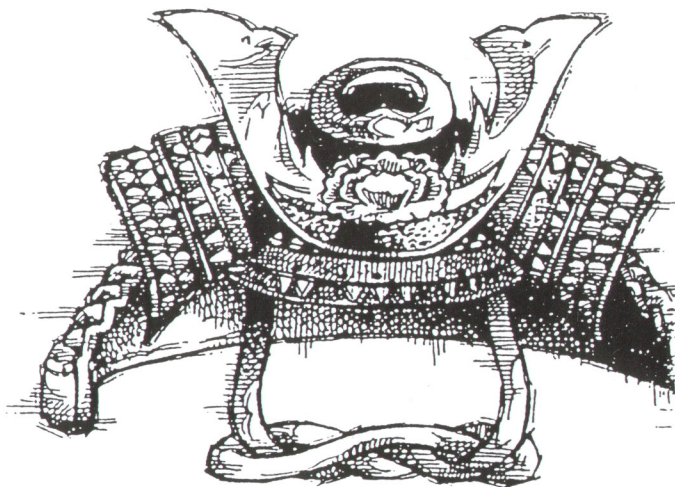
© 1989 Cinemaware Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

INHALTSVERZEICHNIS

DER GEMPEI-KRIEG	1
Die Taira und die Minamoto	2
Die Hogen-Unruhen (1156)	3
Der Fall Joschitomos	3
Schande in der Familie	4
Im Osten zieht ein Sturm auf	4
Jorimasas Schicksal	5
DIE BÜHNE IST BEREITET	7
ZWEI VERHINDERTE KAISER	8
Joritomo	8
Joschitsune	8
DIE STRATEGIE	9
TRUPPENINSPEKTIONEN	10
Standarten	11
Strategische Tips für die Truppeninspektion	12
REISE	12
Außerhalb/innerhalb Ihrer heimatlichen Burg	12
Besuch von Burgen/Städten/Klöstern	13
LANDKARTE JAPANS IM 12. JAHRHUNDERT	Mitte
Besuch des Kaiserpalastes	16
DIE SAMURAI	16
BEGEGNUNGEN	17
AN DER FRONT	18
In der Schlacht/Verfolgung zu Pferd	19
DIE SEELE DES SCHWERTES	19
Die Belagerung - Leben mit dem Schwert	21
HELDEN DES KRIEGES	22
NACHSCHUB FÜR DIE TRUPPE	23
IM BELAGERUNGSZUSTAND	24
NINJA-MÖRDER	25
DER NINJA	25
DIE SUCHE NACH DEN KAISERLICHEN INSIGNIEN	25
SEPPUKU-TOD DURCH DAS SCHWERT	26
SO WIRD MAN SCHOGUN	28
DER SCHOGUN	29

DER GEMPEI-KRIEG

Der Gempei-Krieg stellt in der Geschichte und im Legendenschatz Japans ein Ereignis sondergleichen dar, einen heldenhaften Kampf, der den Fundus für eine ganze Reihe romantischer Geschichten abgegeben hat, einige authentischer Art, andere zum großen Teil oder ganz erfunden. Ein riesiger Schriftenschatz ist aus den Begebenheiten und Persönlichkeiten dieser Ära hervorgegangen. Man kann sagen, daß die Geschichten des Gempei-Krieges das japanische Pendant zur englischen Artus-Sage und anderen ritterlichen Heldenepen darstellen. Der interaktive Film, an dem Sie nun teilnehmen, verbindet die besten Elemente aus Realität und Erfindung miteinander. Das Resultat ist ein unvergleichliches Unterhaltungserlebnis auf der Grundlage dieser so ereignisreichen Epoche der Weltgeschichte. Willkommen im Land der aufgehenden Sonne!



DIE TAIRA UND DIE MINAMOTO

Das politische System Japans im Zeitalter des Feudalismus, also der Lehnsherrschaft und Erbuntertänigkeit, stand unter der Führung einer großen Reihe militärischer Adelshäuser, unter denen die Taira und die Minamoto zu den mächtigsten zählten. Beide Geschlechter führten ihre Abstammung auf das Kaiserhaus zurück. Sie wurden von Männern gegründet, die der Hauptstadt des Landes den Rücken gekehrt hatten, um sich in den fernen Provinzen eine eigene Machtbasis und eigenen Ruhm zu erkämpfen.

Ein wichtiger Faktor bei der Bildung der Samurai-Banden war die aristokratische Abstammung ihrer Anführer. Die Taira und die Minamoto verdankten ihre Gründung den Verbindungen zum Adel ebenso wie ihrem militärischen Geschick. Doch wo die adlige Herkunft so manchen Krieger bewogen haben mag, sich der einen oder anderen Samurai-Bande anzuschließen, so daß deren Kriegsstärke zunahm, kam es doch vor allem auf den Erfolg in den Schlachten an. Diese beiden Merkmale, Adel und Kriegsgeschick, waren also dafür verantwortlich, daß die beiden Häuser bei der Landvergabe bevorzugt behandelt wurden und ihre Söhne und Töchter begehrte Ehepartner waren.

Die Taira ließen sich schon um das Jahr 935 im Bereich Kanto im Osten des Landes nieder. Sie fühlten sich bald stark genug, um von dort gegen die Zentralregierung aufzubegehren. Der Kampf der Staatsmacht gegen die Taira markierte jedoch das Emporkommen der Minamoto, die sich sowohl im Bereich Kanto als auch in den Provinzen um die Hauptstadt rasch eine ansehnliche Gefolgschaft aufbauten. Die Taira reagierten darauf mit einer Ausdehnung ihres Einflusses entlang der Küste der japanischen Inlandsee.

Die Rivalität zwischen den beiden Geschlechtern nahm zu, doch war den Minamoto mehr Erfolg beschieden. Sie gingen ein Bündnis mit den Fudschiwara ein (einer Dynastie, die die kaiserliche Regierung Japans zwischen dem 9. und dem 12. Jahrhundert beherrschte), mit denen zusammen sie im 11. Jahrhundert eine Anzahl von Aufständen in den Provinzen unterdrückten. Dabei bauten sie gleichzeitig ihre eigene Machtposition aus. Im 12. Jahrhundert gelang es jedoch auch den Taira, Einfluß am Hof zu gewinnen, und zwar vor allem dadurch, daß sie den Kaisern, die jüngeren Nachfolgern Platz gemacht hatten, ihre Unterstützung gaben.

Zwischen 1156 und 1159 wechselten die Machtverhältnisse: Taira Kijomori nutzte einen Thronfolgestreit aus, um die Macht an sich zu reißen und die meisten Mitglieder des Minamoto-Geschlechts aus ihren Ämtern zu verdrängen. Zwanzig Jahre lang hatte er völlige Kontrolle. Doch dann ging alles drunter und drüber.

DIE HOGEN-UNRUHEN (1156)

Das Wort "Unruhe" ist eine glatte Untertreibung, wenn man sich vor Augen hält, daß in ihrem Mittelpunkt eine der blutigsten und erbittertsten Schlachten der ganzen japanischen Geschichte stand. Im Grunde genommen war es ein Machtkampf zwischen dem aus Altersgründen abgetretenen Kaiser Sutoku und seinem jüngeren Bruder Go-Schirakawa, der jetzt auf dem Thron saß. Mit Hilfe des von Minamoto Tamejoschi angeführten Kriegergeschlechtes der Minamoto unternahm Sutoku einen Putsch. Taira Kijomori, Oberhaupt des mächtigen Hauses Taira, stellte sich auf die Seite von Go-Schirakawa und ging auch siegreich aus dem Konflikt hervor, zum Teil deswegen, weil Tamejoschis Sohn, Joschitomo, die Seiten wechselte. Brutal und erbarmungslos ließ Kijomori seine Feinde umbringen. Von Joschitomo forderte er, daß er seinem eigenem Vater das Haupt abschläge. Joschitomo weigerte sich, doch nahm ihm ein anderer Minamoto-Offizier die Ausführung des Befehls mit der Begründung ab, daß es eine Schande wäre, einem Taira zu gestatten, Minamoto Tamejoschi zu enthaupten.

DER FALL JOSCHITOMOS

Unzufrieden mit seinem Anteil an der Kriegsbeute nutzte Joschitomo die Abwesenheit Kijomoris von der Hauptstadt im Winter 1159–1160 und riß selbst die Macht an sich. Dies führte zur Heidschi-Unruhe (1159), einer der schillerndsten Episoden in der japanischen Geschichte. Kijomori wurde zwar von dieser Entwicklung überrascht, doch sammelte er rasch an Truppen um sich, was er nur sammeln konnte, um dann in mehreren mutigen und klugen Feldzügen in Richtung auf die Hauptstadt vorzustößen. Siegreicht dort angelangt, vernichtete er seine Feinde. Joschitomo entkam, wurde jedoch wenig später im Osten Japans getötet, wo er Unterschlupf gesucht hatte. Nur die beiden kleinen Söhne von Joschitomo durften leben bleiben, ein Gnadenakt, den Kijomori später noch bereuen würde.

SCHANDE IN DER FAMILIE

Die Jahre vergingen, und Joschitomos Söhne wuchsen zu jungen Männern heran. Während sie äußerlich an männlicher Statur gewannen, wuchs mit ihnen auch ihr Haß auf die Taira. Der eine Sohn, Joritomo, der in die ostjapanische Provinz Isu verbannt worden war, vergaß nie, daß sein Vater einst Oberhaupt eines mächtigen Geschlechts gewesen war. Er war entschlossen, eines Tages ein noch mächtigerer Herrscher zu werden. Nach und nach scharte er Verbündete aus den versprengten Überbleibseln der Minamoto-Dynastie um sich. Auch landbesitzende Taira-Familien, von denen einige mit Haß auf ihre mächtigen Vettern blickten, stießen zu ihm. Bald würde Joritomo das Schlachtenbanner der Minamoto erheben und an der Spitze der Sippe in den Kampf ziehen. Joschitsune wurde praktisch als Gefangener in dem Mönchskloster festgehalten, in das ihn Kijomori als kleinen Jungen geschickt hatte. Als er 15 Jahre alt war, riß er jedoch aus und floh in den hohen Norden Japans, wo er seine Jugend damit verbrachte, sich zum größten Schwertkämpfer des ganzen Landesteils ausbilden zu lassen. Später sollte er auf die Suche nach seinem älteren Bruder gehen, die Ehre seines Vaters wiederherstellen und der beste Krieger werden, den die Minamoto je hervorgebracht hatten.

IM OSTEN ZIEHT EIN STURM AUF

Der Gempei-Krieg begann im Jahre 1180 mit der Rebellion eines älteren Höflings namens Minamoto Jorimasa, der die Heidschi-Unruhen überlebt hatte. Jorimasa hatte sich während des Aufstandes passiv verhalten, obwohl er auf Seiten der Taira zu stehen schien. In den folgenden Jahren erachtete Kijomori ihn jedoch als völlig zuverlässig. 1180 war Jorimasa bereits 77 Jahre alt. Man ging einfach davon aus, daß solch ein Mann keine Gefahr für die Taira mehr darstellen könne. Welch starken Groll er jedoch in seiner Brust hegte, das konnte niemand ahnen, hatte ihn doch einst Kijomoris Sohn tödlich beleidigt. Außerdem schienen die Taira auf seine Kosten Scherze zu machen. Ein kleiner Hinweis: Ein immer wiederkehrendes Thema in der Geschichte der Samurai ist die große Bedeutung, die die Krieger der Begleichung alter Schulden beimaßen, im Guten wie im Bösen, im Dank wie in der Rache. Eine persönliche Erniedrigung konnte, selbst wenn sie ohne Absicht geschehen war, nicht unvergolten bleiben. Sie



mußte gerächt werden, ganz gleich, wie lange der Geschmähte auf Vergeltung zu warten hatte.

Seit Jahren brannte also das Feuer der Rache in Jorimasas Brust.

Schließlich nahm er 1180 Verbindung zu einem Prinzen des Kaiserhauses auf, der seine eigenen Gründe hatte, warum er die Taira haßte: Zweimal hatte man ihn bei der Thronnachfolge übergangen, das zweite Mal, als Kijomoris Enkel Antoku Kaiser im Reich der aufgehenden Sonne wurde. Jorimasa überredete den Prinzen, die Minamoto-Auführer im Osten mit dem Versprechen zum Waffengang aufzurufen, daß er, der Prinz, nach dem Sturz der Taira den Thron besteigen würde.

