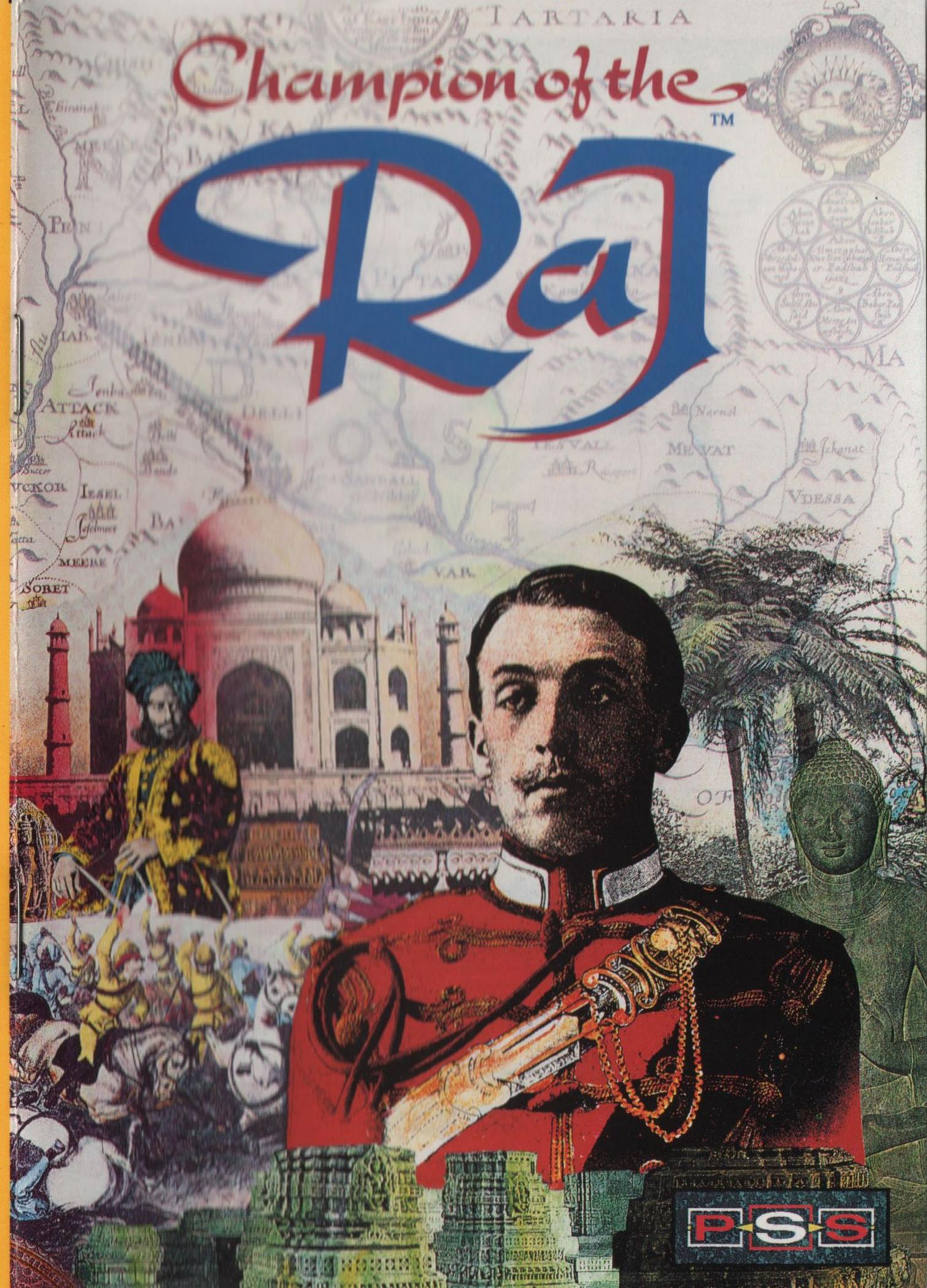


mpix - cor e 3



© 1990 MIRRORSOFT LTD. Das Computerprogramm und sein Begleitmaterial sind durch nationales und internationales Copyright geschützt. Aus- und Verleihen, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Übertragen und öffentliche Vorführung sind ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Mirrorsoft Limited nicht gestattet. Alle Rechte, die Autoren und Besitz betreffen, sind weltweit vorbehalten. PSS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW
Tel: (071) 928 1454

© 1990 MIRRORSOFT LTD. Le programme informatique, sa documentation et son matériel sont protégés par la loi nationale et internationale des droits d'auteur. Tout stockage dans un système de recouvrement, toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, transmission et toute représentation publique sans l'autorisation expresse et écrite de Mirrorsoft Limited, sont strictement interdits. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés mondialement. PSS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW
Tel: (071) 928 1454





Champion of the TM
Raj

© Mirrorsoft 1990

CREDITS

Conception du jeu et direction technique: Pete Austin.

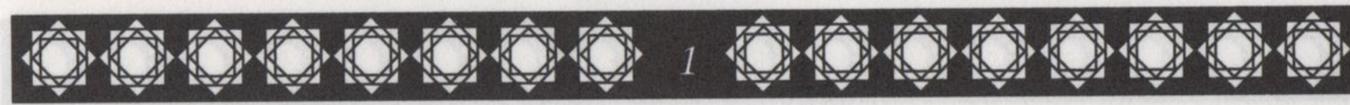
*Programmation du jeu: Pete Austin, Mike Austin et
Kerri Cockwell.*

Codage: Mike Bryant, Mike et Nick Austin.

*Graphismes: Dicon Peeke, et Richard Cheek (animations
additionnelles) et Ken Jarvis (décors animés additionnels).*

Musique: Chris Jenkins.

D'autres rôles ont été joués par les membres de la troupe.



Champion of the™

RAJ

Les empereurs Moghols ont gouverné l'Inde pendant deux siècles. Ils ont fait régner la loi sur sa population et ont donné à ses villes de merveilleux bâtiments tels que le Fort Rouge d'Agra et le Taj Mahal.

Cependant, en l'an 1800, leur empire tombe en ruines, déchiré par les querelles et les rébellions, et l'Inde se transforme à nouveau en une multitude d'états en guerre.



Les Thugs (Bandits) ont profité de ce chaos de façon sanglante. Ce sont des fanatiques malveillants qui ont assassiné des milliers de personnes en sacrifice à la déesse Kali. Par ce terrorisme sans pitié, ils deviennent

PSS

rapidement puissants dans l'Inde entière.

Aucun état n'est capable de combattre les Thugs, dont le nombre et la puissance ne cessent d'augmenter. Il est donc important qu'un leader puissant intervienne pour unir l'Inde contre eux, avant qu'ils ne plongent le pays dans un bain de sang.

