

NIPPON SAFES INC.



Personale di produzione

Produzione	Bruno Boz
Organizzazione	Lovrano Canepa
Grafica e Animazioni	Massimo Magnasciutti
Programmazione Amiga	Paolo Costabel
Programmazione PC	Riccardo Ballarino, Sandro Carrara
Musica ed effetti sonori	Marco Caprelli
Illustrazione packaging e copertina manuale	Stefano Natali
Play testing	Luigi Benedicenti, Mauro Rogledi, Marco Chiappori, Francesco Picasso

Tutti i diritti per ideazione, grafica, musica, progetto e codice dell'avventura dinamica "NIPPON SAFES INC." sono di proprietà della Società EUCLIDEA s.r.l. Via A. Cantore 40 - 16149 Genova, ITALIA. DYNABYTE è un marchio registrato di proprietà della Società EUCLIDEA.
PRIMA EDIZIONE: OTTOBRE 1992.

E' VIETATA LA RIPRODUZIONE

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla società Euclidea s.r.l. di Genova (Italia). Pertanto, la duplicazione (in tutto o in parte), la distribuzione e la vendita di questo prodotto, se non si possiede autorizzazione scritta dalla società Euclidea, costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. L'acquirente può quindi utilizzare la presente copia solo ed esclusivamente sul computer di sua proprietà.

GARANZIA.

La società Euclidea s.r.l. garantisce all'acquirente di questo prodotto software per computer (se acquistato in versione originale), che i supporti magnetici su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia non è valida per quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un uso non corretto, per usura da eccessivo uso o per altro tipo di danno. La garanzia è valida per 30 gg. dalla data di acquisto. Per la sostituzione inviare i supporti magnetici difettosi, completi della scatola originale, dello scontrino fiscale e di una breve descrizione del difetto riscontrato, alla società Euclidea s.r.l., Via A. Cantore 40, 16149 Genova, Italia.

ISTRUZIONI

- 1) Per iniziare a giocare.
- 2) Installazione su hard disk.
- 3) Caricamento e salvataggio della posizione.
- 4) Uso dell'interfaccia.
- 5) Il sistema "Parallaxion".

PER INIZIARE A GIOCARE

Inserire il disco 1 nel drive DF0; scegliere quindi il linguaggio desiderato e se installare il gioco su hard disk. Quando vi verrà richiesto, inserite il codice risultante dal TEST che troverete nelle pagine seguenti.

INSTALLAZIONE SU HARD DISK

VERSIONE AMIGA: per installare il programma su hard disk bisogna avere almeno 5 Mb disponibili su di esso. Dopo aver inserito il disco 1 nel drive DF0 e aver selezionato la lingua desiderata, apparirà la schermata di installazione. Se desiderate installare il programma su hard disk clickate su "si" ed eseguite le operazioni che vi verranno richieste.

VERSIONE MS DOS: Per installare il programma su hard disk bisogna avere almeno 10 Mb disponibili su di esso. Dopo aver inserito il disco 1 nel drive A digitate

a:install c:

e premete il tasto "enter" (invio). Eseguite, successivamente, tutte le istruzioni che vi verranno richieste.

CARICAMENTO E SALVATAGGIO DELLA POSIZIONE

Durante il gioco potete salvare la posizione premendo il tasto "s". Apparirà una lista in cui potete assegnare un nome alla posizione che desiderate salvare. Potete salvare sino ad un massimo di 10 posizioni complessivamente.

Per ripartire da una delle posizioni salvate, selezionate "gioco salvato" nell'apposita schermata; oppure, premendo il tasto "l" in un qualsiasi momento del gioco, comparirà la lista di posizioni tra cui scegliere.

USO DELL'INTERFACCIA

In Nippon Safes Inc. l'interazione con il personaggio avviene tramite icone che rappresentano azioni.

Le icone disponibili appaiono sullo schermo tenendo premuto il pulsante destro del mouse. Muovere il puntatore sull'icona desiderata e rilasciare il pulsante: il puntatore si trasformerà nell'icona selezionata. Per ogni icona-azione ci sono oggetti sulla scena su cui è possibile operare; muovendosi su uno di questi, sotto il puntatore compare una scritta che indica l'azione che può essere compiuta. Inizialmente avete a disposizione quattro possibili scelte:



apri
chiudi



esamina



prendi



parla

Raccogliendo degli oggetti, questi si aggiungeranno all'inventario e renderanno possibili determinate azioni.

ESEMPIO 1:

- Se volete aprire una porta con una chiave,
- selezionate la chiave
 - posizionate il puntatore sulla porta, sotto il cursore apparirà la scritta "apri la porta"
 - clickate il pulsante sinistro del mouse per eseguire l'azione.

Per esaminare gli oggetti dell'inventario usateli sul personaggio.

ESEMPIO 2:

Per usare un oggetto su un altro oggetto pos-
seduto:

- selezionate il primo oggetto
- muovete il puntatore sul personaggio
- tenete premuto il pulsante destro del mouse
- selezionate il secondo oggetto.

I due oggetti spariranno e comparirà un nuovo oggetto risultato dell'operazione.

IL SISTEMA "PARALLACTION"

In Nippon Safes Inc. si vivono le disavventure dei nostri tre amici sullo sfondo della metropoli giapponese di Tyoko. Nella finzione, le tre storie procedono contemporaneamente e sono indissolubilmente legate. Voi potete scegliere di risolverle una dopo l'altra oppure alternativamente: questo è il sistema PARALLACTION.

INTRODUZIONE

NIPPON SAFES INC.: meraviglie, innovazioni, contrasti, paradossi del Giappone moderno attraverso l'occhio indiscreto del lontano Occidente.

NIPPON SAFES INC. non intende essere azione denigratoria od offensiva della cultura e del popolo giapponese, per le cui conquiste e tradizioni nutriamo invece ammirazione e rispetto. Ci scusiamo anticipatamente se i fatti e i riferimenti (puramente casuali) a persone o cose realmente esistenti possano aver urtato la sensibilità di qualcuno.

NIPPON SAFES INC.: allacciamoci le cinture (o le bretelle) e decolliamo senza indugio. Destinazione Tyoko: non meglio identificata località a metà strada, in linea d'aria, tra Tokyo e Kyoto.

LA STORIA

Nei posti più malfamati della metropoli giapponese di Tyoko, un losco individuo si aggira con aria sospetta. Cosa starà tramando questo misterioso personaggio? Scopritelo voi aiutando Doug Nuts, abile ladro tecnologico, mettendovi nei panni della conturbante Donna Fatale e in quelli di Dino Fagioli, ex pugile un pò "suonato".

Nel corso dell'avventura fate attenzione ai suggerimenti delle persone che incontrate. Esaminando le cose o le persone con l'apposito comando avrete informazioni su di essi; raccogliete tutti gli oggetti che ritenete vi potrebbero essere utili. Durante l'avventura avrete la possibilità di salvare il gioco per poter ripartire dallo stesso punto; in ogni caso non rimarrete mai bloccati qualunque cosa facciate, nè potrete mai morire. Alcuni degli enigmi che dovrete risolvere sono particolarmente complessi, per risolverli utilizzate il ragionamento e non procedete per tentativi. Se in una delle tre avventure trovate eccessiva difficoltà, procedete con le altre, può darsi che la stessa situazione vista da un altro personaggio vi dia suggerimenti per il vostro problema. Se trovate una porta chiusa, o un personaggio che non vi dà notizie utili non desistete. Ritentando in un momento successivo, può darsi che la situazione cambi in conseguenza di qualche vostra azione compiuta altrove.

I PROTAGONISTI

DOUG NUTS. E' un genio dell'elettronica che usa il suo sapere per fini poco leciti (con scarsi risultati). La sua carriera di ingegnere elettronico a Oxford è stata bruscamente interrotta quando è stato sorpreso a manipolare i risultati degli esami memorizzati nel computer della facoltà. Trasferitosi in Giappone, patria dell'elettronica, ha spesso problemi con la legge ogni qualvolta uno dei suoi marchingegni da scasso non funziona come dovrebbe.



DONNA FATALE. E' un'attrice del varietà. Ha lasciato una promettente carriera come ballerina di danza classica per seguire la rutilante via del mondo dello spettacolo. E' giunta a Tyoko abbagliata dalle promesse di un sedicente impresario che, dopo averle dilapidato tutti i suoi averi, l'ha abbandonata a una vita ai margini della legalità.



DINO FAGIOLI. Ex pugile di origine italiana, fondamentalmente di animo buono e onesto, cade spesso nelle trappole di chi approfitta della sua scarsa propensione al ragionamento. Dopo una serie di sconfitte nel mondo della boxe, si è imbarcato come mozzo su una nave diretta in Giappone. Dopo l'ennesimo pasticcio è stato forzatamente sbarcato a Tyoko dove cerca, a sua volta, di sbarcare il lunario.



TEST

Smart, sexy o sucker ? Rispondi immedesimandoti in uno dei tre personaggi con cui desideri giocare. Usa il codice risultante delle sei risposte per scegliere il tuo personaggio.

1) Sei su un palcoscenico. Devi risollevare il morale della serata; cosa faresti ?