Der Aufstand gegen die Taira war jedoch in Planung und Ausführung mißlungen. Es dauerte nicht lange, bis sich die Minamoto-Bande, die mit einer Gruppe von Mönchskriegern gemeinsame Sache machte, nach Süden zurückziehen mußte, um sich mit einem anderen Mönchsheer aus Nara zusammenzuschließen. Hätten sie ihr Unterfangen aufgeschoben, wäre es vielleicht möglich gewesen, einen allgemeinen Aufstand gegen die Taira im Herzen des Minamoto-Gebietes im Osten anzufachen. Doch die Rebellion war gerade einen Tag alt, da fanden sich die Minamoto wieder in die Defensive gedrängt: Auf der anderen Seite des Flusses Udschi stand ihnen ein riesiges Heer der Taira gegenüber.

Um sich wirksam zu verteidigen, rissen die Minamoto-Krieger und die mit ihnen verbündeten Mönche einen Teil der Planken aus der Brücke, die an jener Stelle über den Fluß führte. Die berittenen Taira erkannten die List erst, als sie im Morgennebel auf die Brücke ritten. Beide Seiten schossen vom Ufer aus mit Pfeilen aufeinander, während auf der Brücke selbst erbitterte Nahkämpfe ausgetragen wurden.

JORIMASAS SCHICKSAL

Die Taktik der aufgerissenen Brücke nutzte den Minamoto jedoch nicht lange. Bald durchfuhren die Taira den Fluß, und die Schlacht



entbrannte richtig. Ihr Höhenpunkt spielte sich in der Nähe einer eleganten Villa namens Byodo-in ab, die ein Fudschiwara-Minister gebaut hatte und die später zu einem Mönchskloster umfunktioniert worden war.

Gegen Ende der Schlacht ritt Jorimasa mit dem Prinzen vondannen, doch traf ihn auf der Flucht ein feindlicher Pfeil. Jorimasa beschwor den Prinzen, ohne ihn weiterzureiten, während er selbst nach Byodo-in zurückkehrte. Vor dem zierlichen Pavillon des Phoenix kniete Jorimasa nieder, um auf die Rückseite seines eisernen Kriegsfächers ein Abschiedsgedicht zu schreiben. In tapferem Kampf konnten seine Söhne die anstürmenden Taira-Krieger so lange abwehren, bis ihr Vater sich nach Art der auf dem Schlachtfeld besieigten Samurai den ehrenvollen Tod durch "seppuku" (Harakiri) geben konnte. Dazu brachte er sich zwei lange Schnitte in den Unterleib bei – ein langsamer und äußerst schmerzhafter Tod stand ihm bevor.

Diese blutige Stätte des Harakiri ist die zweite, die in der Überlieferung erwähnt wird. Zum ersten Mal berichtet die Geschichte im Jahre 1170 von dieser Art der Selbsttötung, mit der sich ein anderer Minamoto-Auführer das Leben nahm. Seppuku war derart schmerzvoll, daß es in späteren Jahren abgewandelt wurde: Fortan stand ein Freund neben dem Todgeweihten, um ihm im Augenblick des Bauchaufschlitzens den Kopf abzuschlagen.

Die Taira wurden der Rebellion von Prinz Motschihito und Jorimasa rasch Herr. Der tieferliegende Sinn des Aufstandes entging Kijomori und den anderen Mitgliedern des Hauses Taira jedoch. Das Blut, das die Wasser des Udschi rot gefärbt hatte, war bald flußabwärts gespült, doch der Sturm der Minamoto sollte noch kommen.

Jorimasas Abschiedsgedicht

Wie ein versteinerter Baum,
der niemals Blüten trägt,
ist mein Leben in Einsamkeit
und fruchtlos verstrichen.
Wie traurig ist dieser letzte
Augenblick!

DIE BÜHNE IST BEREITET. . .

So wie sich eine dunkle Wolke vor die Sonne schiebt, so überzieht nach dem Sturz der japanischen Zentralregierung ein großes Blutvergießen das ganze Land. Brutalität und Gewalt regieren, militärische Kräfte wetteifern darum, sich und ihren Besitzstand zu behaupten. Eine neue Art von Mensch, der berittene Samurai, erscheint mit schnaubendem Roß auf der Szene.

Die Grundbesitzer können nicht länger mit dem Schutz des Kaisers vor marodierenden Gesetzesbrechern und raublustigen Nachbarn rechnen. Sie müssen ihre Söhne bewaffnen und sich fremden Anführern und deren Kampfgeschick anvertrauen. Um ihre Stellung zu stärken, haben sich die Kriegsführer aus jedem kleinen Gebiet zusammengeschlossen und ihre Kampfkraft größeren Herrschern angeboten. Diese haben wiederum noch höheren Adligen Gefolgschaft geschworen, die ihrerseits Mitglieder königlicher Familien sind.

Die meisten grundbesitzenden Kriegsführer haben sich einem der beiden großen Kriegerclans angeschlossen, den Minamoto oder den Taira. Die beiden Geschlechter sind von niedererem Rang als die Höflinge, wenngleich sie beide frühere Kaiser als Stammväter angeben. Die Taira und die Minamoto sind in zahlreiche Untergruppen aufgegliedert, von denen einige in bitterer Fehde um Land und Macht liegen und nur zu geneigt sind, zur anderen Seite überzuwechseln. Beide Sippen haben ihre ergebenen Statthalter in den meisten seit langem besiedelten Teilen Japans. In einigen Gegenden liegen sogar Ländereien der Taira und der Minamoto in unmittelbarer Nachbarschaft, während die Güter unbedeutenderer Familien, die der einen oder anderen Seite Untertanentreue geschworen haben, locker drumherum gruppiert sind.



ZWEI MÖCHTE-GERN-KAISER. . EIN ZERFALLENDEN REICH

Das Schicksal der Minamoto ruht in Ihren Händen. Bestimmen Sie, welcher Bruder Sie sein wollen, bevor Sie ausziehen, um die rücksichtslosen Taira zu schlagen und die Ehre des Geschlechts wiederherzustellen, auf daß eines Tages Sie selbst ein SCHOGUN werden!

JORITOMO

Von den beiden Brüdern war Joritomo der vollendete Politiker und Stratege. Mit 13 Jahren wurde er von Kijomori in die Provinz Isu verbannt, wo er die nächsten 20 Jahre lebte. In dieser Zeit erwarb er sich die besondere Achtung und das Interesse der Bevölkerung und die Freundschaft mächtiger Familien. Auf die Ortsansässigen muß er den Eindruck eines Mannes von außerordentlichem Talent und adliger Abstammung gemacht haben, gelang es ihm doch, von einigen dieser einflußreichen Familien Unterstützung für seine Sache zu bekommen. Nicht nur bereitete ihn seine edle Herkunft auf Großes vor, sondern seine geistige und körperliche Entwicklung verlief auch ungewöhnlich rasch. Von Kamakura aus (1192–1333 Sitz der Militärregierung, des Schogunats), wo sich Joritomo zuerst niedergelassen hatte, baute er ein Netz von Vasallen auf, die er großzügig entlohnte. Den gesamten Gempei-Krieg hindurch blieb er im Osten, von wo aus er Einfluß auf das Kriegsgeschehen nahm. Oft erteilte er seinen Generälen die Ordern wie ein Oberbefehlshaber aus der Ferne.

Wenn Sie Joritomo sind, wird Ihnen Ihr politischer Einfluß die Unterstützung vieler Verbündeter sichern. Zwar besitzen Sie nicht das Feldherrngeschick Ihres jüngeren Bruders Joschitsune, doch genießen Sie erhebliche politische Macht und können unter Ihren benachbarten Verbündeten Anklang und Rückhalt finden. Vielleicht fällt Ihnen jedoch auf, daß mit jedem Schlachtensieg, den Ihr Ihnen ergebener Bruder für Sie erringt, auch dessen politischer Einfluß zunimmt. . . Eines Tages könnte sein überragendes militärisches Geschick all das, wofür Sie so hart gekämpft haben, in Frage stellen und bedrohen!

JOSCHITSUNE

Joschitsune hat unglaubliches Geschick auf dem Schlachtfeld. Sein

Name genügt, um den Taira Angst einzuflößen. Der Legende nach lernte er seine Schwertkampfkünste von den Tengu, den Waldkobolden in halb Menschen- und halb Vogelgestalt, die nahe der Stadt Kyoto leben. Von ihnen soll er sein übermenschliches Können haben. Sieht man einmal von der Überlieferung ab, so muß Joschitsune einfach sehr intensiv geübt haben, um sich diese unglaubliche Schnelligkeit, die Genauigkeit und seinen Kampfesmut anzueignen. Wenn Sie Joschitsune sind, wird Ihr Ruf als Genie des Schlachtfelds weit verbreitet sein. Da Sie jedoch nicht den politischen Einfluß Ihres älteren Bruders Joritomo genießen, müssen Sie sich ganz auf Ihre Kampfkraft verlassen, um Ihre politische Situation zu verbessern. Ja, trotz Ihrer glänzenden Erfolge als Befehlshaber und trotz der Siege, die Sie für die Minamoto errungen haben, müssen Sie darauf achten, was Ihr Bruder unternimmt; denn ist sein Zorn einmal entfacht, ist er nicht zu besänftigen. Mit Ihrer wachsenden militärischen Macht und Ihrem zunehmenden Führungsgeschick stellen Sie eine immer stärkere Bedrohung für seine mit Mühe gefestigte Dynastie dar.

DIE STRATEGIE

Über ganz Japan sind viele Burgen verteilt. Den größten Schrecken verbreiten die im Westen, denn dort liegt das schwer bewachte Gebiet der Taira. Wenn es Ihnen gelingt, die Taira zu unterwerfen und alle im Besitz des Feindes befindlichen Burgen zu besetzen, können sich die Minamoto wieder ungestört ausbreiten.

Vor allem auf die richtigen Truppenbewegungen kommt es an. Bevor Sie jedoch irgendetwas unternehmen, müssen Sie sich vom Status Ihrer Truppen unterrichten. Aufgrund der Meldungen, die Ihnen die Späher erstatten, können Sie sich auf der Landkarte einen Eindruck von den Stellungen, der Größe und der Stärke der befreundeten und der feindlichen Heere im ganzen Land verschaffen.

Hinweis: Was Größe und Stärke der feindlichen Heere betrifft, sind die Berichte nur für grobe Schätzungen gut. Ein Späher, der sich nämlich zu weit vorwagt, um Genaueres herauszufinden, büßt gewöhnlich mit dem Leben dafür.

TRUPPENBEWEGUNGEN

Jedes Heer, das gerade an einem Ankunftsorrt ruht, kann in neue Manöver geschickt werden. Ein Manöver besteht darin, daß sich das Heer vom derzeitigen Standort an einen Ort begibt, der mit dem Ausgangspunkt direkt über eine Straße oder einen Seeweg verbunden ist. So läßt sich zum Beispiel eine Armee, die in Kamakura stationiert ist, nach Shizuoka oder Edo verlegen. Ein auf dem Marsch befindliches Heer kann erst dann neue Befehle ausführen, wenn es an seinem Zielort angekommen ist. Man kann die vorrückenden Truppen jedoch jederzeit eine Pause einlegen lassen, um sie sich genauer anzuschauen.

STRATEGISCHE ERWÄGUNGEN

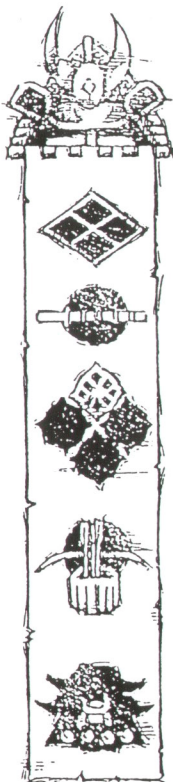
- * Zu Beginn des Krieges waren die Taira sehr auf den zentralen Landesteil und den Westen um das Japanische Meer konzentriert. Die Minamoto bewohnten die rauen Ostprovinzen. Führen Sie Ihre militärischen Manöver so aus, daß Sie strategisch günstig gelegene Ländereien erobern, mit denen Sie die Minamoto stärken und die Bewegungsfreiheit der Taira einschränken. Vergessen Sie nicht, daß ein kluger Anführer seine Truppen immer genau in Augenschein nimmt, bevor er sie in die Schlacht schickt.
- * Das Wetter und die jahreszeitlichen Verhältnisse werden sich auf Ihre Heerscharen auswirken. Bei gutem Wetter und guter Sicht erleiden Sie die geringsten Verluste. Die Zeit, die die Truppe zum Zurücklegen einer Strecke braucht, hängt auch davon ab, ob sie sich zu Lande oder zu Wasser fortbewegt. Auf dem Meer geht es viel schneller voran.
- * Achten Sie darauf, daß Sie keine Burgen ungeschützt lassen, da sie sonst feindlichen Angriffen ausgeliefert sind. Und verteidigen Sie Ihre Gebiete um Hafenstädte gut, die der Feind von See aus angreifen kann!