Vous êtes l'un des six leaders rivaux qui combattent pour l'unité de l'Inde:

- Le Viceroy de la Compagnie Britannique des Indes Orientales,
- Le Consul de la Compagnie Française des Indes Orientales,
- L'Empereur de ce qu'il reste de l'Empire Moghol,
- Le Maharajah du Maruthras,
- Le Maharajah Singh, chef des guerriers Sikhs,
- Le chef des Gurkhas.

(Si vous jouez à plusieurs, chacun choisit un leader).

Les concurrents ont tous leurs avantages et leurs inconvénients. Vous devriez d'abord essayer de gagner en tant que Viceroy, et garder les Gurkhas pour la fin; ils ont de gros problèmes pour étendre leur jeune état à travers les montagnes afin de pouvoir conquérir les plaines indiennes. Celui qui gagne doit à la fois battre ses adversaires et écraser les Thugs. Ça ne va pas être facile!

PSS

Analyse organique:

- IBM PC, Tandy 1000, Amstrad PC ou autre compatible à 100%.
- Version MS-DOS 2.1 ou plus récente (tapez la commande MS-DOS "VER").
- Lecteur(s) de disquettes de 360K (5 1/4) ou 720K (3 1/2).
- RAM de 512 ou plus.
- VGA, EGA, CGA couleur, CGA noir et blanc, MCGA, ou graphismes Tandy TGA, avec un moniteur adapté.

Équipement optionnel:

- Unité de disque dur. Le jeu est plus performant s'il est installé sur un disque dur.
- Un deuxième lecteur de disquettes, de même taille, est vivement recommandé si vous avez l'intention d'utiliser le jeu sur une disquette, et non pas sur un disque dur. Ainsi, l'ordinateur pourra lire deux disques à la fois et vous aurez moins souvent besoin de changer de disque.
- Un PC moyen ou rapide. Un ordinateur moins puissant que le PC XT (Fréquence d'impulsions de 8086 et 8 mhz) n'est pas recommandé. Vous pouvez ralentir le jeu sur un PC rapide mais vous ne pouvez

PSS

pas l'accélérer sur un PC lent.

- Un joystick branché sur le port de jeu (Joystick A si vous avez un double adaptateur).
- Une souris (vous devez avoir installé le logiciel de commande de la souris avant de dérouler le jeu).
- RAM de 640. Si vous avez une mémoire allant jusqu'à 640k, le jeu peut très bien l'utiliser, le surplus servira de cache. (Si votre PC a une extension mémoire, vous devriez aussi utiliser une utilité de cache en disque, par exemple SmartDrive de Microsoft, pour réduire encore les affichages sur disque).
- Une carte de musique Roland, AdLib ou Sound Blaster. Si vous passez beaucoup de jeux et que vous n'avez toujours pas une de ces cartes, nous vous recommandons d'en essayer une. La différence est surprenante.

Avant de commencer:

- Utilisez la commande MS-DOS "TYPE" pour lire le fichier README.TXT sur l'un des disques du jeu (plutôt sur le premier). Il contient les renseignements les plus récents concernant votre version.
- Note anti-virus: Prenez soins de protéger vos disques originaux

PSS

du "Champion du Raj". Si votre ordinateur vous demande de ne pas le faire, c'est peut-être parce qu'un virus essaye d'y entrer.

Première mise en route du "Champion du Raj":

- Amorcez votre PC avec la version DOS 2.1 ou plus récente (c.à.d. n'importe quelle version du système produite ces dernières années), puis placez la première disquette jeu dans le lecteur A: (ou lecteur B:)

- Tapez . . .

A: (ou B:)

RAJ

- Utilisez les touches 2 () et 8 () du clavier numérique pour choisir un des types d'affichage de la liste, puis appuyez sur ENTER (). (Si plusieurs types semblent convenir ou si, par exemple, vous trouvez plus d'une référence à VGA, choisissez de préférence le premier. Si par la suite vous avez des problèmes, cela veut peut-être dire que votre PC n'est pas à 100% compatible, essayez à nouveau avec un équivalent plus récent de la liste.)

- De la même façon, choisissez:

"Joystick on" (joystick branché) ou "joystick off" (débranché)

"Mouse on" (souris branchée) ou "mouse off" (débranchée) (si



vous utilisez une souris, vous devez installer un logiciel de commande de la souris avant de dérouler le disque);

"Roland", "AdLib", "Sound Blaster" ' ou "Music Off" (sans musique);

"Sound Effects On" (avec effets sonores) "Sound Effects Off" (sans effets sonores). (Les effets sonores peuvent ralentir considérablement le jeu sur un PC de faible puissance).

"Play Game" (commencer le jeu) ou "Install on hard disk" (installer sur disque dur). (Si vous choisissez le disque dur, on vous demandera le nom du disque: introduisez par exemple C:).

- Une séquence d'introduction animée apparaît ensuite. Elle dure environ cinq minutes. Pour la sauter, appuyez sur n'importe quelle touche. A la fin de cette introduction, le jeu se met en pause et vous demande d'appuyer sur une touche; faites-le, sinon l'introduction va repartir du début.

Mise en route du "Champion du Raj" sur disque dur:

- Pour la première fois, suivez les instructions ci-dessus.

- Pour les autres fois, tapez:

C: (ou le nom du lecteur sur lequel vous l'avez installé)



C/D MIRRORSOFT

RAJ

et le jeu va se dérouler sans avoir à vous demander tous les renseignements de sa configuration.

Modifications pour la version ST

Analyse organique:

- Atari 520 ou 1040ST.
- Téléviseur ou moniteur couleur.
- Lecteur(s) de disquettes doubles-faces.

Equipement optionel:

- Une unité de disque dur. Le jeu est plus performant s'il est installé sur un disque dur.
- Un deuxième lecteur de disquettes est vivement recommandé si vous avez l'intention d'utiliser le jeu sur une disquette, et non pas sur un disque dur. Ainsi, l'ordinateur pourra lire deux disques à la fois et vous n'aurez presque pas besoin de changer de disque.
- Une souris branchée sur la prise 0.
- Un joystick branché sur la prise 1.

PSS

- Un surplus de RAM (il sera utilisé comme cache pour réduire l'affichage sur disque).