Tirerei fuori tutte le mie doti artistiche. Na

Mi sentirei come un tonno fuor d'acqua. Ne

La sapete quella del dirigibile...? Wa

ナ
ネ

ワ

2) Cosa vedi quando guardi nello specchio?

La persona che sta guardando lo specchio. Ri

Madre Natura non ha badato a spese. Ra

Che fronte spaziosa! Ki

キ

リ
ラ

3) Per nulla al mondo perderei:

Una puntata di "Soprattutto i poveri piangono". Ho

L'ultimo numero di "Joystick e lipstyc". Ki

Un appuntamento al buio. Ka

ホ
キ

カ

4) Il tuo lavoro è:

Calcolo, emozioni ed imprevisti. Ra

Vario e pieno di spostamenti. Wa

Il solito tran-tran. Ne

ラ
ワ

ネ

5) Trovi una borsa piena di banconote. Come ti comporti ?

Prenderli sarebbe contro la mia etica professionale. Ra

Chiederei in giro se qualcuno li ha persi. I

Visto che i soldi non danno la felicità, me li tengo per non rendere infelice qualcuno. Na

ラ
イ
ネ

6) La tua vita si riassume in questo motto:

Non è tutto oro quel che luccica. Ho

Chi si accontenta gode. Wa

Ama il prossimo tuo come te stesso. Ki

ホ
ワ
キ

PACHINKO

Il Pachinko è una forma di divertimento tipico giapponese ed è anche il più diffuso. A Tyoko ad esempio, dove il numero degli abitanti è di 1.732.461, almeno il 70% degli uomini e il 30% delle donne vi giocano regolarmente. Consiste in una macchina a metà strada tra una slot machine ed un flipper. Il gioco si svolge su di un piano verticale a cui sono stati praticati dei fori e inseriti dei chiodi. L'abilità del giocatore consiste nel far rimbalzare una pallina metallica sui chiodi in modo che cada all'interno dei fori: in questo modo si possono vincere altre palline, fino a quando non si è vinto abbastanza, o si sono esaurite tutte le palline. Le palline vinte possono essere scambiate con premi proporzionali al loro numero; essi consistono per lo più in articoli d'uso quotidiano come cioccolato, profumi, sigarette etc...

In particolare è vietato scambiare le biglie con denaro anche se è una pratica comune in tutto il Giappone. Sparse in ogni angolo del Giappone ci sono più di 15.000 sale di Pachinko. Ognuna di esse ha in media più di 200 macchine che durante il funzionamento creano un rumore assordante. E' curioso che, per coprire questo baccano infernale venga diffuso un sottofondo musicale ad un volume ancora più alto.

CARATTERI GIAPPONESI

Esistono due tipi di caratteri giapponesi:

I KANA: sono simboli fonetici nati in Giappone. Ognuno di essi rappresenta una sillaba. Esistono due tipi di kana che rappresentano le stesse sillabe:

gli hiragana, che sono usati per le particelle grammaticali (suffissi, articoli, etc...) e i katakana che sono usati per scrivere parole di origine straniera.

Ci sono 46 caratteri in ciascuno dei due gruppi: I KANJI.

Sono ideogrammi che derivano dal cinese dove ogni simbolo rappresenta un concetto. Ci sono circa 10.000 kanji nella lingua giapponese, ma i più usati sono circa 4000. L'origine dei caratteri giapponesi risale al quarto secolo dopo Cristo. In quel periodo arrivarono in Giappone dei manoscritti cinesi i cui caratteri vennero adottati per la scrittura del giapponese, che fino ad allora non aveva un suo sistema di scrittura. I caratteri venivano usati foneticamente, senza tener conto del loro carattere originario. Poiché i caratteri cinesi erano molto complessi, vennero progressivamente semplificati, fino ad assumere, verso la fine del millennio, la forma degli hiragana. Poco più tardi furono sviluppati i katakana, introdotti da studiosi di buddismo per le annotazioni nei loro testi. Parallelamente, i caratteri cinesi cominciarono a venire usati come ideogrammi, senza tener conto della pronuncia. Questo permetteva una scrittura più compatta rispetto all'uso dei fonemi dei due alfabeti kana. Per molti anni i tre tipi di caratteri vennero usati indipendentemente, e il numero dei caratteri kanji continuò a crescere.

Alla fine del 1800, il governo giapponese decise di semplificare il sistema di scrittura. Esso stabilì un numero ristretto (1900) di caratteri kanji ufficialmente riconosciuti per la stesura di documenti ufficiali.

Oggi un giapponese di cultura media conosce circa 3.000 kanji, mentre nel linguaggio scritto ne vengono usati circa 4.000.

I più completi dizionari giapponesi contengono circa 10.000 kanji.

FERROVIE GIAPPONESI

La stazione Shinjuku, a Tokyo, è la più affollata al mondo. I giapponesi chiamano le ore di punta "tsukin jigoku", letteralmente "l'inferno del pendolare". I treni pendolari giapponesi sono molto veloci, puliti in una maniera impressionante, ma spesso brutalmente sovrappollati. E' un fatto abbastanza comune che vi siano spesso dei contusi in occasione di brusche frenate, dove i passeggeri schiacciati tra loro cadono come birilli uno sull'altro. Per questo motivo, le persone anziane e i genitori con bambini piccoli, stanno alla larga da questi mezzi nelle ore di punta. Per comprendere quanto siano affollati questi treni basta sapere che nelle stazioni vi sono abitualmente gli "oshiya" (significa butta dentro). Questi non sono altro che persone incaricate di spingere i passeggeri dentro le carrozze. Ogni passeggero è infatti determinato a entrare per raggiungere in orario il posto di lavoro, ma le porte della vettura non si chiudono finché non è entrato o non è uscito. Siccome gli altri passeggeri sono troppo educati per interferire, queste persone, con inappuntabili guanti bianchi, aiutano il malcapitato a decidersi. Particolarmente in inverno, quando la gente utilizza indumenti più pesanti, le ferrovie assumono altro personale per questo compito.

Le ferrovie di Tyoko comprendono ben 179 km. di metrò.

IL PESCE IN GIAPPONE

I giapponesi si sa, sono fra i più voraci mangiatori di pesce. Pochi sanno però, che con solo il 2% della popolazione mondiale, essi consumano il 15% del pescato al mondo: otto volte più degli americani e quindici volte più dei cinesi.

Essi comunque sono anche fra i primi come volume e qualità di pesce pescato. Al largo del Giappone, infatti, la corrente calda "kuroshio" e quella fredda "oyashio", si incontrano e danno vita ad uno dei terreni di pesca più ricchi al mondo. Oltre a questo, il grande consumo di pesce è stato favorito dalla mancanza di terreni da pascolo e dal buddismo, che proibiva di uccidere gli animali per cibarsene.

I giapponesi mangiano il pesce in tanti modi, singolarmente (affumicato, stufato, salato, alla griglia, al forno) e crudo nel "sushi" e nel "sashimi", tipici piatti giapponesi.

Uno dei mercati più famosi è il mercato del pesce di Tsukiji. E' un immenso dedalo di edifici costruito vicino al sito originale di Edo, diventato in seguito Tokyo. In questo mercato si vende ogni tipo di pesce, ma in particolare il tonno, elemento base del "sushi". E' questo il tipo di pesce più popolare in Giappone e i rifornimenti arrivano da tutto il mondo. In questo mercato giungono ogni mattina commercianti al dettaglio, ristoratori, cuochi di sushi, per accaparrarsi i migliori tonni, i quali vengono venduti a cifre iperboliche.

LA GEISHA

La geisha è quell'immagine che più di ogni altra ci ricorda il Giappone.

Molti occidentali non sanno però quale sia il ruolo che essa svolge all'interno della società giapponese.

Il termine "geisha" significa "artista", "persona di talento". Essa svolge, in realtà, un'attività di intrattenimento soprattutto nelle feste, esclusivamente maschili, durante le quali si consumano grandi quantità di birra, whisky e sakè.

La geisha ha lo specifico compito di far divertire gli invitati e far sì che lo svolgimento della festa avvenga senza intoppi. Esse suonano uno strumento che si chiama shamisen, cantano canzoni

popolari ed eseguono danze complicate; tuttavia, la loro abilità sta nel flirtare con gli uomini, farli ridere e bere senza sosta. Agli occhi di un occidentale esse sembrerebbero un tipo speciale di intrattenitrici. In effetti esse partecipano solo alle feste per uomini ricchi o potenti che possono permettersi l'oneroso "regalo" in fiori, in quanto per una geisha è inconcepibile parlare di denaro. Esse richiedono la paga oraria in fiori, il che significa normalmente 10.000 yen cadauno.

In Giappone vi sono attualmente, meno di mille geisha di alta classe, la cui età media è oltre i quarant'anni. Molte di loro sviluppano relazioni durature con i clienti, imparando molte cose sui loro affari, al punto di poter fornire all'occorrenza anche consigli economici.

Il tema principale delle conversazioni, dei giochi e dei canti è comunque il sesso. Alcune di esse hanno anche rapporti amorosi con clienti selezionati.