TRUPPENINSPEKTION

Wenn ein Späher Ihnen die Größe und Stärke Ihrer Truppen meldet, stellen Sie sich vor, wie das Heer vor Ihnen steht. Die Anzahl der auf dem Bildschirm erscheinenden Männer steht im Verhältnis zur tatsächlichen Heeresstärke. Der General Ihrer Armee wird Ihnen auch ein sichtbares Zeichen geben, das die Stärke seiner Truppen darstellt.

STANDARTEN

Die Standarte links von Ihrem Heer gibt dessen Stärke in bestimmten Bereichen an:



Clan-Symbol – Diese Insignie zeigt, welchem Clan oder welcher Sippe die Standarte gehört.

Schwertgeschick: Dieses ist im Nahkampf vonnützen oder wenn man fliehende Truppen des Gegners vom Pferd aus niedermacht. Das Schwertgeschick reicht von 0 bis 5.

Kaiserliche Insignien: Hier sehen Sie, wieviele der vier kaiserlichen Insignien Sie besitzen (siehe *Suche nach den kaiserlichen Insignien*, Seite 25).

Bogenschießkunst: Diese ist in der Schlacht vonnützen und zum Schutz Ihres Schlosses vor Belagerungen. Die Bogenschießkunst reicht ebenfalls von 0 bis 5.

Belagerungsgeschick: Ein hohes Belagerungsgeschick kommt Ihnen natürlich bei der Belagerung feindlicher Burgen zugute. Die Skala reicht wiederum von 0 bis 5.



Ihre anfänglichen Werte in den vier obigen Kategorien beruhen auf den Fähigkeiten der Person, für die Sie sich entschieden haben. Da Joritomo der Anführer mit sehr begrenztem Kampfgeschick ist, fängt er mit niedrigem Schwertgeschick und geringer Bogenschießkunst an. Joschitsune hingegen ist ein guter Krieger mit nicht sonderlich ausgeprägten Führungsqualitäten. Schwert und Bogen führt er mit großem Geschick, dafür hapert es bei ihm in anderen Dingen.

STRATEGISCHE TIPS FÜR DIE TRUPPENINSPEKTION

- * Die Geschicklichkeitsbewertung steht und fällt mit Ihren Leistungen. Wenn Sie Joschitsune sein wollen und bei Schlachten versagen, sinkt Ihre Kampfbewertung.
- * Befindet sich mehr als eins Ihrer Heere am selben Ort, können Sie durch abwechselndes Aufrufen Ihrer Generäle am oberen Bildschirmrand jede beliebige Einheit inspizieren.
- * Sie können auf Wunsch Geschicklichkeitspunkte vom Heer eines Generals auf das eines anderen übertragen. Nutzen Sie diese Möglichkeit, um eine Truppe in einer bestimmten Kategorie zu stärken, bevor Sie sie an einen neuen Einsatzort schicken.

REISE

Sie werden eine Reihe interessanter, exotischer und gefährlicher Orte kennenlernen, an denen Sie viele Möglichkeiten erwarten.

AUSSERHALB IHRER HEIMATLICHEN BURG

Wenn Sie unterwegs sind, haben Sie drei Möglichkeiten zur Auswahl:

- 1) Truppeninspektion;
- 2) Betreten des eigenen Heims;
- 3) Rückkehr zur Strategiekarte.

BEI IHNEN IN DER BURG

Da Ihnen die unruhigen Zeiten in Ihrem Land den Luxus des Ausruhens verwehren, verbringen Sie einen Gutteil Ihrer Zeit daheim mit dem Fällen strategisch wichtiger Entscheidungen. Hier können Sie sich zum Beispiel entschließen, einen Ninja zu dingen, der einen Ihrer



gefürchteten Feinde umbringen soll. Der Schiriken (Wurfstern) an Ihrer Seite stellt die Anzahl der Ninjas dar, die Ihnen zur Durchführung der geheimen Einsätze zur Verfügung stehen.

STRATEGISCHE ERWÄGUNGEN:

Falls der Ninja aus irgendeinem Grund seinen Auftrag nicht ausführt, ist es sehr wahrscheinlich, daß Ihre Pläne aufgedeckt werden. Werden Sie dann gefangen genommen, werden Sie zum Harakiri gezwungen, da dies der einzige Weg ist, um Ihr Gesicht (Ihre Ehre) zu retten.

BESUCH VON BURGEN

Wenn Sie an eine Burg kommen, stehen Ihnen vier Möglichkeiten zur Auswahl:

- 1) Truppeninspektion;
- 2) Wenn die Burg nicht in Ihrem Besitz ist, können Sie sie belagern (siehe *Die Belagerung - Leben mit dem Schwert*, Seite 21). Gehört die Burg keinem Clan, können Sie sie in Besitz nehmen. Die Einnahme einer Burg kostet Leben. Es ist jedoch im allgemeinen leichter, eine besitzlose Burg zu nehmen als eine feindliche Burg zu belagern.
- 3) Rückkehr zur Strategiekarte.

Besuch von Städten

Wenn Sie an eine Stadt kommen, stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Auswahl:

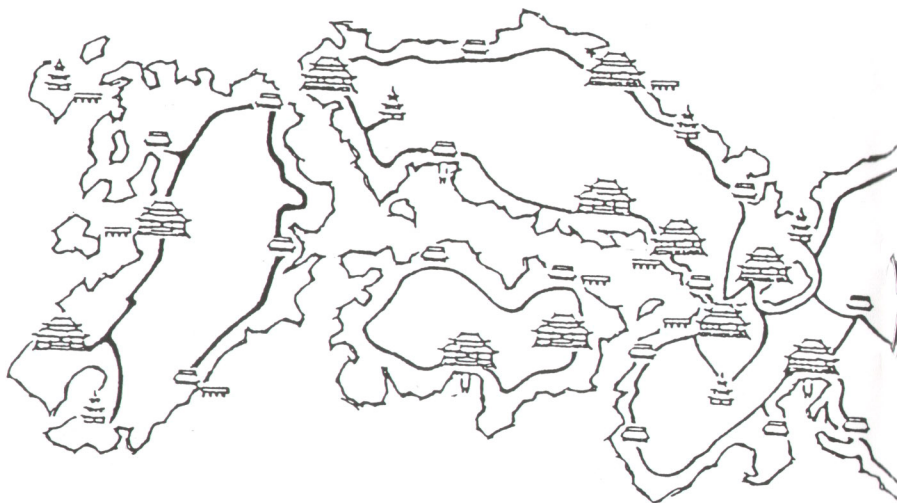
- 1) Truppeninspektion;
- 2) Wenn die Stadt nicht unter Ihrer Herrschaft steht, können Sie ein Bündnis mit der Sippe vorschlagen, die sie beherrscht;
- 3) Rückkehr zur Strategiekarte.

Besuch von Klöstern

Wenn Sie an ein Kloster kommen, haben Sie drei Möglichkeiten:

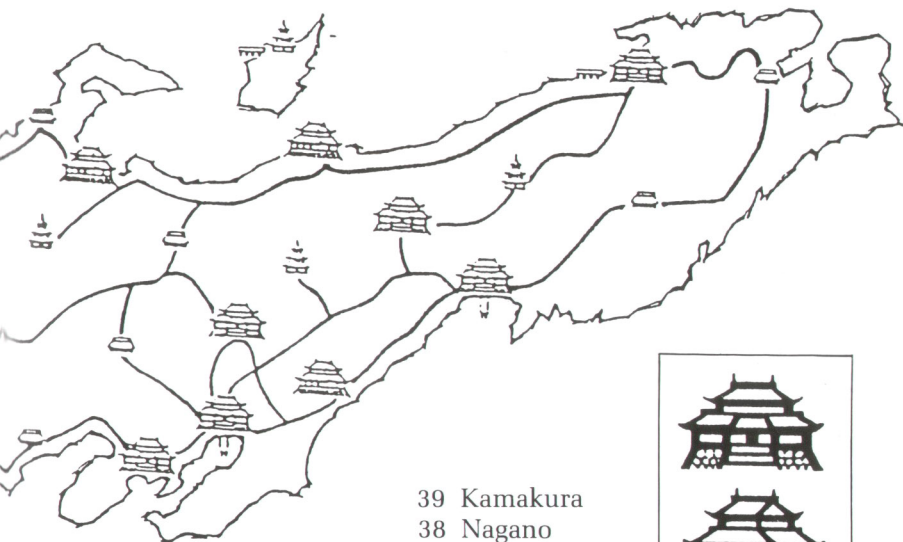
- 1) Truppeninspektion;
- 2) Nachschub anfordern. Es liegt an dem Kloostervorsteher, ob er Ihr Gesuch erfüllt oder nicht. Das hängt vor allem von den derzeitigen Vorräten des Klosters ab (bei schlechtem Wetter dürften die Vorräte geringer sein als normalerweise);
- 3) Rückkehr zur Strategiekarte.

LANDKARTE JAPANS IM



- | | |
|----------------|-----------------|
| 1 Fukae Island | 14 Kochi |
| 2 Kagoshima | 15 Takamatsu |
| 3 Osumi | 16 Tokushima |
| 4 Saga | 17 Matsue |
| 5 Kumamoto | 18 Okayama |
| 6 Miyazaki | 19 Inaba |
| 7 Kokura | 20 Himeji |
| 8 Usuki | 21 Wakayama |
| 9 Shimonoseki | 22 Tanabe |
| 10 Iwami | 23 Ichi-no-tani |
| 11 Hagi | 24 Osaka |
| 12 Hiroshima | 25 Nara |
| 13 Matsuyama | 26 Maizura |

M 12. JAHRHUNDERT



- 27 Kyoto
- 28 Ise
- 29 Mii-dera
- 30 Nagoya
- 31 Gifu
- 32 Okazaki
- 33 Kanazawa
- 34 Hida
- 35 Shizuoka
- 36 Toyama
- 37 Kufu

- 39 Kamakura
- 38 Nagano
- 40 Aikawa
- 41 Maebashi
- 42 Edo
- 43 Nigaia
- 44 Nikko
- 45 Mito
- 46 Yonezawa
- 47 Shinjo
- 48 Sendai
- 49 Akita
- 50 Morioka
- 51 Aomori



Bürgen



Klöster



Städte



Häfen



BESUCH DES KAISERPALASTES

Wenn Sie sich dem Kaiserpalast nähern, haben Sie drei Möglichkeiten zur Auswahl:

- 1) Truppeninspektion;
- 2) Wenn die Stadt nicht unter Ihrer Herrschaft steht, können Sie ein Bündnis mit dem Clan vorschlagen, der sie beherrscht;
- 3) Rückkehr zur Strategiekarte.

DIE SAMURAI

Das Wort "Samurai" bedeutet soviel wie "jemand der dient". Der Krieger diente seinem Kaiser, seinem Anführer und seinen Sippe, dem Clan. Im 12. Jahrhundert, nachdem Joritomo beschlossen hatte, daß nur Söhne von Samurai der Bruderschaft beitreten konnten, entwickelten sich die Samurai zu einer Elite.





Ein Junge, der dazu ausersehen war, ein Samurai zu werden, lernte den Umgang mit einem Holzsword, sobald er es in den Händen halten konnte. Im Alter von fünf Jahren steckten ihn die erwachsenen Männer in eine Rüstung und gaben ihm ein Schwert aus Stahl. Junge Krieger übten den Schwertkampf, das Bogenschießen, das Reiten und Jiu Jitsu, die Kunst der Selbstverteidigung ohne Waffen. Die Lehrer taten mehr, als ihre Zöglinge nur in den Kriegskünsten zu unterrichten; sie vermittelten den jungen Samurai auch die Tugenden und Werte der Bruderschaft. War ein Junge zum Beispiel beim Kochen oder im Schlaf, schlich sich sein Meister vielleicht von hinten heran und versetzte ihm einen Schlag mit dem Holzsword, um ihm ständige Wachsamkeit beizubringen. Durch langes Fasten und auf Barfußmärschen durch den Schnee lernte der Junge Ausdauer und die größte Tugend eines Samurai, "Fudoschin", übersetzt etwa Bewegungslosigkeit des Herzens, eine innere Ruhe, die auch im heftigsten Kampf nicht ins Wanken kam.