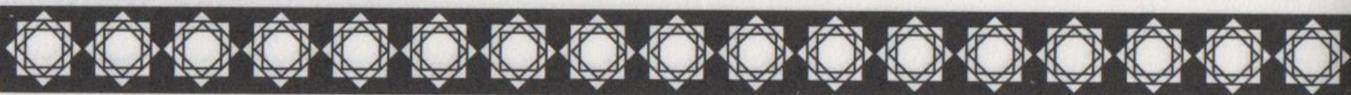
Avant de commencer:

- Si vous voulez accéder aux renseignements les plus récents sur cette version du jeu, amorcez le ST avec, par exemple un disque vierge, insérez le premier disque jeu et cliquez deux fois sur l'icône disque et sur README.TXT.
- Si vous voulez sauvegarder votre position sur une disquette souple, initialisez un de vos disques vierges avant de commencer le jeu.
- Note anti-virus: Prenez soins de toujours protéger vos disques originaux du "Champion du Raj". Si votre ordinateur vous demande de ne pas le faire, c'est peut être parce qu'un virus essaye d'y entrer.

Mise en route du "Champion du Raj". . .

- A partir d'une disquette souple: Insérez la première disquette et allumez votre ST.
- A partir d'un disque dur: copiez le contenu de tous les disques sur un fichier et déroulez le jeu à partir de ce fichier. Lisez aussi le fichier README.

PSS



Modifications pour la version Amiga:

Analyse organique:

- N'importe quel Amiga.
- Une téléviseur, ou moniteur couleur.
- Lecteur(s) de disquettes souples.

Equipement optionnel:

- Une unité de disque dur. Le jeu est plus performant s'il est installé sur un disque dur.
- Un deuxième lecteur de disquettes est vivement recommandé si vous avez l'intention d'utiliser le jeu sur une disquette et non pas sur un disque dur. Ainsi, l'ordinateur pourra lire deux disques à la fois et vous n'aurez presque pas besoin de changer de disque.
- Une souris branchée sur la prise de joystick N°1.
- Un joystick branché sur la prise de joystick N°2.
- Un surplus de RAM (il sera utilisé comme cache pour réduire l'affichage sur disque).

Avant de commencer:

- Si vous voulez accéder aux renseignements les plus récents sur cette version du jeu, amorcez l'Amiga avec Workbench, insérez le



premier disque jeu et cliquez deux fois sur l'icône disque et sur `README.TXT`.

- Si vous voulez sauvegarder votre position sur une disquette souple, initialisez un de vos disques vierges avant de commencer le jeu.
- Note anti-virus: Prenez soins de protéger vos disques originaux du "Champion du Raj". Si votre ordinateur vous demande de ne pas le faire, c'est peut être parce qu'un virus essaye d'y entrer.

Mise en route du "Champion du Raj"...

- A partir d'une disquette souple: Insérez la première disquette et allumez votre Amiga.
- A partir d'un disque dur: copiez le contenu de tous les disques sur un fichier et déroulez le jeu à partir de ce fichier. Lisez aussi le fichier `README`.



Pour jouer:

Méthodes de contrôle:

Ce manuel décrit comment jouer au "Champion du Raj" avec un joystick, mais il existe trois possibilités...

- Le joystick: déplacez-le dans la direction appropriée et appuyez sur "feu" pour passer à l'action.*
- La souris: sur les menus et sur les plans, utilisez-la normalement; ailleurs, déplacez doucement la souris dans la direction décrite pour le joystick et appuyez sur le bouton de gauche pour faire "feu".*
- Le clavier numérique: il est utilisé comme un joystick; appuyez sur les touches pour vous déplacer (8 = en haut, 9 = en haut à droite, 6 = à droite, 3 = en bas à droite, 2 = en bas, 1 = en bas à gauche, 4 = à gauche, 7 = en haut à gauche). Pour faire "feu", appuyez sur 5, Enter ou sur la barre d'espace.*

En général, vous utilisez le joystick/souris/clavier pour faire bouger la main sur l'écran. La plupart du jeu est contrôlée par icônes (de petites images pour par exemple Yes (oui), No (non), Talk (discuter), Fight (combattre) etc...) et vous déplacez la main de façon à ce que le bout du



doigt se trouve sur l'icône que vous voulez. Appuyez sur "feu" pour la sélectionner. (On dit aussi cliquer sur une icône)

Seules les icônes qui ont du sens apparaissent; par exemple vous ne pourrez pas attaquer si vous n'avez pas de troupes à votre disposition.

"Champion du Raj" comprend aussi six jeux d'arcade, se rapportant à différentes activités indiennes. Les instructions les concernant s'affichent à l'écran lorsque vous rencontrez ces jeux pour la première fois.

Les fonctions spéciales suivantes, contrôlées à partir du clavier, marche sur la plupart des écrans (mais pas forcément sur tous):

- Les touches + et - règlent la vitesse du jeu.*
- La touche M active ou désactive le son (cependant, si vous avez sélectionné "Music Off" (sans musique) au début du jeu, vous n'aurez pas de musique).*
- La touche P met le jeu en "pause"; appuyez sur R (reprise) ou sur C (continuer).*
- La touche S fait permuter les effets sonores entre en/hors fonction (à condition que vous ayez choisi "Sound Effects On" (avec effets sonores) au début du jeu).*
- Si vous appuyez sur Control C annule le jeu et vous renvoie au système d'exploitation.*



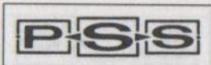
ECRAN DES OPTIONS

Le jeu commence par un banquet au cours duquel les six concurrents au gouvernement de l'Inde se rencontrent avant de partir chacun de leur côté.

Sélectionnez + et - pour régler le nombre des joueurs (1 à 6 joueurs).

Désignez ensuite un dirigeant assis et appuyez sur "feu" pour qu'il se lève, ou faites la même chose pour un dirigeant debout pour le faire asseoir. Ceux qui sont debout sont ceux avec qui vous allez jouer. Il ne peut jamais y avoir plus de dirigeants debout que de joueurs choisis. Ceux qui sont de trop s'assièront automatiquement.

Lorsque le(s) dirigeant(s) qui est (sont) debout vous convient (conviennent), sélectionnez "play" pour commencer le jeu. Une fenêtre s'ouvre pour chaque dirigeant, vous pouvez donc introduire le nom de la personne qui joue le rôle du dirigeant (cliquez sur ou sous chaque lettre pour la mettre à la bonne place, puis cliquez sur OK pour continuer). Et le jeu commence...



ECRAN DES QUARTIERS GENERAUX

Vous avez un quartier général approprié à votre rang et à votre nationalité, et c'est de là que vous dirigez votre empire.

Il comprend une carte de l'Inde, un livre (ou un parchemin) sur la table devant elle, des icônes sur le mur, et une cloche pour mettre fin à votre tour.

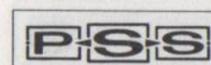


LA CARTE

La carte indique une vingtaine d'états indiens et quatre villes portuaires (qui ne sont pas contrôlées par les états qui les entourent).

Les états indépendants n'ont pas de drapeaux ou ont des drapeaux tous bleus, alors que les autres portent le drapeau national de l'empereur en place. Les états administrateurs ont des couronnes au sommet de leurs mâts.