La figura della geisha è, comunque, in via di decadenza, anche in città come Kyoto dove la tradizione resiste di più; a Tyoko addirittura sono solo 1622. All'inizio del secolo, in Giappone, erano più di 80.000.

Le femministe giapponesi odiano anche solo l'idea della geisha, e sempre più ragazze trovano poco attraenti lunghi anni di apprendistato con la prospettiva di intrattenere ubriaconi, anche se molte di loro sposano abitualmente ricchi uomini d'affari e politici importanti.

I BAGNI PUBBLICI

Ogni civiltà, col passare del tempo, attiva canali di socializzazione che variano molto in virtù delle tradizioni di questa, del suo clima, della sua economia etc.

Nelle società occidentali, questo ruolo è rimasto prerogativa dei luoghi di divertimento (discoteche, pub, bar, etc.).

In Giappone, da molto tempo, questo centro di ritrovo è il "bagno pubblico".

Anche se può sembrare strano, i "sento" (che significa appunto "bagno pubblico"), erano un tempo centri di vita sociale. Con il diffondersi dei bagni in casa, molti bagni pubblici hanno dovuto chiudere, altri si sono modernizzati con idromassaggi, sale da massaggio etc.

L'ultima moda in fatto di bagni è quella nel caffè. A questa bevanda sono infatti attribuite particolari virtù tonificanti per il corpo.

Il bagno nel caffè non è comunque un lusso per pochi: costa infatti, mediamente, 2.500 Lire.

HOTEL IN GIAPPONE

Il Giappone è sicuramente uno di quei Paesi in cui la stravaganza è diventata uno stile di vita per i suoi abitanti.

Per avere una conferma di questo, basta osservare gli hotel che brulicano in questo Paese.

Alcuni di loro, nel pieno centro della città, hanno le sembianze (e le dimensioni), di castelli medioevali; altri di giosse gigantesche, dove i letti si muovono a mezz'aria ad imitazione di astronavi spaziali con tanto di scia fumogena e rombo al "decollo".

I più diffusi, sono comunque gli hotel a capsule. In questi alberghi, le persone, non hanno a disposizione una comoda camera, bensì uno spazio di circa due metri cubi disposti come i loculi nei cimiteri.

Costruiti in origine nel quartiere di divertimenti di Osaka per i ritardatari che perdevano l'ultimo treno, oggi gli hotel a capsule offrono sistemazioni per ogni genere di persone in tutto il Giappone.

Le stanzette sono strettamente individuali.

ENGLISH

Production staff

Production	Bruno Boz
Organisation	Lovrano Canepa
Graphics and cartoons	Massimo Magnasciutti
Amiga programming	Paolo Costabel
PC Programming	Riccardo Ballarino, Sandro Carrara
Music and sound effects	Marco Caprelli
Illustrations on packaging and manual cover	Stefano Natali
Play testing	Luigi Benedicenti, Mauro Rogledi, Marco Chiappori, Francesco Picasso
Translation into English	Clare Walford

All the rights for the creation, graphics, music, project and code of the dynamic adventure "Nippon Safes Inc." are the property of Messrs EUCLIDEA s.r.l., Via A. Cantore 40, 16149 Genoa, Italy.

DYNABYTE is a registered trademark belonging to Messrs EUCLIDEA.

FIRST EDITION: OCTOBER 1992

REPRODUCTION PROHIBITED

This software is protected by a copyright, and all rights are reserved for Messrs Euclideia s.r.l. of Genoa (Italy). Duplication, even in part, of this product and its distribution or sale without authorisation given in writing by Messrs Euclideia is therefore against the law and strictly prohibited. The purchaser may therefore use this copy solely and exclusively on his own computer.

WARRANTY

Messrs Euclideia s.r.l. guarantee the purchaser of this computer software product (if purchased in the original version) that the magnetic media on which it is stored are free from manufacturing flaws. The warranty does not apply to products damaged due to improper use, excessive wear or other types of damage. The warranty is valid for 30 days from the date of purchase.

For replacement, send the faulty magnetic media, carriage paid, including the original box, the cash voucher and a brief description of the problem to Messrs Euclideia s.r.l., Via A. Cantore 40, 16149 Genoa, Italy.

Any material replaced after purchase will always be delivered carriage forward.

INSTRUCTIONS

- 1) To start playing.
- 2) Installation on hard disk.
- 3) Loading and saving your position.
- 4) Using the interface.
- 5) The "Parallaxion" system.

TO START PLAYING

Insert disk 1 into drive DF0. Then choose the language you want and whether to install the game on your hard disk. When prompted, enter the code resulting from the TEST you will find on the following pages.

INSTALLATION ON HARD DISK

AMIGA VERSION

To install the program on a hard disk, you must have at least 5 Mb available on the disk. After inserting disk 1 into drive DF0 and selecting the language required, the installation page will appear on the screen. If you want to install the programme on the hard disk, click on "yes" and proceed as instructed.

MS-DOS VERSION

To install the program on a hard disk, you must have at least 10 Mb available on the disk. After inserting disk 1 into drive A, digit:

a:install c:

and press the "Enter" key. Then follow the instructions given.

LOADING AND SAVING YOUR POSITION

During the game you may save your position by pressing the "s" key. A list will appear from which you can assign a name to the position you want to save. You can save up to a total of 10 positions. To start off again from one of the saved positions select "game saved" in the appropriate screen, or press key "l" at any time during the game. The list of positions to chose from will appear.

USING THE INTERFACE

In Nippon Safes Inc. interaction with the character is achieved by means of the icons representing actions. The available icons are made to appear on the screen by pressing the right-hand button of the mouse.

Move the pointer to the icon you want and release the button. The pointer will change into the selected icon. For each icon-action there are objects on the scene on which you can act. When you move onto one of them, a wording appears under the pointer showing what action you can take. At first you will have four possible options:



open
close



examine



take



speak

When you pick up objects, these are added to the inventory and will allow certain actions.

EXAMPLE 1:

If you want to unlock a door with a key,

- select the key
- position the pointer on the door, the wording "open the door" will appear under the cursor
- click the left button of the mouse to carry out the action.

To examine the objects in the inventory, use them on the character.

EXAMPLE 2:

To use an object on another object you have to:

- select the first object
- move the pointer onto the character
- hold down the right button of the mouse
- select the second object.

The two objects will disappear and a new object that is the result of the operation will appear.

THE "PARALLAXION" SYSTEM

In Nippon Safes Inc. you will experience the misadventures of our three friends against the backdrop of the Japanese metropolis of Tyoko.

In this piece of fiction, the three stories proceed alongside one another and are indissolubly linked. You may decide to solve them one at a time or to alternate them.

This is the PARALLAXION system.

INTRODUCTION

NIPPON SAFES INC.: the wonders, innovations, contrasts and paradoxes of present-day Japan through the indiscreet eye of the West.

NIPPON SAFES INC. is in no way intended to be disparaging or offensive towards the Japanese culture and people, whose conquests and traditions we admire and respect.

We apologise in advance should any facts or (purely coincidental) references to existing people or things offend anyone's sensitivity.

NIPPON SAFES INC.: so let's fasten our seat-belts (or braces) and take off without waiting any longer for Tyoko, somewhere not better identified half way between Tokyo and Kyoto as the crow flies.

THE STORY

In the most disreputable parts of the Japanese metropolis of Tyoko, a shady character wanders around looking suspicious.

What can this mysterious person be up to?

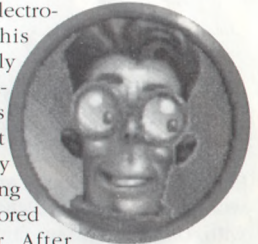
Discover it for yourself by helping Doug Nuts, the cratty technological thief, by taking the place of the perturbing Lady Fatale or putting yourself in the shoes of Dino Fagioli, the knocked about former boxer. During the adventure pay attention to the suggestions from the people you meet. By using the appropriate command to examine the things and people you find, you can get information about them. Collect all the objects you think might come in handy.

One you start the adventure you can save the game so that you will be able to start off again from the same place. Whatever happens you will never get stuck, and you won't die!

Some of the puzzles to be solved are fairly complex. Think carefully about the solution, don't just make a guess. If you find one of the three adventures too difficult, just go ahead with the others. Perhaps the same situation seen by another character will provide some clues for getting round the problem. Don't be discouraged when you find a closed door or a character who doesn't give you any useful information. Try again later. Perhaps the situation will have changed due to something you have done somewhere else.

THE MAIN CHARACTERS

DOUG NUTS. He is an electronics genius who uses his knowledge for not exactly lawful purpose (with meagre results). His career as an electronic engineer at Oxford ended abruptly when he was caught fiddling the results of the exams stored in the faculty computer. After moving to Japan, the homeland of electronics, he has problems with the law each time one of his breaking-in gadgets doesn't work quite like it was meant to.



LADY FATALE. A variety actress, she abandoned a promising career as a ballet dancer to follow the path of the glittering world of show business. She arrived in Tyoko dazzled by the promises of a self-styled impresario who, after having squandered all her possessions, left her to a life on the border line of legality.



DINO FAGIOLI. A former boxer of Italian origin, basically a good and honest soul, often falls into the traps set by people taking advantage of the fact that he tends not to think very hard.