BEGEGNUNGEN

Während Ihr stolzes Heer auf seinen Zielort zumarschiert, bemerken Sie vielleicht, wie sich hinter den Toren der Stadt etwas regt. Um sich auf die nun bevorstehende Begegnung vorzubereiten, informiert sich ein weiser General wie Sie über die Stärke seiner Truppen und trifft rasche Entscheidungen bezüglich seines weiteren Vorgehens.

FREUND ODER FEIND?

Es ist klug, die Standartenfarbe des nahenden Heers zu registrieren. Handelt es sich um eine unparteiische Sippe oder um Verbündete der Minamoto oder der Taira?

Je nach Ihrem Führungsgeschick und der Stärke Ihres Heeres können Sie eine Allianz mit dem nahenden Heer vorschlagen. Wenn die Truppen jedoch mit den Taira verbündet sind, haben Sie nur zwei Möglichkeiten zur Auswahl: sich zum Kampf zu stellen oder zu fliehen.

KRIEG ODER FRIEDEN?

Eine der wichtigsten Entscheidungen, die Sie als befehlshabender Offizier werden fällen müssen, lautet darauf, sich zum Kampf zu stellen oder zu fliehen. Denken Sie genau über die Stärke und Größe Ihres Heeres nach, ebenso über das Geschick, das Sie sich inzwischen angeeignet haben, und die Stärke des Feindes. Wenn Sie sich einmal zum Kampf entschlossen haben, können Sie sich immer noch zurückziehen. Das kostet Sie jedoch einen Teil Ihrer kostbaren Truppen.

AN DER FRONT

In der japanischen Literatur aus jener Zeit wimmelt es nur so von grausigen Beschreibungen des Kampfes zwischen den beiden Geschlechtern. In einer Geschichte wird ein Überfall der Minamoto auf den Palast eines auf dem Altenteil lebenden Kaisers geschildert, der sich mit den Taira verbündet hatte:

“Wilde Flammen erfüllten den Himmel, und ein stürmischer Wind wirbelte Wolken von Rauch in die Lüfte empor. Die Adligen, die Höflinge und selbst die Kammerzofen wurden erschossen oder zu Tode gehackt. Diejenigen, die nach draußen stürzten, um nicht ein Opfer der Flammen zu werden, sanken von Pfeilen getroffen zusammen. Wer kehrtmachte, den versehrte das Feuer. Diejenigen, die Angst vor den Pfeilen und dem Brand hatten, sprangen sogar in großer Zahl in die Brunnen. Die untersten waren bald ertrunken, die in der Mitte von den Nachkommenden erdrückt, und die Obersten verbrannten doch.”

DER KAMPF

Auf den Schlachtruf des angreifenden Generals hin prallen Horden von Samurai in einem Kampf auf Leben und Tod aufeinander. Richten Sie es so ein, daß Ihr Heer sich die Schwächen des Feindes am besten zunutze macht. Ein Heer mit guten Bogenschützen zum Beispiel muß diese schützen und in eine Stellung bringen, in der sie zwar schießen können, vor feindlichen Angriffen jedoch sicher sind. Seien Sie auch zum Rückzug bereit, falls es so aussieht, als sei der Feind Ihnen über. Es ist besser, eine Niederlage hinzunehmen und es später noch einmal zu versuchen, als daß Ihr gesamtes Heer von den blutrünstigen Taira aufgerieben wird.

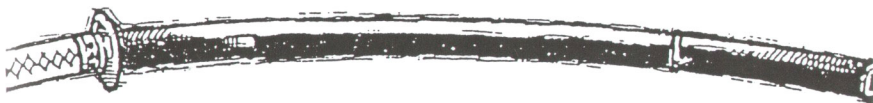
VERFOLGUNG ZU PFERD

Zieht sich das gegnerische Heer vom Schlachtfeld zurück, haben Sie Gelegenheit, dem Feind nachzusetzen. Steigen Sie auf Ihr Pferd und reiten Sie der fliehenden Infanterie hinterher, die Sie mit Ihrem mächtigen Schwert in Stücke hauen. Schlagen Sie rechts und links mit Ihrem Schwert drein, lassen Sie Ihr Pferd über diejenigen trampeln, die Ihnen im Weg stehen. Passen Sie nur auf, daß sich Ihr Roß nicht zu sehr vor den feindlichen Kriegern erschreckt – wenn Sie zuviele über den Haufen reiten, kann es Sie abwerfen.

Achten Sie bei der Verfolgung der Fliehenden auch auf Bäume, Felsen und Büsche. Stößt Ihr Pferd mit einem dieser Hindernisse zusammen, fliegen Sie in hohem Bogen aus dem Sattel und nehmen kräftigen Schaden.

Wenn Sie die fliehenden Krieger geschlagen haben, werden Sie schließlich dem gegnerischen General gegenüberstehen. Greifen Sie ihn mit dem Schwert an, aber schlagen Sie nicht daneben. Hier haben Sie Gelegenheit, sich auf dem Schlachtfeld auszuzeichnen und das Oberhaupt der Taira mit nach Hause zu nehmen.

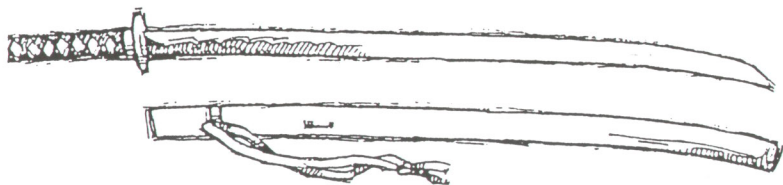
Hinweis: Rennen Sie den General der Gegenseite nicht mit Ihrem Pferd über den Haufen. Es bringt Ihnen Schmach und Schande ein und kostet Sie Punkte bei den Führungsqualitäten.



DIE SEELE DES SCHWERTES

Das gegenständliche Symbol des kriegerischen Geistes jener Zeit war die Hauptwaffe des Kriegers, das Schwert. In späteren Jahren war das Privileg, das das Tragen der tödlichen, rasiermesserscharfen Klinge beinhaltete, allein den ritterlichen Samurai vorbehalten. Das Schwert war indes nicht nur Waffe: Besonders für den Samurai war es zentraler Gegenstand eines komplizierten Ehrenkultes. Von seinem Schwert getrennt zu werden, bedeutete für einen Samurai soviel, wie seine Ehre

zu verlieren. Die Samurai waren gewohnt, mit dem Schwert neben dem Kissen zu schlafen. Bei der Geburt eines jungen Samurai wurde ein Schwert ins Zimmer getragen, und auf dem Sterbebett lag es ebenfalls neben ihm.



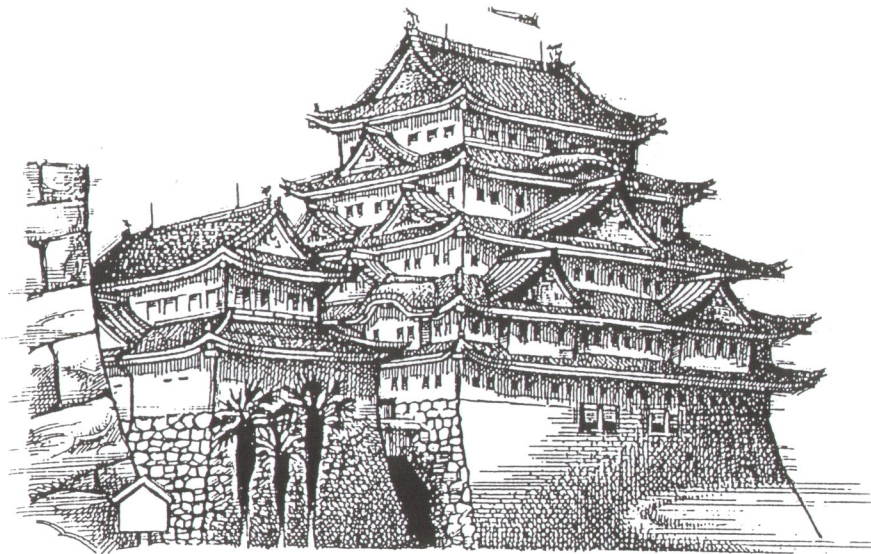
Schwertern wurden magische Kräfte zugeschrieben, ja, in der Vorstellungswelt der alten Japaner führten sie ein eigenständiges Dasein. Soldaten, die im Kampf unterlegen waren, beteten im Schrein des Kriegsgottes Hatschiman und fragten ihn, warum ihr Schwert seine Kräfte verloren hätte. Viele Geschichten ranken sich um die inneren Kräfte des Schwertes. In einer geht es um zwei berühmte Waffenschmiede namens Muramasa und Masamune, deren Geschick fast gleich war. Hielt man ein von Muramasa geschmiedetes Schwert senkrecht in einen Bach, schnitt es jedes tote Blatt, das auf die Schneide zutrieb, in zwei Hälften – eine saubere Leistung, die Masamune jedoch noch übertraf: Hielt man eines seiner Schwerter ins Wasser, schwammen die treibenden Blätter außen um die Klinge herum. Daher besaßen seine Waffen geistige Kräfte über die Blätter. Folglich waren sie denen von Muramasa überlegen.

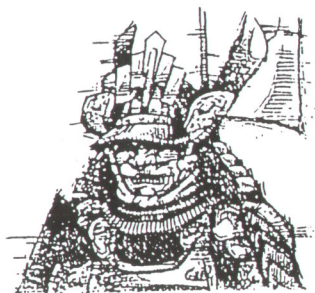


DIE BELAGERUNG – LEBEN MIT DEM SCHWERT

Beim Betreten einer feindlichen Burg erwartet Sie eine Aufgabe, denn das Innere besteht aus endlosen Fluren und ausgeklügelten Irrwegen. Tiefer und tiefer dringen Sie auf Ihrer Suche in das Innere der Burg vor, um das Zentrum ihrer Verteidigung zu finden – *das Verlies*. Das Verlies ist nicht nur der am stärksten geschützte Bereich der Burg, sondern auch der Ort, an dem sich der General der Taira aufhält! Machen Sie keine Gefangenen, während Sie sich Ihren blutigen Weg durch die Burg bahnen und alles niederhauen, was sich Ihnen in den Weg stellt, sei es Fleisch oder Pflanze.

Die Taira haben auch eine Tochter des Kaisers entführt. Sie halten sie in einer ihrer vielen Burgen gefangen. Sollte einer Ihrer Späher von ihrem Aufenthaltsort erfahren, erscheint auf dem Bildschirm eine entsprechende Depesche, sobald Sie sich der richtigen Burg nähern. Wenn es Ihnen gelingt, die Prinzessin zu finden und wohlbehalten mit ihr zurückzukehren, wird Ihnen große Ehre zuteil.





HELDEN DES KRIEGES

Der erbitterte Kampf, den die Taira und die Minamoto um die Vorherrschaft im Land austrugen, ist Gegenstand vieler Geschichten, in denen die Krieger verherrlicht werden. Die "Geschichten von Heike" berichten von einem Krieger-Priester, der sich mit den Minamoto verbündete und sich auf der halbzerstörten Brücke über den Udschi vorkämpfte.

"(Er) sprang alleine auf die Brücke und rief mit mächtiger Stimme: 'Die in der Ferne sollen es hören, und die in der Nähe können es sehen: Ich bin Tsutsui Dschomio Meischu, der Priester; wer ist da in Miidera, der mich nicht kennt, einen Krieger wie tausend Männer? Komme nur jeder, der sich für etwas hält, und wir werden sehen!' 20 Pfeile schoß er wie Blitze los. Zwölf Taira-Soldaten streckte er nieder, elf andere verwundete er. Einen Pfeil hatte er noch in seinem Köcher, doch warf er seinen Bogen fort, riß sich den Köcher vom Leib, streifte die Schuhe ab, sprang barfuß auf die Brückenbalken und schritt zur anderen Seite. Alle hatten Angst hinüberzugehen, doch er ging auf der zerstörten Brücke wie einer, der auf der Straße Itschidscho ao Nidscho in der Hauptstadt geht. Mit seinem Naginata (Stangenschwert) mähte er fünf seiner Feinde nieder, doch beim sechsten zersprang die Klinge in Stücke. . . Er warf den Stumpf fort und zog sein Langschwert, das er im Zickzack, im verschlungenen Kreuz, in der umgekehrten Libelle, nach Art des Wasserrades und im Achtseiten-Fechstil schwang. Acht Männer streckte er nieder, doch als er das Schwert mit einem fürchterlichen Schlag auf den Helm des neunten niedersausen ließ,

brach die Klinge am Heft ab und fiel klatschend ins Wasser unter ihm. Jetzt nahm er seinen Dolch, die letzte Waffe, die er noch hatte, und wirbelte ihn umher wie einer, der im Todeskampf ist.” Als sich Dschomio schließlich zurückzog, steckten 63 Pfeile in seiner Rüstung, von denen aber nur fünf durchgedrungen waren.