Si vous cliquez sur n'importe quel état indien de votre carte, son drapeau se met à flotter au vent, les informations le concernant apparaissent sur



le livre et les icônes correspondantes s'affichent au mur. (Par exemple, si un état a une frontière commune avec l'un des vôtres et que votre armée peut l'atteindre, l'icône d'attaque doit normalement s'afficher).



Cliquer sur le champion, assis dans un coin du quartier général, revient au même que cliquer sur votre propre état principal.

Cliquez sur la barre située au-dessus de la carte pour la dérouler ou l'enrouler (ceci laissant apparaître d'autres icônes sur le mur de derrière).

LE LIVRE (ou Parchemin)

Le livre donne des détails (icônes et chiffres) sur l'état indien observé (celui dont le drapeau flotte au vent)...

State-Name = Nom de l'Etat

Attacking- Weaponry = Armes Offensives

Army-size = Forces Armées

Industry = Industrie



Law-and-Order = Ordre Public

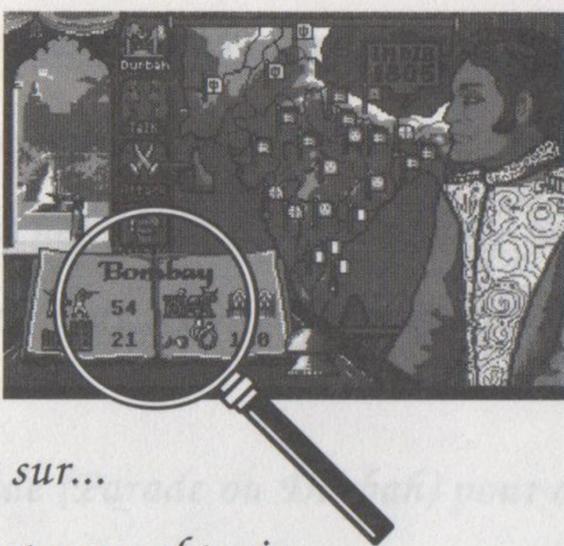
Defensive-weaponry = Armes Défensives

Minimum-defenders = Minimum de défenseurs

Gold = Or

Treasury = Finances

Cliquez sur l'un de ces titres pour en savoir plus.



Par exemple, cliquez sur...

- Nom de l'Etat pour obtenir des détails sur la religion et sur la situation actuelle,
- l'icône Armes Offensives pour connaître le pourcentage que représente cette icône,
- l'icône Or pour savoir le montant exact des impôts que l'empereur obtiendra au prochain tour.

Si l'état fait partie d'un empire, les renseignements sur les Forces Armées, les Revenus et les Finances concernent l'empire tout entier.



S'il s'agit de votre propre état dirigeant, et que vous cliquez sur le livre, vous pourrez investir pour l'avenir. Par exemple, cliquez sur...

- Forces Armées, pour avoir la possibilité d' enrôler plus de troupes, ou
- Industrie pour essayer d'investir dans l'industrie (votre recette des impôts est proportionnellement à la population, l'industrie et les lois de votre pays. Les investissements valent donc la peine d'être étudiés).

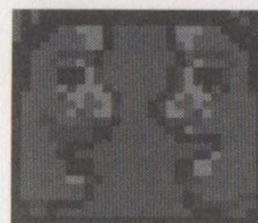


LES ICONES DU MUR

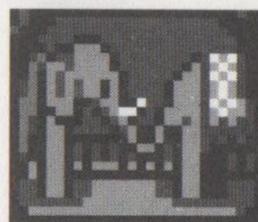
Ces icônes vous servent de commandes de contrôle et elles ne s'affichent qu'au moment approprié. Cliquez sur...



Attack (Attaque), pour vous battre contre l'état dont le drapeau flotte au vent;



Talk (Discussion), pour parlementer (vous avez plus de chances de réussir si vous avez beaucoup de prestige et, si un chef d'état accepte de vous rencontrer, vous devrez malgré tout prouver votre valeur dans un jeu d'arcades);



Parade (Parade ou Durbah) pour organiser une fête et ainsi améliorer votre prestige;



Decision (Décision), pour retourner à une décision qui n'a toujours pas été prise;

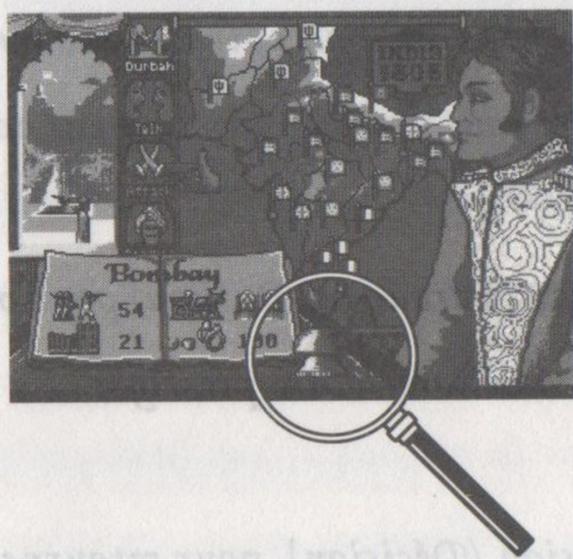
- Quit (Arrêt) (derrière la carte) pour arrêter le jeu;
- Save (Sauvegarde) (derrière la carte) pour sauvegarder votre position sur le disque;



Load (Chargement) (derrière la carte) pour charger une position sauvegardée à partir du disque.

LA CLOCHE

Cliquez sur la flèche pour mettre fin à votre tour. Si une décision a été ajournée (par exemple, allez-vous aider les victimes du tremblement de terre?) et que vous n'avez pas utilisé l'icône Décision pour y retourner, cela revient à répondre "non".



PSS

LE GOUVERNEMENT DE VOTRE EMPIRE

ECONOMIE

Votre recette des impôts dépend de la population que vous gouvernez, et de la situation de l'industrie et des lois de votre pays.

Chacune de vos troupes vous coûte une pièce d'or à chaque tour, mais les troupes que vous avez utilisées pour capturer un autre état au tour précédent "vivent de la terre" et ne coûtent rien. Si vous avez une grande armée, il vaut mieux l'utiliser, ça revient moins cher!

Engager de nouvelles troupes coûte deux fois plus cher.

Vous pouvez décider d'utiliser le Livre pour investir de l'argent dans votre économie (industrie et lois) pour augmenter vos futurs impôts, ou dans l'armement pour que vos troupes soient plus fortes. Les dépenses dépendent de la population de votre empire. Il est donc parfois intéressant d'être petit.