After a series of defeats in the boxing world, he boarded a ship bound for Japan as a dackhand.

After getting into the umpteenth scrape he was thrown off the ship in Tyoko, where he is trying to make ends meet.



TEST

Smart, sexy o sucker ? Answer to identify yourself with one of the three characters you want to play with. Use the code resulting from the six answers to choose your character.

1) You are on stage. You must cheer up the evening. What do you do ?

I bring out all my artistic gifts. Na

Nothing. I would feel out of place. Ne

Ever heard the one about the airship ? Wa

2) What do you see when you look in the mirror ?

The person looking at the mirror. Ri

Mother Nature spared no expenses. Ra

What a wide forehead! Ki

3) Not for anything in the world would I lose:

An instalment of "Poor people cry most". Ho

The latest issue of "Joystick and Lipstick". Ki

An appointment in the dark. Ka

4) Your work is:

Calculation, emotion and the unexpected. Ra

Varied, moving from place to place. Wa

The usual drag. Ne

5) You find a bag full of banknotes. What do you do ?

It would be against my professional ethics to take them. Ra

I'd ask around if someone had lost them. I

Since money doesn't make happiness, I would keep them so as not to make anyone unhappy. Na

6) Your life can be summarised in this motto:

All that glitters is not gold. Ho

Happy is he who makes do. Wa

Love thy neighbour as thyself. Ki

PACHINKO

Pachinko is a typically Japanese form of fun, and also the most widespread. In Tyoko, for example, where the number of inhabitants is 1.732.461, at least 70% of Japanese men and 30% of the women play regularly. It consists of a machine half-way between a slot machine and a flipper. The game takes place on a vertical surface with holes in it and nails hammered into it. The players ability consists of making a metal ball bounce on the nails so that it falls into the holes. In this way he can win more balls, until he has won enough or all the balls are finished. The balls won can be exchanged for prizes in proportion to their number. They usually consist of things one uses daily such as chocolate, perfume, cigarettes, and so on. Strictly speaking, exchanging the balls for money is prohibited, although it is a common practice throughout Japan. Scattered all over the country there are over 15.000 Pachinko halls. Each of these contains an average of over 200 machines, and when in use they make an defeaning sound. It is curious that in order to cover this infernal noise a background music that is even louder is played.

JAPANESE CHARACTERS

There are two types of japanese characters:

The KANA: these are phonetic symbols originated in Japan. Each one represents a syllable.

There are two types of kana representing the same syllables: the hiragana, used for grammar particles (suffixes, articles, etc.), and the katakana, used to write words of foreign origin.

There are 46 characters in each of the two groups:

The KANJI.

These are ideograms derived from chinese. Each symbol represents a concept.

There are about 10.000 kanji in japanese, but the most used are 4.000.

The origins of these Japanese characters date back to the fourth century AD.

It was at that time that Chinese manuscripts arrived in Japan, and the characters used in them were adopted for writing japanese, which until then had no system of its own.

The characters were used phonetically, without taking their original nature into account.

Since the chinese characters were very complex, they were gradually simplified until they took the shape of the hiragana, towards the end of the millenium. Soon after this the katakana were developed.

These were introduced by buddhist scholars to make notes in their texts.

At the same time, the Chinese characters began to be used as ideograms, without taking their pronunciation into account.

This allowed a more compact style of writing as compared to using the phonemes of the two kana alphabets.

For many years the three types of characters were used independently, and the number of kanji characters continued to grow.

In the late 19th century, the japanese government decided to simplify the writing system, and established a limited number of officially recognised kanji characters (1.900) for drafting official documents.

Nowadays a Japanese with an average culture is familiar with about 3.000 kanji, while about 4.000 are used in the written language.

The most complete japanese dictionaries contain about 10.000 kanji.

THE JAPANESE RAILWAYS

Shinjuku station, in Tokyo, is the most crowded in the world. The Japanese call the rush hour "tsukin jigoku", literally "the commuter's hell".

Japanese commuter trains are very fast, impressively clean but often brutally overcrowded.

It is a fairly common fact for passengers, crushed against one another, to fall over like ninepins. For this reason the elderly and parents with small children keep well away from these trains in the rush hours. To understand just how crowded they are, you should know that most stations have "oshiya", or throwers-in. These are people charged with pushing the passengers inside the carriages. Each passenger is determined to get in, in order to reach his place of work on time, but the doors of the carriages will not close until everyone has either got in or out.

Since the other passengers are far too well-bred to interfere, these "oshiya", with their impeccable white gloves, help the poor devil to make up his mind.

In winter, especially, when people wear heavier clothes, the railways hire extra staff for this job. The Tokyo railways include all of 179 Km of underground railways.

FISH IN JAPAN

It is a well-known fact that the Japanese are among the most voracious fish eaters. Not so many people realise, however, that with a mere 2% of the world population, they eat 15% of the world's fishing catch, that is to say 8 times more than Americans do and 15 times more than the Chinese. They are also at the top of the list as far as concerns volumes and qualities of fish. Off the coast of Japan, the warm "kuroshio" current and the cold "oyashio" current meet and give life to one of the richest fishing grounds in the world. In addition, the widespread consumption of fish was favoured by the lack of pasture lands and by Buddhism, which prohibits killing animals in order to eat them.

The Japanese eat their fish in many ways, cooked one by one (smoked, stewed, salted, grilled or baked) or raw in the typical Japanese dishes "sushi" and "sashimi".

One of the most famous markets is the Tsukiji fish market. It is an immense maze of buildings built near the original site of Edo, which later became Tokyo. On this market practically every type of fish is sold, but in particular tunny fish, a basic element of "sushi". This is the most popular type of fish in Japan, and supplies come in from all over the world. Every morning retail dealers, restaurateurs and sushi cooks crown the market to secure the best tuna fish, sold for astronomical amounts.

THE GEISHA

The geisha is the image that more than any other reminds us of Japan. Many Westerners, however, do not realise the role played by the geisha in Japanese society.

The term "geisha" means "artist", "talented person". In actual fact the geisha's activity is one of entertainment, particularly at parties, attended by men only, during which large quantities of beer, whisky and saké are drunk. The geisha has the specific task of making sure that the guests enjoy themselves and that the party goes on without a hitch. Geishas play an instrument known as the shamisen, sing popular songs and dance complicated dances, but their real ability is in flirting with men, making them laugh and drink endlessly. In the eyes of a Westerner, they might appear to be a special type of "ladies of pleasure". Actually they only attend parties for rich and powerful men who can afford the costly "present" of flowers, since for a geisha it would be inconceivable to speak of money. They count their hourly wages in flowers, which normally means 10,000 yen each. There are now less than one thousand top-class geishas in Japan, and their average age is over forty. Many of them develop long-lasting relationships with their customers, learning enough about their business to be able, if need be, to provide economic advice. The main topic of the conversations, games and songs is in any case sex.

Some of them even have love affairs with selected customers. The figure of the geisha is in any case starting to decline, even in cities like Kyoto where the tradition resists longest; in Tyoko there are only 1622. At the beginning of the century there were over 80.000 geishas in Japan.

Japanese feminists hate even the idea of a geisha, and more and more girls find the long years of apprenticeship with the prospect of having to amuse drunkards unattractive, in spite of the fact that many of them marry rich businessmen and important politicians.

THE PUBLIC BATHS

As time goes by, every civilisation activates channels for socialising which vary greatly depending on the local traditions, climate, economy and so on. In Western society this role has remained the prerogative of places of amusement (discoteques, pubs, bars, and so on). In Japan, for a long time, this meeting-place has been the "public baths". Strange as it may seem, the "sento" (which means public baths) was a centre of social life. As domestic bathrooms have become more common, many public baths have whirlpool baths and massage facilities. The latest fashion when it comes to baths is the coffee fad. This drink is supposed to have specific invigorating qualities for the body.

A bath in coffee is in any case not a luxury for the fortunate few: on the average it costs about One Pound.

HOTELS IN JAPAN

Japan is definitely one of those countries in which extravagance has become a way of life for its inhabitants. If you want confirmation of this, all you need do is observe the hotels, in which the country is teeming. Some of them, right in the centre of town, have the appearance (and the dimensions) of medieval castles, others of gigantic roundabouts, where the beds move around in the air to imitate space ships, including the smoky exhaust and the roar of the "take-off". The most common, however, are the "capsule" hotels. In these hotels the guests do not have a comfortable room at their disposal, just a space of about two cubic metres, arranged like burial niches in a cemetery. Originally built in the Osaka amusement district for dawdlers who had lost the last train, these "capsule" hotels now offer arrangements for all types of guests throughout Japan. The tiny rooms are strictly single.

FRANCAIS

PERSONNEL DE PRODUCTION

Production	Bruno Boz
Organisation	Lovrano Canepa
Graphique et animations	Massimo Magnasciutti
Programmation Amiga	Paolo Costabel
Programmation PC	Riccardo Ballarino, Sandro Carrara
Musique et effets sonores	Marco Caprelli
Illustrations Packaging et couverture du Manuel	Stefano Natali
Play testing	Luigi Benedicenti, Mauro Rogledi, Marco Chiappori, Francesco Picasso
Traduction	Brigitte de Froidcourt

Tous les droits d'idéation, imprimerie, musique, projet et code de l'aventure dynamique "NIPPON SAFES INC." sont de propriété de la Société EUCLIDEA s.r.l. Via A. Cantore 40 - 16149 Gênes, Italie.