NACHSCHUB FÜR DIE TRUPPE

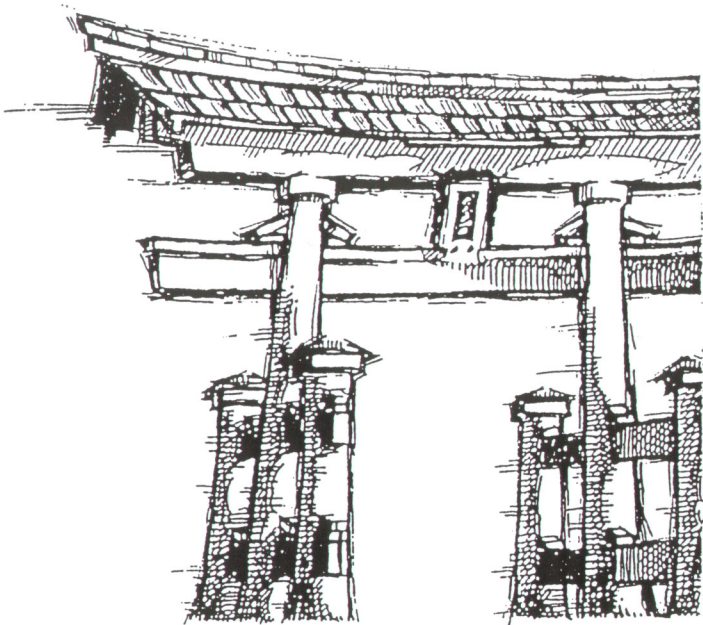
Schlachten fordern einen schweren Tribut von Ihrem Heer, und schlechtes Wetter und rauhes Gelände tun das ihre dazu. Es wird dringend empfohlen, ab und an zu rasten und die Vorräte und Kräfte aufzufrischen. Dies geschieht auf mehrere Weisen:

- * Suchen Sie einen sicheren Ort auf (eine Ihrer Burgen oder Städte), wo Ihre Männer Nahrung und Unterschlupf finden und ihre Wunden pflegen können.
- * Begeben Sie sich zum unparteiischen Kaiserpalast. Solange Sie ein gewisses politisches Ansehen genießen, wird man Ihre Truppe dort unterbringen und beköstigen.
- * Suchen Sie ein Mönchskloster auf. Wenn die dortigen Vorräte über dem Stand des Normalen sind, wird man Ihre Männer ebenfalls einquartieren und verpflegen.



IM BELAGERUNGSZUSTAND

Wird eine Ihrer Burgen angegriffen, während Sie sich dort aufhalten, müssen Sie bei der Verteidigung mithelfen. Greifen Sie sich Köcher und Bogen und bereiten Sie sich auf den Kampf vor. Ihr Bogen schießt gerade und genau, Sie brauchen also nur zu lernen, den Pfeil im richtigen Augenblick von der Sehne schwingen zu lassen, um die anstürmenden Feinde zu treffen. Lernen Sie das Vorhalten, denn der Pfeil braucht seine Zeit, bis er das Ziel findet. Sie haben einen ganzen Köcher voller Pfeile, aber nur begrenzte Zeit, bevor es den anrückenden Heerscharen gelingt, ins Innerste Ihrer Burg vorzudringen.



NINJA-MÖRDER

Seien Sie stets auf der Hut vor Angriffen der Ninja. Sie wissen nie, wann einer Ihrer Feinde einen Preis auf Ihren Kopf ausgesetzt hat. Wenn Sie einem Ninja begegnen, seien Sie bereit, sich gegen seine tödlichen Schläge zur Wehr zu setzen. Benutzen Sie Ihr Schwert, um den Schiriken (Wurfstern) zu parieren. Ein paar Treffer mit dem Wurfstern, und Sie sind erledigt - für immer. Mit einer behenden Gegenwehr stoppen Sie einen Ninja jedoch.

Ninja-Mörder sind verschlagen und hartnäckig. Man braucht Übung und muß wissen, nach welchen Mustern sie sich bewegen, um sich gegen die messerscharfen Schiriken erfolgreich zur Wehr setzen zu können.

DER NINJA

Der Ninja war ein Spion, der im Nindschutsu geübt war, in der "kriegerischen Kunst der Unsichtbarkeit". Die Ausübenden dieser nur Eiongeweihten erschlossenen Kunst hüteten ihr Geheimnis so gut, daß bis auf den heutigen Tag wenig davon bekannt ist. Als Mörder, Fassadenkletterer und Agent spielte der Ninja in den meisten Kriegen, Komplotten und Gegenkomplotten jener Epoche in der Geschichte Japans eine aktive Rolle, wenn auch meistens im Verborgenen.

DIE SUCHE NACH DEN KAISERLICHEN INSIGNIEN

Die Minamoto haben vier geheiligte Gegenstände, die demjenigen, der sie besitzt, große Ehre einbringen können. Drei dieser Gegenstände sind Symbole der Herrscherwürde, die den Geist der Minamoto und seine stolze Geschichte verkörpern. Der vierte "Besitz" ist die Tochter des Kaisers, ein Mädchen, das bald Prinzessin werden wird und das dem Anführer, der sie heiratet, zu großer Ehre und viel Einfluß gereichen wird.

Die Prinzessin Als Tochter des Kaisers verheißt die Prinzessin dem, der ihr Herz gewinnt, viel Freud und Ehr. Leider ist sie entführt worden, und ihr Aufenthaltsort ist unbekannt. Es geht das Gerücht um, daß sie von den Taira in einer Burg gefangengehalten wird. Das Heilige Schwert - Diese Nachbildung eines mächtigen Schlachtschwertes wird seit Generationen von einem Herrscher an den

nächsten weitergegeben. Es wurde mit derselben Ehrfurcht behandelt wie das Original, diente es doch als legitimes Zeichen der Blutsverwandschaft.

Der Schrein von Hatschiman – Der alte Schrein, dessen offizieller Name Tsurugaoka lautet, war dem Kriegsgott Hatschiman und dem Clan-Gott der Minamoto gewidmet. Er war ein wichtiges Zentrum des religiösen Lebens der Minamoto.



Die Heilige Rolle – Alte Schriftrollen galten als heilig, sofern sie eine wichtige geschichtliche Epoche zum Inhalt hatten. Die vorliegende Schriftrolle ist wahrhaftig wertvoll, denn sie handelt vom Tod des ehrenhaften Jorimasa, einer Niederlage, die noch immer eine schmerzliche Wunde in den Herzen der Minamoto ist.

SEPPUKU – VOM SCHWERTE STERBEN

Niemand weiß genau, wo die Ursprünge des Seppuku liegen, das im Ausland mehr unter dem Namen Harakiri (Bauchaufschlitzen) bekannt ist. Diese von rasenden Schmerzen begleitete Form der Selbsttötung wurde im Laufe der Zeit die in den folgenden vier Fällen anerkannte

Todesart für einen Samurai:

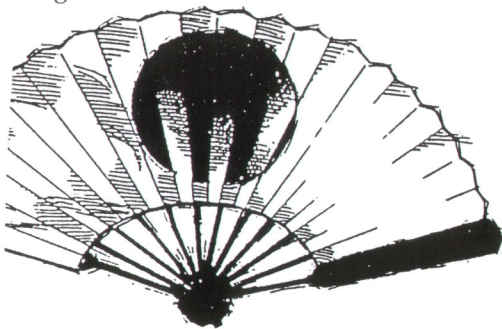
- 1) zur Vermeidung unassprechlicher Schande, etwa, vom Feind gefangengenommen zu werden (wie im Fall von Jorimasa);
- 2) als Akt des Dschunshi, der Selbsttötung beim Ableben des eigenen Lehnsherrn;
- 3) als letzte und äußerste Form des Protestes gegen einen fehlgeleiteten Vorgesetzten;
- 4) als Form der Todesstrafe, die die Behörden über einen Krieger verhängten.

Seppuku war der Klasse der Samurai vorbehalten. Von Priestern, Bauern, Handwerkern und Händlern erwartete man diese Form der Selbsttötung nicht, noch durften sie sich ihrer bedienen. Ein Adliger aus Kyoto zum Beispiel konnte sich stattdessen vergiften.

Daraus scheint hervorzugehen, daß Harakiri vor allem als Beweis fast übermenschlichen Mutes angesehen wurde, der Eigenschaft, die zusammen mit der Treue als höchste, unabdingbare Tugend des Samurai galt.

In Japan galt der Unterleib außerdem als Mittelpunkt des menschlichen Seins. Hier hatten Seele, Wille und Gefühle eines Menschen ihren Sitz. Der Samurai mußte bereit sein, seine Wahrhaftigkeit zu zeigen, indem er diesen Kern seines Seins offenlegte.

Im Laufe der Zeit galt Seppuku nicht nur als mutig, sondern auch als "schön", da es eine ehrenhafte und somit ästhetisch befriedigende Art war, ein Leben im ergebenen Dienst zu beenden, wie kurz dieses Leben auch gewesen sein mag.



SO WIRD MAN SCHOGUN

Wenn Sie alle Burgen des Feindes erobern, stellen Sie die Ehre der Minamoto wieder her und erhalten den mächtigen Titel SCHOGUN.



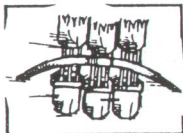
Bauer



Rekrut



Soldat



General



Meister

DER SCHOGUN

Der Titel Schogun (der volle Name lautet sei-i tai schogun, "barbaren bezwingender Generalissimo") wurde zuerst für Militärbefehlshaber verwendet, die im 8. Jahrhundert im Dienst der nordjapanischen Aino-Stämme standen. Anfänglich unterstand das Schogunat (Regierung der Schogun) dem Kaiser. Die Machtbefugnisse des Schogunats beschränkten sich auf die Kontrolle der Streitkräfte des Landes. Der zunehmend feudale (auf Erbuntertänigkeit beruhende) Charakter der japanischen Gesellschaft schuf jedoch eine Situation, in der die Kontrolle der Streitkräfte gleichbedeutend mit der Herrschaft über das Land war. Der Kaiser blieb hauptsächlich als Symbol der Souveränität hinter dem Schogun in seinem Palast. Der Samurai-Anführer Minamoto Joritomo errang 1185 die Herrschaft über Japan. Sieben Jahre später nahm er den Titel des Schogun an und errichtete das erste Schogunat.





Irwin House 118 Southwark Street London SE1 OSW
Tel: 01-928 1454 Fax: 01-583 3494

MPiX-LORG3

LORDS OF THE RISING SUN TM

– **SPIELANLEITUNG** –

Computografie: **David Todd**

Künstlerische Gestaltung und besondere Effekte:
Doug Barnett

Originalmusik: **Bob Linstrom**

Zusätzliche Computografie: **Gregg Tavares**

Burgengrundrisse: **Jeff Godfrey**

Leitende Produzenten: **Phyllis und Robert Jacob**

Mitherausgeber: **Patrick Cook**

Produzent: **John Cutter**

Direktor: **Doug Barnett**

Spielanleitung: **Kathi B. Somers**

Stuntpersonen: **Jeff Godfrey, Patrick Cook,
Jerry Albright, Allen McPheeters, Kathi Somers**

Cinemaware ist eingetragenes Warenzeichen der Cinemaware Corporation.

© 1989 Cinemaware Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Das Spiel *Lords of the Rising Sun* fußt auf dem Gempei-Krieg, der im 12. Jahrhundert in Japan wütete. Nähere Einzelheiten über den geschichtlichen Hintergrund des Krieges, die Strategie und die auftretenden Personen sind im Handbuch enthalten. Ziel des Spiels ist, alle Burgen zu erobern und Schogun zu werden. Den Kaiserpalast in Kyoto oder die Klöster kann man nicht erobern.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- Amiga 500, 1000 oder 2000
- ein oder zwei Laufwerke
- Maus

SICHERUNGSKOPIEN

Stellen Sie eine Sicherungskopie der Diskette “Rolle Zwei” her (Rolle bedeutet hier soviel wie Filmrolle). Bewahren Sie das Original an einem sicheren Ort auf und spielen Sie mit der Kopie. Von “Rolle Eins” können Sie keine Sicherungskopie herstellen.