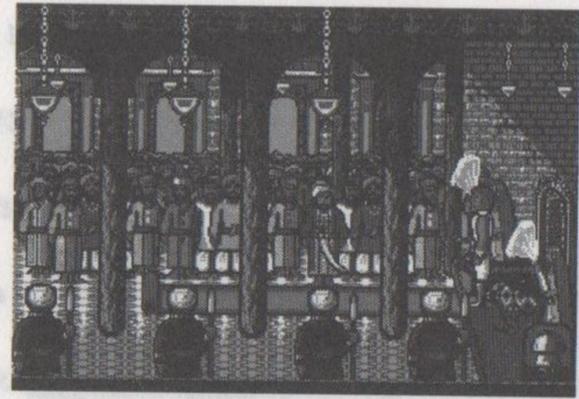
Lorsque vous ajoutez un état à votre empire, il vaut mieux vous emparer d'un état dont la situation économique est bonne, ce sera tout à l'avantage des chiffres moyens réalisés par votre empire. Malheureusement, les

PSS

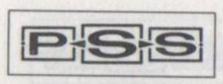
meilleures places sont bien souvent les états dirigeants des autres.

PRESTIGE

Vous pouvez aussi gagner une position hautement prestigieuse en sélectionnant l'icône du Durbah (ou Parade) pour inviter les autres chefs d'états à une grande fête. Il est avantageux d'engager autant d'éléphants que possible (cliquez sur les icônes à flèches montantes). Vous devez essayer d'impressionner les gens pour qu'à l'avenir, ils soient plus enclins à s'unir à votre empire de façon pacifique.

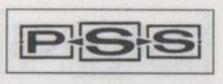


Choisissez les pourparlers pour négocier avec un autre prince. Si vous avez beaucoup de prestige et s'il n'existe pas d'obstacles religieux, le prince vous invitera probablement à l'accompagner à une sortie sportive. Et si vous démontrez votre adresse au sport qu'il aura choisi (Course d'Eléphants, ou Chasse au Tigre), il alliera son état à votre empire.



L'ATTAQUE

Cliquez sur un état voisin, et l'icône d'attaque doit normalement apparaître. Vous pouvez attaquer à condition que vous n'ayez pas encore été battu pendant ce tour et que vous ayez encore des troupes disponibles (les troupes sorties victorieuses des combats précédents restent où elles sont, vivant de la terre, et ne pourront être réutilisées qu'au tour suivant). Sélectionnez l'icône d'attaque, puis cliquez sur les icônes aux flèches montantes et descendantes pour organiser vos troupes et enfin, cliquez sur OK. En règle générale, les troupes offensives doivent être au moins à 2 contre 1 pour pouvoir réussir. Si le défenseur est lui-aussi un joueur, laissez-le organiser ses troupes défensives de la même manière. (Vous devez aussi le faire si vous êtes le défenseur et que par exemple l'ordinateur vous attaque). Si le combat a des chances d'être gagné haut la main, votre ordinateur s'occupe de tout sans vous déranger. Si les chances sont à peu près égales, vous feriez sans doute mieux de prendre personnellement les commandes de votre armée durant le combat. (Voir description plus loin). Quand vous vous emparez de la capitale d'un empire, vous devez prendre le palais du chef d'état pour obtenir le contrôle absolu. (Voir plus loin). Réussissez et tous les états vassaux de l'empire vous reviendront en même temps que l'état dirigeant. Echouez et vous n'obtiendrez que la capitale.



LES JEUX D'ARCADE

Vos décisions et les lois du hasard du jeu vous amèneront souvent à des séquences de jeux d'arcade.

Le gourou apparaît chaque fois qu'un jeu se charge, tout d'abord pour vous donner des instructions et ensuite pour vous donner de bons conseils.

LA CHASSE AU TIGRE

De nos jours, les tigres tuent encore des douzaines d'Indiens chaque année. Au temps du Raj, une grande partie de l'Inde était infestée de tigres solitaires. Ces mangeurs-d'hommes devaient être abattus, afin de sauver des centaines de vies, et quelle preuve d'adresse et de courage peut-il exister qui soit plus grande que le fait de tuer un animal qui veut et qui peut vous tuer, vous et les autres.



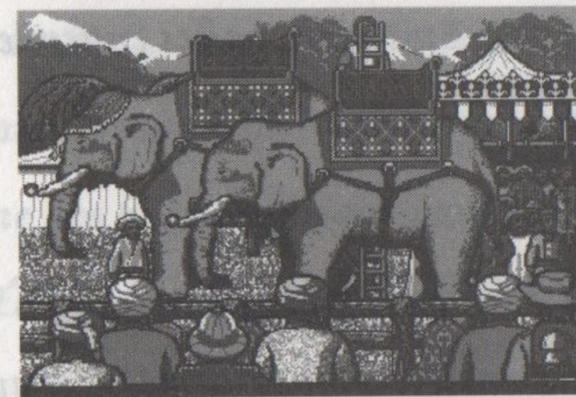
Guidez la croix de manière à viser et appuyez sur le bouton feu pour tirer.



Le recul envoie le fusil de côté, mais vous avez encore un deuxième canon à tirer. Si vous ratez deux fois, vous êtes dans le pétrin, car il vous faut plusieurs secondes pour recharger.

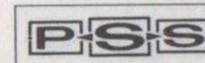
COURSE D'ÉLÉPHANTS

Grimpez sur le dos de votre éléphant et vous êtes prêt pour le départ. Ceci est un jeu au scrolling vertical au cours duquel deux éléphants font la course, direction Sud, le long d'une piste de terre entre des tribunes de spectateurs. Le premier éléphant dont la trompe atteindra le poteau d'arrivée gagnera.



Déplacez le joystick à gauche et à droite pour guider votre éléphant, en haut pour le faire ralentir, et en bas le faire accélérer. Ou appuyez sur feu et bougez le joystick pour vous rabattre dans la direction voulue.

Prenez garde aux tactiques louches de votre adversaire, et n'allez pas trop vite à cause des conditions du terrain.



POUR PRENDRE LE PALAIS

Vous vous êtes emparé de la capitale d'un empire, mais vos troupes sont encore en train de s'occuper de ce qui reste des armées battues (celles qui ne se sont pas encore enfuies).

Vous apprenez que les anciens dirigeants se préparent à quitter leur palais et à monter contre vous les états vassaux de l'empire. Si vous n'atteignez pas rapidement le palais, vous allez vous apercevoir que vous avez conquis la capitale mais perdu l'empire.