DYNABYTE est une marque enregistrée de propriété de la Société EUCLIDEA.

PREMIÈRE ÉDITION : OCTOBRE 1992

LA REPRODUCTION EST INTERDITE

Cette programmation est protégée par un copyright et tous les droits sont réservés à la Société Euclidea s.r.l. de Gênes (Italie). Par conséquent, la duplication (total ou en partie), la distribution et la vente de ce produit, sans aucune autorisation écrite par la Société Euclidea, constituent des violations de la Loi et sont absolument interdites.

L'acheteur peut donc utiliser la copie présente seulement et exclusivement sur ordinateur de sa propriété.

GARANTIE

La Société Euclidea s.r.l. garantit à l'acheteur de ce produit à programmations pour ordinateur (s'il est acheté en version originale), que les supports magnétiques sur lesquels le produit est mémorisé, sont exempts de défauts de fabrication.

La garantie n'est pas valable pour les produits qui sont endommagés suite à un usage incorrect, pour usure due à un usage excessif ou pour tout autre genre d'endommagement.

La garantie est valable 30 jours à partir de la date d'achat. Pour la substitution envoyer les support magnétiques défectueux en franco de port, accompagnés de la boîte originale, du reçu fiscal et d'une courte description du défaut rencontré, à la Société Euclidea s.r.l., Via Cantore 40, 16149 Gênes - Italie

L'expédition à l'acheteur du matériel substitué, aura toujours lieu en port dû. -

INSTRUCTIONS

- 1) Pour commencer a jouer
- 2) Installation sur hard disk
- 3) Charge et sauvetage de la position
- 4) Emploi de l'interface
- 5) Le système "Parallaxion"

POUR COMMENCER A JOUER

Insérer le disque 1 dans le drive DFO; choisir ensuite le langage désiré et installer le jeu sur hard disk.

Quand cela vous sera demandé, insérez le code ressortant du TEST que vous trouverez dans les pages suivantes.

INSTALLATION SUR HARD DISK

VERSION AMIGA:

Pour installer le programme sur hard disk, il faut avoir au moins 5 Mb disponibles sur celui-ci. Après avoir inséré le disk 1 dans le drive DF0 et après avoir sélectionné la langue désirée, l'image d'installation apparaîtra. Si vous désirez installer le programme sur hard disk appuyer sur le "si" et effectuer les opérations qui seront demandées.

VERSION MS-DOS:

Pour installer le programme sur hard disk, il faut avoir au moins 10 Mb disponibles sur celui-ci:

a:install c:

et appuyer sur le bouton "Enter" (envoi). Effectuer ensuite toutes les instructions qui vous seront demandées.

CHARGE ET SAUVETAGE DE LA POSITION

Pendant le jeu vous pouvez sauver la position en appuyant sur le bouton "S". Vous verrez apparaître une liste, dans laquelle vous pouvez donner un nom à la position que vous désirez sauver. En total, vous pouvez sauver jusqu'à un maximum de 10 positions. Pour repartir de l'une des positions sauvées sélectionnez "Jeu sauvé" dans l'image destinée à cet usage; ou encore, en appuyant sur le bouton "I", à n'importe quel moment du jeu, apparaîtra la liste des positions à choisir.

EMPLOI DE L'INTERFACE

Dans le NIPPON SAFE INC. l'interaction avec le personnage advient moyennant des icônes qui représentent des actions.

Les icônes disponibles apparaissent sur l'écran en tenant appuyé sur le bouton de droite du mouse.

Bouger la flèche sur l'icône désirée et lacher le bou-

ton: la flèche se transformera dans l'icone sélectionnée.

Pour chaque icône-action, il y a des objets sur la scène sur lesquels il est possible d'agir; en se déplaçant sur l'un de ceux-ci, on voit apparaître sous la flèche une inscription pouvant être accomplie. Au début, vous avez à disposition quatre possibilités de choisir:



ouvre
ferme



examine



prends



parle

En rassemblant des objets, ceux-ci s'ajouteront à l'inventaire et donneront possibilité à certaines actions déterminées.

EXEMPLE 1 :

Si vous voulez ouvrir une porte avec une clé,

- sélectionner la clé
- positionner la flèche sur la porte;
- sous le curseur on verra écrit "ouvre la porte"
- appuyer sur le bouton de gauche du mouse pour accomplir l'action.

Pour examiner les objets de l'inventaire, employez-les sur le personnage.

EXEMPLE 2 :

Pour employer un objet sur un autre objet déjà posé:

- sélectionner le premier objet
- bouger la flèche sur le personnage
- garder appuyé le bouton de droite du mouse
- sélectionner le second objet.

Les deux objets disparaîtront et en résultat de l'opération on verra un nouvel objet apparaître.

LE SYSTEME PARALLAXION

Dans Nippon Safes Inc., on y trouve les mésaventures des nos trois amis dans les bas-fonds de la métropole japonnaise de Tyoko.

Dans la fiction les trois histoires se déroulent en même temps et sont liées de manière insoluble. Vous pouvez choisir de les résoudre l'une après l'autre ou bien encore alternativement: ceci devient le système PARALLAXION.

INTRODUCTION

NIPPON SAFE INC. : merveilles, innovations, contrastes, paradoxes du Japon moderne vu par l'oeil indiscret du lointain Occident.

NIPPON SAFE INC. n'a pas l'intention d'être une action dénigrante ou offensive envers la culture ou le peuple japonais, dont les conquêtes et les traditions nous font éprouver admiration et respect.

Nous nous excusons à l'avance si les faits et les allusions (purement casuels) à des personnes ou à des choses ayant réellement existé peuvent avoir blessé la sensibilité de quelqu'un.

NIPPON SAFE INC. ; attachons nos ceintures (ou nos bretelles) et décollons sans aucune hésitation. Destination: Tyoko: localité non mieux identifiée à moitié chemin, à vol d'oiseau, entre Tokyo et Kyoto.

L'HISTOIRE

Dans les bas-fonds de la métropole Japonaise de Tyoko, un louche personnage rôde avec un air suspect.

Qu'est donc en train de préparer ce mystérieux personnage?

Découvrez-le vous-même en aidant Dough Nuts, habile voleur technologique, en vous mettant dans la peau de la troublante Donna Fatale et dans celle de Dino Fagioli, ex boxeur un peu "sonné".

Au cours de l'aventure, faites attention aux suggestions des personnes que vous rencontrez. En examinant les choses ou les personnes moyennant la commande appropriée vous obtiendrez des informations sur celles-ci; rassemblez tous les objets pouvant, si vous l'estimez, vous être utiles.

Pendant l'aventure vous avez la possibilité de sauver le jeu pour pouvoir repartir du même point; de toute façon, quoique vous fassiez, vous ne resterez jamais bloqués et vous ne pourrez jamais mourir.

Certaines des énigmes que vous devrez résoudre sont particulièrement complexes, pour les résoudre utilisez le raisonnement et n'agissez pas par tentatives.

Si dans l'une des trois aventures vous trouvez une difficulté excessive, procédez avec les deux autres, il se peut que la même situation vue par un autre personnage vous donne des suggestions pour votre problème.

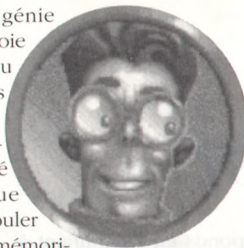
Si vous trouvez une porte fermée, ou un personnage qui ne vous donne pas des informations utiles, ne désistez pas. En refaisant une autre tentative un peu plus loin, il se peut que la situation change suite à l'une de vos actions effectuées ailleurs.

LES PROTAGONISTES

DOUGH NUTS. C'est un génie de l'électronique qui emploie son savoir à des fins peu licites (sans trop grands résultats).

Sa carrière d'ingénieur électronique à Oxford a été brusquement interrompue lorsqu'il fut surpris à manipuler les résultats des examens mémorisés dans l'ordinateur de la Faculté.

S'étant retiré au Japon, patrie de l'électronique, il a souvent des problèmes avec la loi, chaque fois que l'un des ses instruments à effraction ne marche pas comme il devrait.



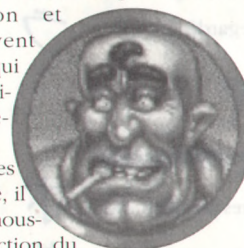
DONNA FATALE. C'est une actrice de variété. Elle a abandonné une carrière prometteuse de danseuse classique pour suivre la voie brillante du monde du spectacle. Elle est arrivée à Tyoko aveuglée par les promesses d'un séduisant impresario qui, après l'avoir délaipée de tous ses biens, l'a abandonnée à une vie en marge de la légalité.



DINO FAGIOLI. Ancien boxeur, d'origine italienne, fondamentalement bon et honnête, il tombe souvent dans les pièges de ceux qui profitent de sa faible inclination pour le raisonnement.

Après nombreuses défaites dans le monde de la boxe, il s'est embarqué comme mousse sur un navire en direction du Japon.