Vorsicht: Stellen Sie die Diskette “Rolle Zwei” nicht auf “schreibgeschützt”, da auf dieser Diskette Spiele gespeichert werden. Ist die Diskette schreibgeschützt, wenn Sie ein Spiel abspeichern wollen, geht das Spiel verloren!

INSTALLIEREN AUF FESTPLATTE

Sie können *Lords of the Rising Sun* auf Ihrer Festplatte installieren. Im Verzeichnis S auf “Rolle Eins” befindet sich die Datei **StartLords**, in der der Installationsvorgang erläutert wird.

ANFANGEN

Schalten Sie Computer und Bildschirm ein. Beim Prompt Workbench (™) schieben Sie die Diskette mit der Bezeichnung “Rolle Eins” in Laufwerk 1 (wenn Sie nur ein Laufwerk haben, warten Sie die Aufforderung zum Einlegen von “Rolle Zwei” ab). Wie lange das Spiel zum Laden braucht, hängt davon ab, wieviel Speicher Ihr Computer hat. Je mehr Speicher vorhanden ist, desto mehr Zeit braucht das Laden, da das Spiel den größeren Speicher nutzt und praktisch eine RAM-Disk anlegt.

Hinweis: Wenn Ihr Computer 512K Speicherkapazität hat, können Sie das Spiel nur mit einem Laufwerk spielen. Ziehen Sie die Stecker aller externen Laufwerke ab, *bevor* Sie den Computer anschalten.

Durch Drücken der linken Maustaste kann man das Titelbild auslassen. Damit kommt man sofort zur “Spielerauswahl”. Es erscheinen die Gesichter der zwei Minamoto-Brüder, zur Linken Joritomo, zur Rechten Joschitsune. Bewegt man die Maus nach links, wird Joritomos Name hervorgehoben, nach rechts der von Joschitsune. Erscheint der Name des Bruders, den Sie spielen wollen, hervorgehoben, drücken Sie die linke Maustaste.

Hinweis: Um ein rein strategisches Spiel zu spielen, wählen Sie Joschitsune. Da er der bessere Krieger ist, brauchen Sie nicht in den Kampfszenen anzutreten (Sie können aber, wenn sie möchten).

Bei Spielbeginn befinden Sie sich im “Vorhof” Ihrer eigenen Burg. Der Cursor hat die Form eines zusammengefalteten Kriegsfächers. Bringen Sie den Cursor auf die Standarte links am Bildschirm. Daraufhin erscheinen Ihre Optionen unten am Bildschirmrand (diese Standarte begleitet Sie als Menü durch das Spiel). Drücken Sie die linke Maustaste, wenn Sie die gewünschte Option sehen. Falls Sie *Lords of the Rising Sun* zum ersten Mal spielen, wählen Sie ENTER HOME (eigene Burg betreten).

Hinweis: Jedesmal, wenn Sie die Aufforderung “TOUCH SWORD HILT TO CONTINUE” (Schwertheft Berühren um fortzufahren) sehen, drücken Sie eine der beiden Maustasten.

In Ihrer heimatlichen Burg befindet sich ein Ratszimmer, auf dessen linker Seite die Standarte ist. Die fünf Standarten an der Wand in der Mitte sind Kopien der Standarten der fünf mächtigsten Generäle im Krieg. Die erste Standarte von links gehört Ihrem Bruder. Daneben hängt die Standarte der Taira; die anderen drei stellen Ronin dar.

Links von Ihnen, unterhalb der Standarten, sehen Sie ein Schwert zum Begehen von “Seppuku” (auch Harakiri genannt, Tod durch Bauchaufschlitzen). Auf dem Tisch neben Ihnen liegen drei Wurfsterne, Schiriken geheißen. Wenn Sie den Cursor aufs Schwert bringen, haben Sie die Möglichkeit “COMMIT SEPPUKU” (Seppuku begehen). Die Schiriken stellen die Anzahl der Ninja-Mörder dar, die Sie dinge können. Wenn Sie den Cursor auf eine der Standarten an der Wand bringen, wählen Sie einen Feind aus, den Sie ermorden lassen wollen.

Hinweis: Ein Mord ist *keine* ehrenhafte Tat. Wenn der Anschlag auf das Leben eines Feindes fehlschlägt, bleibt Ihnen nur noch Seppuku als Mittel zur Ehrenrettung. Je erfahrener Sie als General sind, umso bessere Aussicht haben Sie jedoch, sich Ihrer Feinde auf diesem Weg zu entledigen.

Wenn Sie Ihre heimatliche Burg verlassen und “PREPARE TO MARCH” (Vorbereitung auf den Marsch) wählen, geht es weiter zur Darstellung mit der Landkarte.

LANDKARTE

Die Landkarte zeigt das Japan des 12. Jahrhunderts (sie ähnelt der Karte in der Mitte Ihres Handbuches). Der Cursor hat jetzt die Form eines Samurai-Swertes. Auf der Karte sehen Sie Burgen, Klöster, Städte, Häfen und Heere.

Unten auf dem Bildschirm steht ein Fenster, in dem die Mitteilungen bezüglich Ihrer Generäle auftauchen. Wenn eine solche Botschaft betreffs einer Begegnung erscheint, haben Sie etwa zehn Sekunden, um sich darauf einzulassen. Tun Sie das nicht, geht das Spiel ohne Ihr Zutun weiter (siehe *Begegnungen*). Ausgenommen davon ist die von Ihnen verkörperte Person, also Joritomo oder Joschitsune, die keine Entscheidung ohne Ihr Zutun fällt. Wenn Ihr Krieger eine Begegnung hat, geht das Spiel automatisch zur Bildschirmanzeige “Begegnung” weiter.

Die Mitteilungen sind farbig dargestellt, so daß Sie auf Anheb sehen können, ob etwas wichtig ist oder nicht.

Weiß bedeutet eine Ankunftsmeldung (z.B. YORITOMO ARRIVES AT EDO - Joritomo Trifft in Edo ein).

Gelb bedeutet eine Begegnung (etwa YOSHITSUNE ENCOUNTER - Begegnung Joschitsune).

Rot unterrichtet Sie von einem Konflikt (OSAKA BESIEGED - Osaka im Belagerungszustand).

Orange weist auf die Einnahme einer Stadt oder einer Burg durch einen Ihrer Generäle hin (MIURA TAKES OSAKA - Miura Nimmt Osaka ein).

Blau steht für einen Tod oder eine Niederlage (z.B. MORI HAS BEEN KILLED - Mori ist getötet worden).

Grün bedeutet einen Sieg (etwa NORIYORI VICTORIOUS - Norijori siegreich).

Violett bezeichnet Taten von Generälen, die Ihrem Einfluß nicht unterliegen (SATSUMA FORMS ARMY- Satsuma stellt Heer auf).

Das Anklicken und Festhalten eines Kranichkopfes (zu beiden Seiten des Mitteilungsfensters) mit dem Cursor bewirkt das Weiterrollen der Landkarte nach links oder rechts. Beim Rollen der Landkarte halten alle Bewegungen auf der Karte und auch die Zeit an. Behalten Sie die Vorgänge am linken Ende der Karte im Auge, da dort das Gebiet der Taira-Sippe liegt.

Die Zeit läuft nur, wenn Sie sich auf der Bildschirmanzeige mit der Landkarte befinden. Mit dem Wechsel der Jahreszeiten verändert sich auch in allen Darstellungen die Landschaft.

TASTATURBEFEHLE

Während Sie sich auf der Landkarte befinden, nimmt die Tastatur drei Befehle an:

- ↑ ↓ Mit den Richtungspfeilen verschieben Sie, falls Sie die Mitteilungen am unteren Bildschirmrand nicht lesen können, die Landkarte nach oben oder unten.
- S Diese Taste zwingt der Bildschirmdarstellung ungeachtet der wirklichen Jahreszeit den “Sommer”-Modus auf, falls Ihnen diese Art der Darstellung lieber ist. Die Jahreszeiten wechseln noch, doch sieht man das nicht mehr auf der Landkarte. Ein erneutes Betätigen der Taste S ruft die normalen Jahreszeiten wieder auf.
- ESC Damit legt das Spiel eine Pause ein und bringt die fünf Optionen auf den Bildschirm:
- Preserve History (Geschichte speichern) – Abspeichern des bisherigen Spielverlaufs auf der Diskette “Rolle Zwei”. Zum erneuten Spielstart muß gebootet werden.
 - Continue to fight (Weiterkämpfen) – Wiederaufnahme des Spiels.
 - Launch a Rebellion (Aufstand entfesseln) – Neues Spiel. Nach dem Aufruf dieser Option kann man ohne neuzubooten kein abgespeichertes Spiel laden.
 - Restore History (Geschichte laden) – Diese Option haben Sie beim ersten Booten des Spiels, solange auf “Rolle Zwei” ein Spiel gespeichert ist. Das Anklicken der Option bewirkt das Laden des gespeicherten Spiels (sterben Sie, wird das Spiel von “Rolle Zwei” gelöscht; speichern Sie in dem Fall vor Verlassen des Spiels erneut).
 - End the Rebellion (Aufstand beenden) – Verlassen des Spiels.
-

BANNERS (Standarten)

Jedes Heer wird durch einen General mit einer Standarte dargestellt. Die Farben auf der Standarte zeigen an, wem der jeweilige General Gehorsam leistet. Schwarze Standarten mit weißen Markierungen sind Joritomos Männer (schwarze Minamoto), weiße Standarten mit schwarzen Markierungen sind Joschitsunes Heerscharen (weiße Minamoto). Rote Standarten gehören der Taira-Sippe, graue den Ronin, unabhängigen Generälen, die niemandem Gehorsam leisten. Ist die Standarte mit einer goldenen Spitze versehen, hat man Joritomo, Joschitsune oder den Taira-Auführer vor sich.

Die Punkte auf den Standarten der Ronin-Generäle geben zu erkennen, welchen Heeren sie freundlich gesonnen sind: schwarze Punkte für Joritomos Freunde, weiße für Joschitsune und rote für die Taira.

Ausgangspositionen für “Alle Heere” (All the Armies)

Zu Beginn jeden Spiels nehmen die Generäle die untenstehenden Stellungen ein.

Schwarze Minamoto

Joritomo in Kamakura

Miura in Mito

Joschinaka in Maebaschi

Weißer Minamoto

Joschitsune in Sendai

Satake in Akita

Norijori in Jonesawa

Rote Taira

Kijomori in Osaka

Munemori in Nagoja

Mori in Schimonoseki

Tomomori in Himedschi

Schigehira in Matsue

Tadanori in Okajama

Schigemori in Kotschi

Schwarze Ronin

Schisuka in Kagoschima

Hodscho in Gitu

Weißer Ronin

Fudschiwara in Moriaka

Tsunemori in Tokuschima

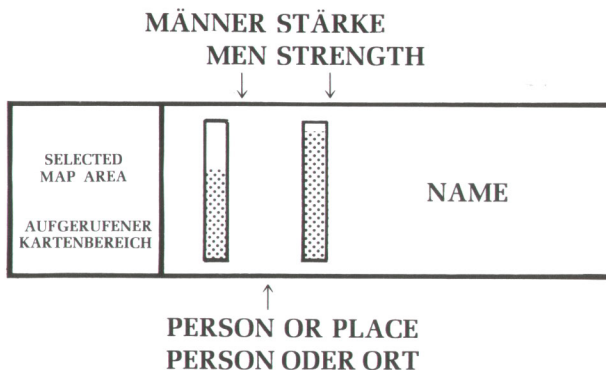
Rote Ronin

Aschikaga in Hiroschima

Takeda in Tumamoto

GATHER INFORMATION (Informationen einholen)

Bringen Sie den Cursor auf die Stellung eines Heeres oder eines Generals und drücken Sie die rechte Maustaste. Daraufhin erscheint ein Info-Feld:



Links im Kästchen ist der Kartenbereich angegeben, den Sie gewählt haben. Rechts erscheint der Name der Burg, der Stadt, des Klosters oder des Generals in dem Gebiet. Zwischen den Balken ist ein Bild der Burg, der Stadt, des Klosters oder des Generals. Ein Banner über dem Bild zeigt, wer im Besitz des betreffenden Ortes ist oder das betreffende Heer befehligt, ob Joritomo, Joschitsune, die Taira oder die Ronin. Die Balken geben Aufschluß über die Stärke der Truppe (Gesundheitszustand und Versorgungslage) sowie über die Anzahl der Krieger an jenem Ort bzw. unter jenem General.