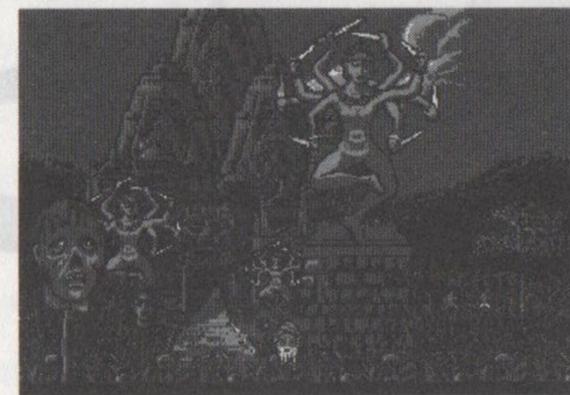
Vous devez parvenir au sommet de l'écran et passer les portes du palais. Pour vous déplacer, déplacez le joystick dans l'une des huit directions, et appuyez sur feu pour tirer. Evitez les balles ennemies, et ne tirez pas sur les femmes.

COMBAT AU TEMPLE DES THUGS

Vous gouvernez l'Inde entière et vos armées, n'ayant plus besoin de combattre vos rivaux, repoussent les Thugs sur tous les fronts. Mais la bataille est loin d'être gagnée. Les prêtres des Thugs sont en train de préparer un coup d'état contre votre gouvernement pour ce soir, et peuvent encore prendre le pouvoir si vous ne les arrêtez pas. Vous n'avez pas le temps de rassembler vos troupes.



Il n'y a plus qu'une chose à faire: un attaquant doit partir seul et pénétrer tout doucement dans le dernier temple des Thugs, il doit saisir le joyau de Kali qui symbolise leur force, et s'échapper avec, sain et sauf. Les Thugs obéissent à celui qui contrôle l'objet, vous aurez donc brisé leur puissance à jamais.

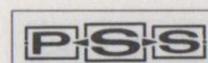


Trouvez la statue de Kali, attrapez le joyau qu'elle surveille (vous n'avez qu'à vous avancer jusqu'à lui) et échappez-vous du palais. Déplacez le joystick dans l'une des huit directions pour vous déplacer, et appuyez sur feu pour tirer. Evitez les Thugs et leurs couteaux.

COMBAT D'ÉPÉES

J'ai dans l'idée que la mort des Indiens de sang royal est plus souvent due aux assassinats qu'à toute autre cause. De nombreuses personnes voudraient vous voir mourir de façon soudaine et mystérieuse.

Pour ce jeu, il n'est pas nécessaire de contrôler les coups individuels.



LE DECLIN DES MOGHOLS.

Le Grand Moghol Aurangzeb mourut le 20 février 1707, après ses prières du matin. Les instructions qu'il avait laissées concernant ses funérailles étaient précises; la tombe devait être des plus simples, sans baldaquin, ni parures élaborées.

Il était le sixième de la lignée des Grands Moghols, descendants musulmans du souverain Moghol Tamur, qui régnaient sur une Inde à prédominance Hindoue depuis 1526. A son apogée, sous Akbar, le grand Empire Moghol était parvenu à unifier une Inde plus étendue que celle des Britanniques, et avait considérablement enrichi la culture de cette nation. Ce furent les Moghols qui commandèrent les délicates peintures miniatures, qui firent construire le Taj Mahal et créèrent le trône en forme de paon incrusté de bijoux devenu légendaire. Alors même qu'on ensevelissait le corps d'Aurangzeb, l'Inde moghole se trouvait prise dans le tourbillon d'un déclin inévitable.

Onze autres Grands Moghols succédèrent à Aurangzeb. Leurs règnes furent secoués par les querelles internes, les meutes et les assassinats. Lentement mais sûrement, ils perdirent leur emprise. Au milieu du 18ème siècle, leur empire se transforma en dizaines de petits royaumes indépendants. En principe, ceux-ci devaient encore obéir au Grand Moghol; en pratique ils pouvaient faire à peu près ce qu'ils voulaient.

Alors que les Moghols quittaient le centre de la scène, ils ne semblaient avoir personne pour leur succéder, même si de nombreux optimistes attendaient en coulisses. L'Inde entra dans une période d'anarchie tandis que les principaux prétendants se battaient pour le pouvoir.

LES PRETENDANTS AU RAJ LES MARATHAS

Au 17ème siècle, les Marathas hindous étaient devenus une puissance politique non-négligeable. Unis par des sentiments religieux et nationalistes et aiguillonnés par leur grand Maître, Sivaji, les Marathas harcelèrent Aurangzeb de raids et de guérillas pendant 26 ans. Ce conflit leur avait donné le goût du pouvoir et la réputation d'être d'une violence impitoyable. En dehors de leur pays d'origine, le Maharashtra, on ne les aimait pas; la confédération Maratha, formée de cinq états, et gouvernée par un leader appelé le Peshwa, avait coutume de tirer environ un quart de ses revenus des états voisins.

LES SIKHS

Fondé au Pendjab par le gourou Nanak, le mouvement sikhi fut, à l'origine, une tentative d'unification des deux grandes religions indiennes -l'Islam et l'Hindouisme- mais il fut vite transformé en un mouvement politique aux tendances fortement anti-islamiques. Sous le règne des Moghols, les Sikhs avaient été sauvagement refoulés et conduits à la clandestinité. Ils commençaient à réapparaître.

MYSORE ET AUTRES

L'état musulman de Mysore - dirigé par Haïdar Ali et, plus tard, son fils, Tipu- était le plus sérieux prétendant au pouvoir de ce qu'il restait des royaumes indiens. A moins d'une intervention, il avait de grandes chances de pouvoir s'étendre vers le nord jusqu'aux Marathas. Cependant, le territoire afghan continuait de s'agrandir et à la frontière népalaise, les Gurkas représentaient eux-aussi une menace potentielle.



LA COMPAGNIE BRITANNIQUE DES INDES ORIENTALES

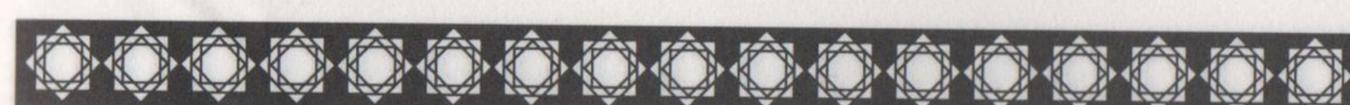
Pendant ce temps, la Compagnie Britannique des Indes Orientales qui, en 1600 avait fait de modestes débuts dans l'importation d'épices, était devenue une entreprise florissante réalisant en tout plus de 10 pour cent du revenu de la Grande-Bretagne. Elle se développa et devint de plus en plus influente sur le plan politique aussi bien que sur le plan commercial. Jusqu'en 1773, date à laquelle elle commença à avoir à rendre des comptes au gouvernement britannique, la Compagnie fut pratiquement autonome. Elle contrôlait ses propres troupes, nommait ses propres commandants et dictait ses propres lois indiennes.