Après des tas d'ennuis, il a forcément débarqué à Tyoko, où il cherche de joindre les deux bouts.



TEST

Smart, sexy ou sucker ? Réponds en t'identifiant à l'un des trois personnages avec lequel tu désires jouer.

**1) Tu es sur une scène. Tu dois animer la soirée.
Que fais-tu ?**

Je fais voir tous mes dons artistiques. Na

Rien. Je me sentirais comme un poisson dans la teinture d'iode. Ne

Vous la connaissez celle de la mongolfière ? Wa

2) Qu'est-ce que tu vois quand tu regardes dans la glace ?

La personne qui est en train de regarder dans la glace. Ri

Avec moi, la nature n'a pas regardé à la dépense. Ra

Quel grand front! Ki

3) Pour rien au monde je ne manquerais:

Un épisode de "Surtout les pauvres pleurent". Ho

Le dernier numéro de "Joystick et Lipstick". Ki

Un rendez-vous dans la pénombre. Ka

4) Ton travail est:

Calcul, émotions et imprévus. Ra

Varié et plein de déplacements. Wa

Toujours le même train-train. Ne

5) Tu trouves un sac plein d'argent. Que fais-tu ?

Le prendre serait contre mon éthique professionnelle. Ra

Je demanderais un peu à tout le monde qui l'a perdu. I

Vu que l'argent ne fait pas le bonheur, je le garde pour ne pas rendre quelqu'un malheureux. Na

6) Ta vie se résume par cette devise:

Tout ce qui brille n'est pas d'or. Ho

Plutôt jouir que mourir. Wa

Aime ton prochain comme tu aimes toi-même. Ki

PACHINKO

Le pachinko est une forme d'amusement typique Japonais et il est aussi le plus répandu: 1.732.461 au moins le 70% des hommes et le 30% des femmes y jouent régulièrement.

Il consiste en une machine qui est à demi entre une slot machine et un flipper.

Le jeu se pratique sur un plan vertical sur lequel on a fait des trous et planté des clous.

L'habileté du joueur consiste à faire rebondir une boule métallique sur les clous, de façon à la faire tomber dans les trous: de cette façon, on peut gagner d'autres boules, jusqu'à temps d'avoir gagné assez ou d'avoir fini toutes les boules.

Les boules gagnées peuvent être échangées contre des primes proportionnellement à leur nombre; ces primes sont généralement constituées d'articles d'usage quotidien, tels: le chocolat, les parfums, les cigarettes, etc...

Il est particulièrement interdit d'échanger les billes contre de l'argent, même si cela est une pratique commune dans tout le Japon.

Répandues dans tous les coins du Japon, il y a plus de 15.000 salles de Pachinko. Chacune de celles-ci a en moyenne plus de 200 machines qui durant leur fonctionnement créent un bruit assourdissant.

Et chose étonnante, pour couvrir ce boucan infernal, une musique de fond est diffusée à une volume encore plus haut.

CARACTERES JAPONAIS

Il existe deux types de caractères japonais:

Les KANA: ce sont des symboles phonétiques nés au Japon. Chacun de ceux-ci représente une syllabe.

Il existe deux types de Kana qui représentent les mêmes syllabes: les hiragana qui sont employés pour les particules grammaticales (suffixes, articles, etc...) et les katakana qui sont employés pour écrire les mots d'origine étrangère.

IL y a 46 caractères dans chacun des deux groupes: Les KANJI.

Ce sont des idéogrammes qui dérivent du chinois où chaque symbole représente une conception. Il y a environ 10.000 kanji dans la langue Japonaise, mais les plus employés sont environ 4.000.

L'origine des caractères Japonais remonte au quatrième siècle après Jésus-Christ. Dans cette période arrivèrent au Japon des manuscrits chinois dont les caractères furent adoptés pour l'écriture du Japonais, qui jusqu'alors n'avait pas son système d'écriture.

Les caractères étaient employés phonétiquement, sans tenir compte de leur caractère d'origine.

Etant donné que les caractères chinois étaient très complexes, ils furent progressivement simplifiés, jusqu'à atteindre vers la fin de l'an mille la forme des hiragana.

Un peu plus tard on développa les katakana, introduits par des savants du bouddhisme pour les annotations dans leurs textes.

Parallèlement, les caractères chinois commencèrent à être employés comme idéogrammes, sans tenir compte de leur prononciation.

Ceci permettait une écriture plus compacte par rapport à l'emploi des phonèmes des deux alphabets Kana.

Pendant nombreuses années les trois types des caractères furent employés indépendamment, et le nombre des caractères continua à augmenter.

A la fin du 1800 le gouvernement Japonais décida de simplifier le système de l'écriture. Celui-ci établit un nombre restreint (1900) de caractères kanji officiellement reconnus pour la rédaction de documents officiels.

Aujourd'hui un Japonais de culture moyenne connaît environ 3.000 kanji, tandis que dans le langage écrit on en emploie environ 4.000.

Les dictionnaires Japonais les plus complets contiennent environ 10.000 kanji.

LES CHEMINS DE FER JAPONAIS

La gare de Shinjuku, à Tokyo, est la plus fréquentée du monde. Les Japonais appellent les heures de pointe "tsukin jigoku", mot à mot "l'enfer du banlieusard". Les trains de banlieue Japonais sont très rapides, propres de manière extrême, mais souvent brutalement bondés. Il est tout à fait commun de voir souvent des blessés contusionnés à l'occasion de coups de freins trop secs, où les passagers écrasés les uns contre les autres tombent comme des mouches. Pour cette raison, les personnes âgées ainsi que les parents avec leurs enfants évitent ces trains aux heures de pointe. Pour mieux comprendre combien ces trains sont bondés, il suffit de savoir que dans les gares il y a habituellement les "oshiya" (c'est à dire les pousse-dedans). Ceux-ci ne sont rien d'autre que de personnes chargées de pousser les passagers dans les voitures. Chaque passager est en effet déterminé à monter pour arriver à l'heure au lieu de travail, mais les portes de la voiture ne se ferment pas tant qu'il n'est pas monté ou descendu. Et comme tous les autres passagers sont tous trop bien élevés pour intervenir, ces personnes aux impeccables gants blancs aident le malchanceux à se décider. Particulièrement en hiver, lorsque les gens s'habillent avec des vêtements plus lourds, les chemins de fer embauchent du personnel supplémentaire pour cette besogne.

Les chemins de fer de Tyoko comprennent 179 Km. de métro.

LE POISSON AU

Les Japonais, comme chacun sait, sont les mangeurs de poissons les plus voraces.

Très peu cependant savent que même s'ils représentent seulement le 2% de la population mondiale, ils consomment le 15% de la pêche mondiale: 8 fois plus que les américains et 15 fois plus que les chinois.

Ils sont aussi les premiers en ce qui concerne le volume et la qualité de la pêche. Au large du Japon, en effet, le courant chaud "Kuroshio" et le courant froid "oyashio" se rencontrent en donnant vie à l'une des zones de pêche les plus riches du monde.

Outre ceci, la grande consommation de poisson a été favorisée par le manque de pâturages et par le bouddhisme, qui interdisait de tuer les animaux pour se nourrir. Les Japonais mangent le poisson sous nombreuses formes: fumé, à l'étouffée, salé, au grill, au four et cru dans le "sushi" et dans le "sashimi", plats typiques Japonais. L'un des marchés les plus fameux est le marché aux poissons de Tsukiji. C'est un immense labyrinthe de bâtiments construits à côté du site originel de Edo, devenu ensuite Tokyo. Dans ce marché on vend toutes sortes de poissons, mais en particulier le thon, élément de base du "Sushi". C'est le poisson le plus populaire au Japon et les ravitaillements arrivent du monde entier. Dans ce marché, arrivent chaque matin des détaillants, des restaurateurs, des cuisiniers de sushi pour s'accaparer les meilleurs thons qui sont vendus à des prix hyperboliques.

LA GEISHA

La Geisha est l'image qui plus que n'importe quelle autre nous rappelle le Japon. Nombreux occidentaux cependant ignorent le rôle qu'elle remplit au sein de la société Japonaise. Le mot "Geisha" signifie "artiste", "personne de talent". Elle exerce en réalité une activité de divertissement, surtout dans les fêtes, exclusivement masculines, pendant lesquelles on consomme des grandes quantités de bière, de whisky et de saké. La Geisha a surtout le devoir de faire amuser les invités et veiller à ce que la fête se passe sans la moindre difficulté. Elles jouent un instrument qui s'appelle shamisen, elles chantent des chansons populaires et exécutent des danses compliquées, cependant leur

habileté consiste à flirter avec les hommes, à les faire rire et boire sans arrêt. Aux yeux d'un occidental, elles pourraient sembler un genre spécial d'entraîneuse. En effet, elles participent seulement aux fêtes pour hommes riches ou influents pouvant se permettre l'onéreux "cadeau" en fleurs, étant donné que pour une Geisha il est inconcevable de parler d'argent. Elles exigent leur paye horaire en fleurs, ce qui signifie normalement 10.000 yens chacune. A l'heure actuelle au Japon, il y a moins de mille geishas de haute classe dont l'âge moyen est au-dessus des quarante ans. Beaucoup d'entre elles entretiennent des liaisons durables avec les clients, en apprenant nombreuses choses sur leurs affaires, afin de pouvoir fournir, au cas échéant, même des conseils économiques. Le thème principal des conversations, des jeux et des chants est toutefois le sexe. Certaines d'entre elles ont même des rapports amoureux avec certains clients sélectionnés. L'image de la Geisha est toutefois en voie de disparition, même dans les villes comme Kyoto, là où la tradition résiste le plus; à Tyoko il y en a seulement 1622. Au début du siècle au Japon, elles étaient plus de 80.000. Les féministes Japonaises haïssent l'idée même de la Geisha et de plus en plus les jeunes filles trouvent peu attrayantes les longues années d'apprentissage avec la perspective d'amuser des ivrognes, même si nombreuses d'entre elles épousent habituellement de riches hommes d'affaires ou d'importants politiciens.