Bringen Sie den Cursor auf den Namen rechts im Info-Feld und drücken Sie die linke Maustaste, um zu sehen, ob sich mehr als eine Person an dem Ort befindet. Klicken Sie solange, bis Sie alle Angaben sichten. Wenn Sie zurück zur Landkarte möchten, bringen Sie den Cursor aus dem Kästchen und drücken die linke Maustaste.

Um an einer Begegnung teilzunehmen oder eine Truppeninspektion abzuhalten, wählen Sie einen Ihrer Generäle. Bei Erscheinen des Info-Feldes klicken Sie das Bild des Generals zwischen den Balken für Gesundheitszustand und Versorgungslage an, um die Bildschirmdarstellung "Begegnung" aufzurufen und Ihre Wahl zu treffen.

MOVEMENT (Bewegungen)

Um ein Heer, über das Sie die Kontrolle haben, marschieren zu lassen, bringen sie den Cursor auf dessen General und drücken die linke Maustaste. Taste gedrückt halten, Bild des Generals an den gewünschten Ort ziehen und Taste loslassen. Sie müssen Ihren General auf einer Straße an einen Ort in der Nachbarschaft seines jetzigen Standortes bewegen. Befindet sich der General an einem Ort, der gleichzeitig Hafenstadt ist, kann er sich auch in andere Hafenstädte begeben. Sticht er in See, wird aus seiner Standarte ein Segel, und ab geht die Fahrt. Wenn ein Mann einmal unterwegs ist, gleich ob zu Lande oder zu Wasser, kann man seine Marschrichtung nicht mehr ändern – der Kurs steht fest.

Sie brauchen nicht darauf zu warten, daß einer Ihrer Generäle sein Ziel erreicht, bevor Sie einen anderen losschicken. Alle Ihre Generäle können, wenn Sie wollen, auf einmal unterwegs sein. Sollten sich zwei Ihrer Generäle am selben Ort befinden, von denen aber nur einer in eine bestimmte Richtung weitermarschieren soll, holen Sie sich das Info-Feld auf den Bildschirm. Dann klicken Sie die Namen der Generäle an, bis der von Ihnen gewünschte erscheint, bringen den Cursor auf den betreffenden General und verschieben ihn. Jetzt bewegt sich nur der General, den Sie im Info-Feld aufgerufen haben.

Reisen oder Marschieren kostet Kraft. Reisen auf dem Wasser gehen schneller als Reisen an Land. Daher ist es geraten, so häufig wie möglich zur See zu fahren.

ENCOUNTERS (Begegnungen)

Mitteilungen in dem dafür vorgesehenen Kästchen sowie blinkende Standarten auf der Landkarte weisen auf Begegnungen hin. Eine Begegnung kann in diesem Spiel alles sein, von der einfachen Begrüßung eines Generals bis zur Teilnahme an einer Schlacht.

Befindet sich mehr als einer Ihrer Generäle am selben Ort, treten alle Truppen der anwesenden Generäle in der bevorstehenden Begegnung miteinander an, und je mehr vorhanden sind, umso sicherer können Sie sich natürlich eines für Sie günstigen Ausgangs sein. Im Info-Feld können Sie, auf dieselbe Weise, wie Sie einem General einen Marschbefehl erteilen (siehe Abschnitt *Bewegung*, oben), einen General als Anführer bestimmen.

Auf dieser Bildschirmanzeige stehen Ihnen, je nach den Umständen, mehrere strategische Entscheidungen zur Verfügung. Der Cursor hat die Form eines zusammengefalteten Kriegsfächers. Bringen Sie den Cursor über die Standarte auf der linken Bildschirmseite, erscheinen am unteren Bildschirmrand in Textform Informationen über die Möglichkeiten, die Sie zur Auswahl haben. Drücken Sie die linke Maustaste, wenn Sie die Handlung sehen, die Sie ausführen wollen.

Nicht alle Auswahlmöglichkeiten auf der Bildschirmdarstellung "Begegnungen" sind in jeder Situation verfügbar. Das hängt wiederum von der jeweiligen Situation ab.

REVIEW TROOPS (Truppeninspektion)

Mit dieser Option bekommen Sie einen visuellen Überblick über Ihre Truppe. Die Anzahl der auf dem Bildschirm zu sehenden Soldaten entspricht der Stärke Ihres Heeres. Erscheinen zum Beispiel 80 Soldaten und 15 Bogenschützen auf dem Bildschirm, hat Ihr Heer 95 Männer oder mehr.

Bringen Sie den Cursor an einen Punkt kurz unterhalb der Figur des Generals, erscheint unten am Bildschirm die Mitteilung TROOP

STRENGTH (Truppenstärke). Wenn man jetzt die linke Maustaste drückt, winkt der General ein bis fünf Mal mit dem Arm, je nach der Stärke Ihres Heeres (einmal ist niedrig, fünfmal hoch).

Befindet sich mehr als ein General in dem betreffenden Gebiet, können Sie mit der Option NEXT GENERAL (Nächster General) alle Ihre Truppen in dem Gebiet inspizieren. Sie können auch TRANSFER SKILLS anwählen, um die KAMPFSTÄRKE, die ein Heer in einer bestimmten Disziplin hat, auf ein anderes Heer zu ÜBERTRAGEN:

Transfer Skills funktioniert in Verbindung mit Schwertkampfgeschick, Bogenschießkunst und Belagerungsgeschick. Bei Aufruf dieser Option erscheinen die Namen von zwei Generälen am oberen Bildschirmrand. Angezeigt wird das Heer desjenigen Generals, dessen Standarte links zu sehen ist. Sind mehr als zwei Generäle an dem Ort, können Sie NEXT GENERAL aufrufen und die Kampfstärken zwischen dreien Ihrer Männer (oder noch mehr) austauschen.

Um den Austausch vorzunehmen, bringen Sie den Cursor auf der Standarte auf den Bereich jener Kampfesstärke, von dem Sie sich quasi eine Scheibe abschneiden wollen, und klicken eine Maustaste an. Jedes Klicken gibt dem Empfänger des Kampfgeschicks in der jeweiligen Disziplin einen weiteren Punkt. Wieviele Punkte Sie einem General letzten Endes geben können, richtet sich danach, wieviele Punkte der in der betreffenden Disziplin beste an dem Austausch beteiligte General hat.

Beispiel: Miura gibt einen Teil seines Schwertkampfgeschicks an Joritomo ab. Joritomo hat zwei Punkte in dieser Disziplin, Miura vier. Sie können Joritomo nur zwei Punkte von Miura geben, so daß er dann vier Punkte hat. Joritomo kann nicht fünf oder gar sechs Punkte haben, weil Miura, der bei diesem Austausch und in dieser Disziplin stärkste General, ja auch nur vier Punkte hatte.

Die Option ist insbesondere dann von Nutzen, wenn einer der Ihnen

untergebenen Generäle mehr Kampfgeschick als Sie selbst bekommt und Sie befürchten, daß er sich von Ihnen lossagen und ein unabhängiger Ronin-General werden könnte.

Hinweis: Sie können keine kaiserlichen Insignien von einem General auf einen anderen übertragen.

FORM ALLIANCE (Bündnisbildung)

Diese Option gestattet Ihnen, ein Bündnis mit einem General zu versuchen, den Sie unterwegs treffen. Akzeptiert der General Ihren Vorschlag, nimmt seine Standarte Ihre Farben an, und er untersteht fortan Ihrem Kommando. Der General kann sich natürlich auch weigern, sei es auf feindselige Weise oder nicht.

DEMAND SURRENDER (Kapitulation fordern)

Nähern Sie sich einer besetzten Burg, können Sie verlangen, daß sie die Waffen streckt. Wenn Ihre Truppen den Besatzern genügend Angst einjagen, kann Ihr Ansinnen Erfolg haben.

Hinweis: Burgen der Taira werden nie aufgegeben.

ENGAGE IN BATTLE (Teilnahme an der Schlacht)

Bei Aufrufen dieser Auswahlmöglichkeit erscheint die Abbildung eines Schlachtfeldes auf dem Bildschirm. Ihre Truppen stehen denen des Feindes gegenüber, die Generäle sind beritten. Um die Schlacht beginnen zu lassen, klicken Sie Ihren General einmal an, sofern Sie gut im Bogenschießen sind, oder bringen Ihre Truppen in die Ausgangsstellung.

Hinweis: Sind sie Joschitsune, gehen Sie nach dem Entschluß, die Schlacht beginnen zu lassen, zurück zur Bildschirmanzeige mit der Landkarte. Um selbst an der Schlacht teilzunehmen, klicken Sie Joschitsune an, womit Sie das Info-Feld aufrufen, und dann Joschitsunes Bild. In derselben Weise nimmt Joschitsune an Szenen teil, in denen er Burgen belagert oder in denen er belagert wird.

Der Cursor hat die Form eines Pfeils. Mit dem Cursor steuern Sie Ihre Bogenschützen. Drücken Sie auf die linke Maustaste, um die Schützen in Richtung Cursor rücken zu lassen, auf die rechte Maustaste, um sie weiter fort rücken zu lassen. Bei gleichzeitigem Druck auf beide Maustasten wird aus dem Cursor ein Schwert. Jetzt steuern Sie mit den beiden Maustasten die Schwertkämpfer.

Wenn auf einer Seite mehr als ein Heer an der Schlacht teilnimmt, bestimmen die von beiden Armeen jeweils besten Kampfgeschicke den Ausgang der Schlacht. Der General, der das Oberkommando ausübt, ist derjenige, dessen Führungsqualitäten beeinflußt werden und der das größte Risiko eingeht.

Sollte es schlecht um Sie bestellt sein, können Sie sich zurückziehen. Dazu müssen Sie Ihren General anklicken. Ein Rückzug ist aber meist gleichbedeutend mit hohen Verlusten. Manchmal geht sogar die ganze Schlacht verloren. Auch das Führungsgeschick leidet darunter.

Sollte sich Ihr Gegner zum Rückzug entschließen, haben Sie die Schlacht gewonnen. Der feindliche General stößt ins Horn, um seine Truppen zu sammeln. Wenn Sie den zurückweichenden Soldaten nachsetzen wollen, klicken Sie den gegnerischen General an.

HORSEBACK PURSUIT (Verfolgung zu Pferd)

Im Galopp setzen Sie dem Feind nach, wobei Sie aber Felsen, Büschen und Bäumen sorgfältig ausweichen. Dann überholen Sie die fliehenden Fußsoldaten. Drücken Sie auf die rechte bzw. linke Maustaste, um Soldaten zu Ihrer Rechten bzw. Linken niederzumachen. Sie dürfen Infanteristen auch über den Haufen rennen, doch kann das Pferd scheuen und Sie abwerfen. Wenn Sie eine ausreichende Anzahl Fußsoldaten töten, stoßen sie schließlich zum feindlichen General selbst vor. Töten Sie ihn mit dem Schwert, wird Ihnen große Ehre zuteil. Reiten Sie ihn zu Boden, riskieren Sie Kopf und Kragen.

PREPARE TO MARCH (Vorbereiten zum marschieren)

Mit dieser Auswahlmöglichkeit mobilisieren Sie Ihre Truppen und begeben sich zurück zur Bildschirmanzeige mit der Landkarte.

CONTINUE TO MARCH (Marsch fortsetzen)

Damit begeben Sie sich zurück zur Landkarte, es sei denn, Sie treffen auf einen griesgrämigen General, der unbedingt gegen Sie kämpfen will. In dem Fall müssen Sie sich zur Schlacht stellen.

Hinweis: Joschitsune braucht in Schlachtszenen nicht anzutreten (siehe *Engage in Battle* – Teilnahme an der Schlacht).

TAKE CITY (Stadt einnehmen)

Hiermit können Sie eine Truppeninspektion vornehmen und mit Gewalt eine Stadt einnehmen.

SIEGE CASTLE (Burg Belagern)

Diese Option gibt Ihnen Gelegenheit, die Verteidigungsanlagen einer Burg zu durchbrechen und sich in den Besitz der Burg zu bringen. Sie fangen am Tor an und müssen mit Ihrem Schwert ein Loch in die schwere Holztür schlagen. Mit der linken Maustaste führen Sie das Schwert, mit der rechten schießen Sie Pfeile ab. Die Geschwindigkeit, mit der die Sonne am oberen Bildschirmrand wandert, zeigt an, wieviel Zeit Ihnen bleibt, um das Unterfangen zu vollenden. Jedesmal, wenn Sie von einem feindlichen Schwert oder Pfeil getroffen werden, wandert die Sonne schneller. Erst geht sie auf, dann unter, und wenn sie untergegangen ist, ist Ihre Zeit abgelaufen. Je mehr Männer in Ihrer Truppe sind, umso mehr Zeit haben Sie zum Einnehmen der Burg.