COMPAGNIE FRANÇAISE DES INDES ORIENTALES

Son équivalent français, mis en place en 1664, était beaucoup moins important. Ses profits ne s'élevaient qu'à la moitié de ceux réalisés par les Britanniques et, comme elle était directement contrôlée par l'état, son administration dépendait des initiatives du gouvernement à Paris; mais cela ne signifiait pas qu'on fût prêt à abandonner le commerce indien.

LA LUTTE POUR LE POUVOIR

Tandis que les Moghols voyaient leur pouvoir diminuer, l'Inde était divisée par la religion, les chefs d'états et les Européens. Au Nord, se trouvaient les Sikhs qui ressurgissaient, les Afghans et les Gurkas. Les Moghols régnaient sur le Nord-Ouest tandis qu'au Bengal, au Awadh et au Dekkan, ceux qui étaient sensés être de loyaux gouverneurs musulmans,



se tournaient vers l'indépendance. La plupart de l'Inde centrale était occupée par les Marathas hindous. Plusieurs petits royaumes s'étendaient jusqu'au Sud du Dekkan dont le Mysore musulman qui était relativement important. Les Britanniques possédaient trois colonies importantes à Bombay, Calcutta et Madras. Les Français se trouvaient surtout à Pondichéry. Il ne restait qu'à faire le premier pas.

Les Européens furent les premiers à démarrer. En Europe, la Guerre de Succession Autrichienne faisait rage et la Grande-Bretagne et la France n'appartenaient pas au même camp. En Inde, cela provoqua une série de conflits intermittents dont le point culminant fut atteint en 1751 lors d'une impressionnante victoire Britannique. Sous les ordres de Robert Clive, 210 hommes prirent la ville d'Arcot et tinrent un siège de 50 jours contre une armée deux fois plus forte, attendant les renforts. L'épreuve de force finale fut, encore une fois, le résultat d'un conflit européen. Il s'agissait cette fois de la Guerre de Sept Ans (1756-1763). Les Français, handicapés par des jalousies internes et de mauvais dirigeants, se retrouvèrent face à une armée britannique bénéficiant d'une puissance maritime supérieure, de ressources plus importantes et du soutien constant de son pays. Suite aux défaites de Madras, Wandiwash et Pondichéry, les Français perdirent pour de bon toute ambition de pouvoir.

Pendant ce temps, l'attention de Clive s'était posée sur le Bengal. En 1757, le nouveau souverain indien du Bengal s'était querellé avec la Compagnie et s'était emparé de la colonie britannique de Calcutta dans la province du Bengal. La mission de Clive consistait tout simplement à récupérer la colonie; mais, rongé par l'anticipation des nombreuses richesses



des caisses de Calcutta, il décida plutôt de mettre en place un gouvernement fantoche pour toute la province. Après sa victoire à la Bataille de Plassey, la Compagnie devint la force militaire qui soutenait l'administration indienne. Le mot d'ordre officiel du gouvernement britannique selon lequel les territoires de l'Inde seraient administrés par le Gouverneur-Général Warren Hastings fut reçu en 1773, mais ce furent les tactiques individualistes (et non-autorisées) de Clive en 57 qui posèrent les bases de l'Empire Britannique des Indes.

Les quarantes années qui suivirent 1773 furent consacrées à la consolidation de la puissance de la Compagnie. C'est à dire qu'elle prit le contrôle direct et indirect de la plupart du reste de l'Inde et qu'elle dut se défendre contre les autres prétendants au raj - la souveraineté de l'Inde. Les Français essayèrent brièvement de regagner ce qu'ils avaient perdu. Une flotte aborda en 1782 mais fut repoussée. En 1799 une seconde tentative dirigée par Napoléon en conjonction avec le Sultan Tipu de Mysore, parut imminente. Afin de l'enrayer, les Britanniques furent les premiers à attaquer Tipu (leur troisième confrontation en 20 ans) et il fut battu. En plus de tous les territoires qu'ils étaient parvenus à s'approprier de façon pacifique, ils possédaient maintenant le contrôle territorial de l'Inde du Sud.

Dès 1779, la confédération des Marathas avait attaqué les Britanniques à plusieurs reprises. Une fois elle s'était même alliée à Mysore, mais elle se trouvait de plus en plus divisée. Pendant ce temps, des bandes de voleurs en maraude, appelés Pindaris, infestaient l'Inde centrale. En tant que Gouverneur-Général, le Marquis d'Hastings exigea que les



Marathas se joignent à lui pour éliminer les Pindaris sous peine de guerre. Trop fiers pour accepter et trop divisés pour se mettre d'accord, les Marathas optèrent pour une guerre désordonnée qui se termina par une défaite. Tous les territoires des Marathas furent annexés et la Grande-Bretagne prit le contrôle de pratiquement toute l'Inde jusqu'aux bords de la rivière Sutlej.

Au Nord, les Gurkas furent calmés et incorporés dans l'armée Britannique, suite à la guerre de frontière sanglante de 1815-1816, et l'Afghanistan fut annexé en 1839. Il ne restait que les Sikhs. Leur rébellion ne commença que longtemps après la suppression des autres prétendants au pouvoir. Sous le régime du distingué Ranjit Singh qui fut d'abord un simple maharajah et qui finit par contrôler le Pendjab tout entier, l'état sikh était devenu stable et puissant. A la mort de Singh en 1839 et après deux guerres sanglantes contre les Britanniques auxquelles ceux-ci mirent rapidement fin, cette stabilité disparut. Le Pendjab fut annexé au reste de l'Empire Britannique en 1849. Il y eu bien d'autres combats et soulèvements, mais à ce moment-là au moins, la Grande-Bretagne était débarrassée de tous ses principaux rivaux. L'Inde était prête à devenir le plus gros joyaux de la couronne Victorienne.





LES BRITANNIQUES EN INDE

Lorsque les membres officiels de la Compagnie arrivèrent en Inde pour la première fois, ils furent assimilés à la culture du pays. Ces colons s'installaient près de leurs manufactures, mêlés à la population locale et se nourrissaient de plats indiens. Comme la Compagnie prospérait, ils firent venir leurs familles, construisirent des maisons de style anglais et commencèrent à imposer des coutumes européennes à leur entourage. Les Britanniques eurent bientôt leurs propres cuisiniers, leurs propres lotissements, leurs étables, voitures et chevaux. Ils donnaient des bals et des dîners comme s'ils n'avaient jamais quitté leur pays natal.