LES BAINS PUBLICS

Toute civilisation, avec le temps, active des canaux de socialisation qui varient beaucoup en fonction de ses traditions, de son climat, de son économie, etc...

Dans les sociétés occidentales ce rôle est resté la prérogative des lieux des divertissement (discothèques, pubs, bars, etc...). Au Japon, depuis longue date, ce centre de rendez-vous est le "bain public".

Même si cela peut sembler étrange les "sentos" (c'est à dire justement les "bains publics"), étaient jadis des centres de vie sociale. Après la divulgation des baignoires dans les maisons, nombreux bains publics ont dû fermer, d'autres se sont modernisés avec des salles de massages et hydromassages...

La dernière mode en matière de bain est celui au café. A cette boisson, sont attribuées, en effet, certaines vertus tonifiantes pour le corps. Le bain au café n'est pas toutefois un luxe pour les privilégiés: en effet, il coûte en moyenne, 10 Francs.

HOTELS AU JAPON

Le Japon est sans nul doute l'un de ces Pays où l'extravagance est devenue un style de vie pour ses habitants. Pour en avoir la confirmation, il suffit d'observer les hôtels qui pullulent dans ce Pays. Certains d'entre eux, en plein centre de la ville, ont l'aspect (et les dimensions) de châteaux médiévaux; d'autres ressemblent à de gigantesques manèges, où les lits tournent en l'air à l'imitation des aéronefs spatiaux avec traînée de fumée et vrombissements au moment du "décollage". Les plus répandus sont, cependant, les hôtels à capsule. Dans ces hôtels, les gens ont à leur disposition non pas une chambre confortable, mais des espaces d'environ deux mètres cubes rangés comme des niches mortuaires. A l'origine, ils étaient construits dans le quartier des divertissements d'Osaka pour les retardataires qui perdaient le dernier train; aujourd'hui les hôtels à capsules offrent des arrangements pour tous dans tout le Japon. Les chambrettes sont strictement individuelles.

DEUTSCH

PRODUKTIONSPERSONAL

Produktion	Bruno Boz
Organisation	Lovrano Canepa
Graphik und Animation	Massimo Magnasciutti
Programmierung Amiga	Paolo Costabel
Programmierung PC	Riccardo Ballarino, Sandro Carrara
Musik und Toneffekte	Marco Caprelli
Schachtel und Umschlaggestaltung	Stefano Natali
Play testing	Luigi Benedicenti, Mauro Rogledi, Marco Chiappori, Francesco Picasso
Übersetzung aus dem Italienischen	Dagmar Kaiser Gentile

Alle Rechte für Erfindung, Graphik, Musik, Planung und Kode des Computerspiels "NIPPON SAFES INC." sind Eigentum der Gesellschaft EUCLIDEA m. b. H., Via Cantore 40 - 16149 Genua, ITALIEN. DYNABYTE ist eine eingetragene Warenmarke der Gesellschaft EUCLIDEA.

ERSTE AUSGABE: OKTOBER 1992.

JEDE REPRODUKTION IST VERBOTEN

Dieses Software ist durch Copyright geschützt. Alle Rechte sind der Gesellschaft Euclidea m.b.H. aus Genua (Italien) vorbehalten. Jegliche (vollständige oder teilweise) Duplikation, der Vertrieb oder Verkauf ohne die schriftliche Genehmigung der Gesellschaft Euclidea m. b. H. stellt einen Verstoß gegen das Gesetz dar und ist daher strengstens verboten. Der Käufer darf diese Originalversion lediglich mit seinem eigenen Computer benutzen.

GARANTIE.

Die Gesellschaft Euclidea m. b. H. garantiert dem Käufer dieses Software-Produkts für Computer (wenn es in der Originalversion erworben wurde), daß die magnetischen Medien, auf denen das Produkt gespeichert wurde, keine Fabrikationsmängel aufweisen. Die Garantie gilt nicht für Produkte, die durch falschen Gebrauch, durch Abnutzung aufgrund übertriebenen Gebrauchs oder aufgrund anderen Mißbrauchs beschädigt werden. Die Garantie ist 30 Tage ab dem Kaufdatum gültig. Bei Antrag auf Ersatz senden Sie die defekten magnetischen Medien portofrei mit der Originalschachtel, dem Kassenbon und einer kurzen Beschreibung des festgestellten Fehlers an Euclidea s.r.l., Via Cantore 40, I-16149 GENOVA - ITALIEN.

Die Postgebühren für die Rücksendung des ersetzten Materials gehen zu Lasten des Käufers.

ANLEITUNG

- 1) Zu Beginn des Spiels.
- 2) Laden auf die Festplatte.
- 3) Laden und Speicherung der Position.
- 4) Gebrauch der Schnittstelle.
- 5) Das System "Parallaction".

ZU BEGINN DES SPIELS

Fügen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk DF0 ein. Wählen Sie die gewünschte Sprache und geben Sie an, ob Sie das Spiel auf die Festplatte laden wollen. Fügen Sie den Code ein, der sich aus dem auf den nächsten Seiten beschriebenen TEST ergibt, sobald die Aufforderung dazu erscheint.

LADEN AUF DIE FESTPLATTE

VERSION AMIGA: Zum Laden des Programms auf die Festplatte müssen mindestens 5 Mb darauf verfügbar sein. Nachdem Sie die Diskette 1 in das Laufwerk DF0 geschoben und die gewünschte Sprache gewählt haben, erscheint die Ladeoption auf dem Bildschirm. Wenn Sie das Programm auf die Festplatte laden wollen, klicken Sie "ja" mit der Maus und führen Sie die Befehle aus, die danach erscheinen.

VERSION MS DOS: Zum Laden des Programms auf die Festplatte müssen mindestens 10Mb darauf verfügbar sein. Nachdem Sie die Diskette 1 in das Laufwerk A geschoben haben, schreiben Sie
a:install c:

und drücken Sie die Taste "Enter". Danach folgen Sie allen Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

LADEN UND SPEICHERUNG DER POSITION

Während des Spiels können Sie die von Ihnen erreichte Position speichern, indem Sie die Taste "s" drücken. Es erscheint eine Liste, auf der Sie der Position, die Sie speichern wollen, einen Namen geben können. Sie können bis zu maximal 10 Positionen insgesamt speichern. Wenn sie von einer der gespeicherten Positionen ausgehen wollen, wählen Sie "gespeichertes Spiel" auf der eigens dafür angelegten Bildschirmseite. Sie können auch in jedem beliebigen Moment des Spiels die Taste "l" drücken, woraufhin die Liste der Positionen erscheint, unter denen Sie wählen können.

GEBRAUCH DER SCHNITTSTELLE

Im Nippon Safes Inc. erfolgt die Interaktion mit

den Darstellern durch Bilder, die Handlungen verkörpern. Die zur Verfügung stehenden Bilder erscheinen auf dem Bildschirm, wenn die rechte Taste der Maus gedrückt wird. Rücken Sie den Pfeil auf das gewünschte Bild und lassen Sie die Taste los. An Stelle des Pfeils erscheint das gewählte Bild. Zu jedem eine Handlung ausdrückenden Bild erscheinen Gegenstände, auf die man einwirken kann. Wenn Sie den Pfeil auf einen dieser Gegenstände rücken, erscheint darunter eine Information, die Handlung angibt, die ausgeführt werden kann. Zu Beginn können Sie vier mögliche Wahlen treffen:



öffne
schließe



prüfe



nimm



sprich

Durch das Sammeln von Gegenständen vergrößert sich das Inventar, und bestimmte Handlungen werden möglich.

BEISPIEL 1:

Wenn Sie eine Tür mit einem Schlüssel öffnen möchten,

- wählen Sie den Schlüssel
- rücken Sie den Pfeil auf die Tür, unter dem Cursor erscheint die Information "öffne die Tür"
- klicken Sie die linke Taste der Maus, um die Handlung auszuführen.

Zur Prüfung der Gegenstände des Inventars benutzen Sie sie am Darsteller.

BEISPIEL 2:

Zur Benutzung eines Gegenstands an einem anderen Gegenstand, den Sie schon besitzen,

- wählen Sie den ersten Gegenstand
- rücken Sie den Pfeil auf den Darsteller
- halten Sie die rechte Taste der Maus gedrückt
- wählen Sie den zweiten Gegenstand.