Zur Eroberung der Burg müssen Sie ins Verlies eindringen und die Hauptwache beseitigen (halten Sie nach einem Helm mit einem gelben Symbol Ausschau). Der Weg zum Verlies wird durch graue Steine zu beiden Seiten kenntlich gemacht.

Schieben Sie die Maus nach Norden, Süden, Osten oder Westen (in der

Diagonalen können Sie sich nicht fortbewegen). Sie brauchen nur einmal zu drücken, um in der gewählten Richtung weiterzumarschieren. Zur Kursänderung einfach die Maus in die gewünschte Richtung schieben, zum Anhalten die Maus kurz in der entgegengesetzten Richtung bewegen. Machen Sie nur kleine Mausbewegungen.

Gehen Sie nicht ins Wasser, sonst verlieren Sie alle Zeit für die Belagerung, was bedeutet, daß Ihr Heer schwere Verluste erleiden wird. Hauen Sie nur in Holztüren eine Bresche. Klingen die Schläge, als träfe Metall auf Metall, können Sie hier nicht durch. Einige der schwierigeren Burgen haben verborgene Gänge. Mutiges Ausprobieren ist der einzige Weg, um sie zu finden.

In einer der Taira-Burgen wird die entführte Prinzessin festgehalten, die Tochter des Kaisers. Eine Botschaft wird Sie davon in Kenntnis setzen, falls Sie die betreffende Burg belagern. Wollen Sie sie retten, finden Sie sie, *bevor* Sie ins Verlies eindringen, sonst bringen die Taira sie an einen anderen Ort. Dasselbe passiert, wenn Sie zulassen, daß die Prinzessin beim Fluchtversuch verletzt wird.

Hinweis: Wenn Sie Joschitsune sind, *müssen* Sie die Belagerung interaktiv spielen, um die Prinzessin zu retten.

RESUPPLYING (Nachschub)

Beim Marschieren auf der Landkarte verlieren die Truppen an Stärke, und im Kampf gehen oft Soldaten verloren. In freundlich gesonnenen Burgen, Klöstern und Städten kann man wieder frische Kräfte tanken. Neue Krieger gibt es jedoch nur in Burgen, die Ihr Banner führen. Um Nachschub zu übernehmen, lassen Sie Ihren General an dem gewählten Ort ausruhen.

BESIEGED (Im Belagerungszustand)

Wird Ihre Burg belagert, stehen Sie an einem Fenster und schießen mit Pfeilen auf die Eindringlinge. Ein gelber Punkt dient Ihnen zum Zielen.

Durch Niederhalten der linken Maustaste legen Sie einen Pfeil auf. Lassen Sie die Taste los, schwirrt der Pfeil von der Sehne. Je mehr gegnerische Krieger Sie auf diese Weise töten, umso weniger Feinde brauchen Ihre Samurai-Krieger im Nahkampf zu schlagen, der im Hof unter ihrem Fenster wütet (für Sie nicht zu sehen).

NINJA ATTACK (Ninja-Anschlag)

Hüten Sie sich vor einem Ninja-Anschlag. Ihre Feinde können diese Mörder dingen, um sie gerade dann auf Sie anzusetzen, wenn Sie es am wenigsten erwarten. Lenken Sie Ihr Schwert mit der Maus und blocken Sie so den fliegenden Wurfstern des Ninja ab.

IMPERIAL REGALIA (Kaiserliche Insignien)

Der Besitz jedes dieser vier Gegenstände erhöht Ihre Führungsqualitäten. Der Schrein des Hatschiman befindet sich in der Kamakura-Burg (Joritomo beginnt das Spiel stets im Besitz dieser Insignie, da er in der Kamakura-Burg zuhause ist). Das Heilige Schwert und die Heilige Schriftrolle holt man sich beim Kaiser selbst, die Prinzessin muß man suchen.

SEPPUKU

Dies ist die ehrenhafte Art, einen Krieg zu verlieren. Wenn Sie wissen, daß keine Hoffnung mehr besteht, können Sie in Ihre eigene Burg zurückkehren und allem ein Ende bereiten.

Sollte ein von Ihnen gedungener Ninja-Mörder gefangen werden, kann es sein, daß er Sie "verpfeift" und damit zwingt, sich zur Rettung der Ehre den Bauch aufzuschlitzen. In diesem Fall wird die Selbsttötung automatisch durchgeführt, ohne daß Sie erst nach Hause gehen können.

SKILLS & RATINGS (Geschick und Einstufungen)

In verschiedenen Bereichen erhöht ein hohes Geschick Ihre Leistung. Dafür sind aber auch die Herausforderungen, denen Sie begegnen, schwerer zu bestehen. Ihr Geschick beeinflusst auch Ihre Einstufung am Ende des Spiels.

Das Geschick reicht von 0 bis 5 und wird auf der Standarte Ihrer Generäle angezeigt.

Schwertkampfgeschick – bezieht sich auf die Leistungen Ihrer Truppe im Schwertkampf. Bei der “Verfolgung zu Pferde” können Sie, je nach Ihrem Abschneiden, an Schwertkampfgeschick gewinnen oder verlieren.

Bogenschießkunst – bezieht sich auf die Leistung Ihrer Bogenschützen in der Schlacht. In der Spielsequenz “Im Belagerungszustand” zeichnen Sie sich aus oder verlieren an Punkten.

Belagerungsgeschick – je höher Ihr Belagerungsgeschick, umso besser sind Sie im Einnehmen von Städten und Burgen. Ihre Leistung bei “Belagerung von Burgen” ist ausschlaggebend dafür, ob Ihr Geschick hier zu- oder abnimmt.

Führungsqualität – bezieht sich auf Ihre Fähigkeiten, das Heer zu führen und Bündnisse einzugehen, und nimmt mit jeder Tat zu oder ab.

ENDING THE GAME (Spielende)

Wenn Sie alle 19 Burgen erobern, haben Sie das Spiel gewonnen. Sterben Sie, haben Sie verloren. In jedem Fall erscheint eine Bildschirmdarstellung mit Ihrer Einstufung und mit Abbildungen der Schlachten, an denen Sie teilgenommen haben.

Es gibt 25 mögliche Einstufungen. Welchen Wert Sie erreichen, hängt von Ihrem Kampfgeschick und Ihrer Führungsqualität ab, die Sie im Laufe des Spiels erworben haben, sowie von der Anzahl der kaiserlichen Insignien, die Sie erworben haben. Ihre Einstufung wird in Form eines von fünf Symbolen angezeigt:



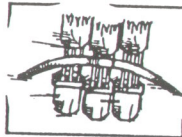
Bauer



Rekrut



Soldat



General



Meister

Die Farbe, in der das Symbol erscheint, weist auf den Rang Ihres Titels hin. Die Ränge sind, in aufsteigender Reihenfolge: Blau, Violett, Rot, Silber (Grau), Gold (Gelb).

MAUSBEFEHLE

Untenstehend ist eine Übersicht darüber, was das Anklicken der Maus im Spiel *Lords of the Rising Sun* bewirkt.

LANDKARTE

Linke Taste auf Kranichkopf: Landkarte nach links oder rechts rollen

Linke Taste auf Ihrem Heer: Marschbefehl erteilen

Rechte Taste auf Ihrem Heer oder Ihrem Standort: Info-Feld aufrufen

Linke Taste auf Ihrem General im Info-Feld: Teilnahme am Spiel als betreffender General

Linke Taste auf Namen im Info-Feld: Namen im Feld ändern

Bambus-Textmitteilung

Linke oder rechte Taste: weitermachen

Truppeninspektion

Linke Taste: Option wählen

In eigener Burg

Linke Taste: Option wählen

Verfolgung zu Pferde

Linke Taste: Schwert nach links schwingen

Rechte Taste: Schwert nach rechts schwingen

Im Belagerungszustand

Linke Taste: zum Auflegen eines Pfeils drücken und festhalten, zum Abschießen loslassen

Belagerung

Linke Taste: Schwert schwingen

Rechte Taste: Pfeil abschießen

Ninja-Anschlag

Linke Taste: ???

Schlacht

Linke Taste: Männer zum Cursor hin bewegen

Rechte Taste: Männer vom Cursor wegbewegen

Beide Tasten zusammen: zwischen Bogenschützen- und Samurai-Cursor wechseln

Linke Taste auf General: erster Trompetenstoß – Angriff; zweiter Trompetenstoß – Rückzug

Linke Taste auf feindlichem General: nach Rückzugssignal zu Pferd verfolgen

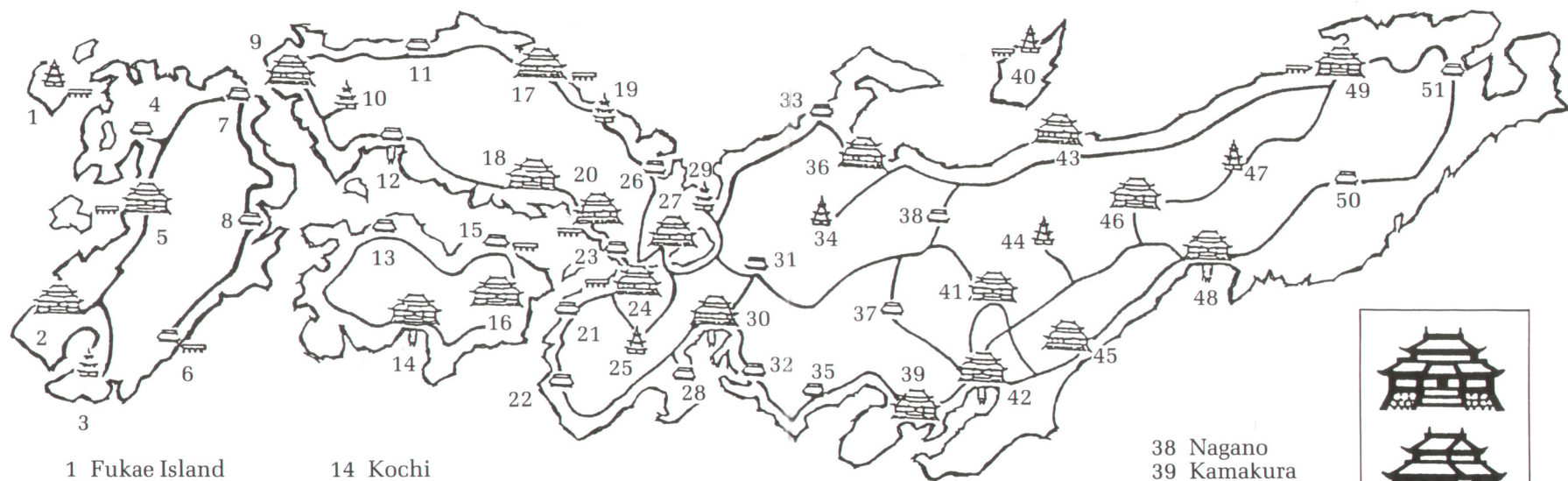
Bildschirm mit Optionen

Linke Taste: Option wählen



Irwin House 118 Southwark Street London SE1 OSW
Tel: 01-928 1454 Fax: 01-583 3494

LANDKARTE JAPANS IM 12. JAHRHUNDERT



- 1 Fukae Island
- 2 Kagoshimsa
- 3 Osumi
- 4 Saga
- 5 Kumamoto
- 6 Miyazaki
- 7 Kokura
- 8 Usuki
- 9 Shimonoseki
- 10 Iwami
- 11 Hagi
- 12 Hiroshima
- 13 Matsuyama

- 14 Kochi
- 15 Takamatsu
- 16 Tokushima
- 17 Matsue
- 18 Okayama
- 19 Inaba
- 20 Himeji
- 21 Wakayama
- 22 Tanabe
- 23 Ichi-no-tani
- 24 Osaka
- 25 Nara
- 26 Maizura

- 27 Kyoto
- 28 Ise
- 29 Mii-dera
- 30 Nagoya
- 31 Gifu
- 32 Okazaki
- 33 Kanazawa
- 34 Hida
- 35 Shizuoka
- 36 Toyama
- 37 Kufu

- 38 Nagano
- 39 Kamakura
- 40 Aikawa
- 41 Maebashi
- 42 Edo
- 43 Nigaia
- 44 Nikko
- 45 Mito
- 46 Yonezawa
- 47 Shinjo
- 48 Sendai
- 49 Akita
- 50 Morioka
- 51 Aomori



Burgen



Klöster



Städte



Häfen