Ils respectaient cependant certaines coutumes indiennes car elles leurs étaient avantageuses. Le "durbar" était l'une d'elle. A l'origine, les darbars étaient des audiences accordées par les maharajas indiens. Tous les notables du royaume devaient assister au durbar d'état durant lequel ils devaient s'asseoir à un endroit bien précis en fonction de leur prestige. Pour garantir une certaine harmonie, les prêtres étaient souvent sollicités pour préparer des cartes astrologiques basées sur l'équilibre des sphères célestes. Le roi représentait le soleil, les nobles les planètes et les autres des astres moins importants.

Quelle que fut leur croyance en les astres, ce que les Britanniques appréciaient surtout dans le durbar, c'était son pouvoir en tant que symbole de prestige. Le durbar impérial donné pour le couronnement d'Edouard VII en 1902 fut l'un des plus élaborés. Au programme des épreuves sportives, se trouvaient le football, les concours d'assemblage de tentes, la lutte et le cricket. Les nuits furent égayées de feux d'artifices exotiques et les jours remplis de défilés d'éléphants, de démonstrations de



chameaux et de spectacles de dance. La fête atteignit son point culminant lors d'une immense procession, le Jour de l'An, qui fut observée et admirée par plus d'un million de personnes.

Depuis qu'on n'était plus obligé de chasser pour survivre, les princes indiens traquaient les animaux les plus exotiques du pays pour le sport. Les employés de la Compagnie ne tardèrent pas à se joindre à eux. Ils chassaient à cheval, à dos d'éléphant et (plus rarement) à pied. Ils convoitaient essentiellement les tigres, les éléphants, les rhinos et les sangliers. La plupart des maisons européennes étaient bourrées de trophées; une peau de tigre au-dessus de la cheminée, un pied d'éléphant comme porte-parapluie ou un pénis d'éléphant comme sac de golf.

Au départ, la politique de la Compagnie fut d'intervenir aussi rarement que possible dans la vie des Indiens mais ses agents officiels pensèrent bientôt qu'ils avaient un devoir moral à accomplir. Ils produisirent une nouvelle version du code pénal et l'une des premières modifications fut de radier deux coutumes hindoues qui, du point de vue d'un Chrétien, semblaient parfaitement barbares.

Le Suttee consistait à brûler des femmes vives avec le corps de leurs maris. Elles étaient sensées être consentantes parce qu'elles étaient "suttee" (dévouées), mais bien souvent, elles étaient poussées par leur famille qui voulait bénéficier du prestige, de l'argent et du fait d'avoir une bouche de moins à nourrir. Le Suttee fut supprimé en 1829; la coutume se perpétua cependant dans certains états.

On enregistrait chaque année de 500 à 850 morts causées par le Suttee.

Le Thugee, une forme de brigandage pratiquée par les adeptes de la déesse hindoue Kali, en causait des milliers de plus. Le Thugee était surtout pratiqué en Inde centrale. Un voyageur se trouvait mêlé à un groupe de compagnons apparemment inoffensifs, ils marchaient ensemble pendant un jour ou deux et soudain, au moment le plus inattendu, ils le dévalisaient et le tuaient. Une pièce de tissu consacrée à Kali était nouée dans un des coins du foulard que les Thugs utilisaient pour étrangler leurs victimes. Quand les Britanniques décidèrent finalement de supprimer le Thugee, ils arrêtèrent plus de 3000 Thugs en 5 ans. Certains avouèrent jusqu'à des centaines de meurtres.

LES PERES DE L'EMPIRE

LE BARON ROBERT CLIVE

(1725-1774)

Tout d'abord envoyé en Inde comme employé de bureau, Clive devint l'une des plus importantes figures militaires et politiques de ce pays. On peut dire que le rôle qu'il joua dans la prise du Bengal fit de lui le fondateur de l'Empire. Les victoires les plus héroïques de Clive furent le siège d'Ascot et la Bataille de Plassey. Il était lunatique et souvent imprudent, ce qui lui valut de nombreux ennemis et qui donna lieu à une enquête parlementaire à son retour en Angleterre. Il fut acquitté, mais il ne put supporter cet affront. Clive se suicida en 1774.

PSS

WARREN HASTINGS

(1732-1818)

Premier Gouverneur-Général du Bengal (1772), puis Gouverneur-Général des Indes (1774), Hastings mit de l'ordre à la première administration britannique et défendit les territoires de la Compagnie contre les Marathas et le Mysore. Bien qu'il fût un grand homme d'état, Hastings avait une personnalité insaisissable et difficile qui lui attira de nombreux ennemis en Angleterre. A son retour, il fut, comme Clive, accusé de corruption et acquitté, mais neuf ans d'enquête finirent par ruiner le reste de sa carrière.

CHARLES 1er MARQUIS DE CORNWALLIS

(1738-1805)

Sur les fondations d'Hastings, Cornwallis façonna des bases plus cohérentes pour l'administration britannique en Inde. Il introduisit l'autorité de la loi, supprima la plupart des postes indiens au sein de la Compagnie et fit des Anglais des propriétaires terriens - mesures qui modelèrent un siècle et demi d'impérialisme britannique en Inde.

PSS



DATES IMPORTANTES

- 1707 Mort d'Aurangzeb. Bahadur Shah I est couronné empereur.
- 1727 George II devient roi.
Soulèvement des chefs marathas
- 1744 Guerre de Succession Autrichienne
- 1751 Siège d'Arcot
- 1756 Début de la Guerre de Sept Ans
- 1757 Bataille de Plassey
- 1760 George III devient roi
- 1765 Robert Clive devient Gouverneur du Bengal
- 1767 Première guerre de Mysore
- 1772 Warren Hastings est nommé Gouverneur du Bengal
- 1773 Acte Régulateur rendant la Compagnie responsable devant Londres
- 1775 Première guerre contre les Marathas
- 1776 Déclaration d'Indépendance Américaine
- 1779 Seconde guerre de Mysore
- 1789 Début de la Révolution Française
- 1790 Troisième guerre de Mysore
- 1795 Warren Hastings est acquitté après mise en accusation
- 1799 Quatrième guerre de Mysore. Mort du sultan Tipu
- 1803 Deuxième guerre contre les Marathas
- 1814 Guerre contre le Népal
- 1817 Campagne contre les Pindaris
- 1819 Annexion de l'Inde centrale
- 1829 Abolition du Suttee. Début de la campagne contre le Thuggee
- 1837 Victoria devient reine
- 1845 Première guerre contre les Sikhs
- 1848 Seconde guerre contre les Sikhs
- 1849 Annexion du Pendjab

ADDITIF

CHAMPION OF THE RAJ ATARI ST

CHARGEMENT : Insérez la
disquette dans le lecteur et
mettez l'appareil sous tension.
Ouvrez ensuite l'icône RAJ.PRG
et le jeu chargera.