Die beiden Gegenstände verschwinden und es erscheint ein neuer Gegenstand, der sich aus diesem Vorgang ergibt.

DAS SYSTEM "PARALLACTION"

Im Nippon Safes Inc. erleben Sie die Mißgeschicke unserer drei Freunde in der japanischen Metropole Tyoko. Im Spiel entwickeln sich die drei Geschichten gleichzeitig und sind untrennbar miteinander verbunden. Sie können wählen, ob Sie sie der Reihenfolge nach oder abwechselnd erleben wollen: Das ist das System PARALLACTION.

EINLEITUNG

NIPPON SAFES INC.: Wunder, Neuheiten, Kontraste, Paradoxe des modernen Japans aus der indiskreten Sicht des weit entfernten Abendlandes.

NIPPON SAFES INC. beabsichtigt keinesfalls, die japanische Kultur und das japanische Volk abzuwerten oder zu beleidigen, deren Eroberungen und Traditionen wir im Gegenteil bewundern und respektieren. Sollten sich Fakten oder Handlungen (rein zufällig) auf wirklich existierende Personen oder Dinge beziehen, entschuldigen wir uns im voraus dafür, denn wir hatten keine Absicht, irgend jemand zu verletzen.

NIPPON SAFES INC.: Laßt uns die Sicherheitsgurte (oder die Hosenträger) anlegen, und... ab geht's! Bestimmungsort Tyoko: ein nicht genau identifizierter Ort auf halber Luftlinie zwischen Tokyo und Kyoto.

DIE HANDLUNG

In der Unterwelt der japanischen Metropole Tyoko treibt sich ein dunkler, verdächtiger Typ herum. Was mag diese, geheimnisvolle Person wohl für Ränke schmieden? Helft Doug Nuts, dem geschickten Technologiedieb, dies zu entdecken, indem Ihr Euch in die verführerische Donna Fatale und in Dino Fagioli, den ehemaligen, geistig etwas angeschlagenen Boxer verwandelt. Gebt im Verlauf des Spiels acht auf die Ratschläge der Personen, denen Ihr begegnet. Wenn Ihr die Dinge oder die Personen mit dem dafür zuständigen Befehl prüft, erhaltet Ihr Informationen über sie. Sammelt alle Gegenstände, die Euch Eures Erachtens nützlich sein können. Im Verlauf des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, das Spiel zu speichern und es von derselben Stelle wieder aufzunehmen. Auf jeden Fall werdet Ihr nie blockiert, was auch immer Ihr anstellt, und Ihr könnt nie unkommen. Einige der Rätsel, die Ihr lösen müßt, sind besonders kompliziert. Um sie zu lösen, müßt Ihr nachdenken und nicht einfach versuchsweise vorgehen. Wenn Ihr in einem der drei Abenteuer zu hohe Schwierigkeiten antrefft, fahrt mit den anderen fort. Es könnte sein, daß Euch die gleiche Situation aus der Sicht eines anderen Darstellers eine Lösung Eures Problems eingibt. Wenn Ihr eine geschlossene Tür vorfindet oder wenn Euch ein Darsteller keine nützlichen Informationen liefert, laßt nicht vom Spiel ab. Startet in einem späterem Moment einen neuen Versuch, denn es könnte sein, daß sich die Situation infolge einer Aktion, die Ihr an anderer Stelle durchgeführt habt, geändert hat.

DIE HAUPTDARSTELLER

DOUG NUTS. Er ist ein Genie der Elektronik und nutzt sein Wissen für ziemlich unzulässige Zwecke (mit kärglichen Ergebnissen). Seine Karriere als Elektronikingenieur in Oxford wurde, Jäh unterbrochen als er dabei erwischt wurde, daß er die im Computer der Fakultät gespeicherten Prüfungsergebnisse verfälschte. Nach seinem Umzug nach Japan, in die Heimat der Elektronik, kommt er jedesmal mit dem Gesetz in Konflikt, wenn eins seiner erfindungsreichen Utensilien für Einbrüche nicht funktioniert, wie es sollte.

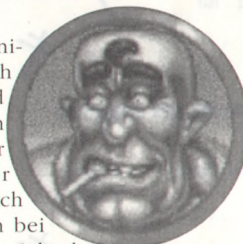


DONNA FATALE. Sie ist Varieté-Schauspielerin. Sie hat eine verheißungsvolle Karriere als klassische Balletttänzerin aufgegeben, um sich auf die Pfade der glitzernden Showwelt zu begeben. Sie ist nach Tyoko gekommen, weil sie geblendet wurde durch die Versprechen eines vorgeblichen Theaterunternehmers, der sie einem Leben an der Grenze der Gesetzmäßigkeit überlassen hat, nachdem er ihr ganzes Hab und Gut durchgebracht hatte.



DINO FAGIOLI.

Ehemaliger Boxer italienischer Abstammung, durch und durch gutmütig und ehrlich. Er geht oft Leuten in die Falle, die von seiner dürftigen Neigung zur Vernunft profitieren. Nach einer Reihe Niederlagen bei Boxwettkämpfen hat er sich als Matrose auf einem Schiff nach Japan anheuern lassen. Nach unzähligen schönen Bescherungen, die er bereitet hat, wurde er zwangsweise in Tyoko ausgeschifft, wo er versucht, sich schlecht und recht durchs Leben zu schlagen.



TEST

Smart, sexy oder sucker ? Versuche, Dich in einen der drei Darsteller einzufühlen, mit dem Du spielen möchtest, und antworte. Verwende den Code, der sich aus den sechs Antworten ergibt, um Deinen Darsteller zu wählen.

1) Du stehst auf einer Bühne. Du sollst für mehr Stimmung sorgen. Was machst Du ?

Ich kehre die besten Seiten meines künstlerischen Talents heraus. Na

Nichts. Ich fühle mich wie ein Thunfisch auf dem Trockenen. Ne

Kennen Sie schon den über das U-boot...? Wa

2) Was denkst Du, wenn Du in den Spiegel schaut ?

Eine Person, die in den Spiegel schaut. Ri

Mutter Natur war nicht geizig.. Ra

Welch eine hohe Stirn! Ki

3) Für nichts auf der Welt ließe ich mir entgehen:

Eine Folge der Serie "Besonders die Armen weinen". Ho

Die letzte Nummer von "Joystick und Lipstick". Ki

Ein Rendez-Vous im Dunkeln. Ka

4) Deine Arbeit ist:

Berechnung, Emotionen und Unvorhergesehenes. Ra

Unterschiedlich und voller Bewegung. Wa

Der tägliche Trott. Ne

5) Du findest eine Tasche voller Geldscheine. Wie verhältst Du Dich ?

Sie zu nehmen wäre gegen meine Berufsethik. Ra

Ich würde in der Umgebung fragen, ob jemand sie verloren hat. I

Da Geld nicht glücklich macht, würde ich sie behalten, um niemanden unglücklich zu machen. Na

6) Dein Leben kann im folgenden Sprichwort zusammengefaßt werden:

Es ist nicht alles Gold, was glänzt. Ho

Wer sich zufriedengibt, genießt mehr. Wa

Liebe Deinen Nächsten wie Dich selbst. Ki

PACHINKO

Das Pachinkospiel ist eine typisch japanische Vergnügungsform und auch die weit verbreitetste. 1.732.461 Personen, mindestens 70% der Männer und 30% der Frauen spielen es regelmäßig. Es besteht aus einem Zwischending zwischen einer Slot Machine und einem Flipper. Das Spiel verläuft auf einer senkrechten Platte, auf der Löcher eingelassen und Nägel angebracht wurden. Die Geschicklichkeit des Spielers besteht darin, eine Metallkugel auf den Nägeln aufprallen zu lassen, sodaß sie in die Löcher hineinfällt. Auf diese Weise kann man neue Kugeln gewinnen, bis daß man sich mit seinem Gewinn begnügt oder keine Kugeln mehr vorrätig sind. Die gewonnenen Kugeln können in Proportion zu ihrer Anzahl mit Preisen eingetauscht werden. Meistens handelt es sich um tägliche Bedarfsartikel wie Schokolade, Parfum, Zigaretten usw...

Es ist streng verboten, die Kugeln in Geld einzutauschen, was allerdings im allgemeinen in ganz Japan praktiziert wird. Auf alle Winkel Japans verstreut gibt es mehr als 15.000 Pachinko-Spielsäle. Jeder faßt durchschnittlich 200 Automaten, die während des Betriebs einen ohrenbetäubenden Lärm veranstalten. Das Merkwürdige ist, daß im Untergrund eine noch lautere Musik läuft, um diesen teuflischen Krach zu übertönen.

DAS JAPANISCHE ALPHABET

Es existieren zwei Typen japanischer Schriftzeichen:

Die KANA sind phonetische Symbole und stammen aus Japan selbst. Jedes Symbol stellt eine Silbe dar. Es gibt zwei Kana-Typen, die dieselben Silben ausdrücken:

Die Hiragana werden für grammatikalische Partikel gebraucht (Vorsilben, Artikel usw.) und die Katakana stellen Worte ausländischen Ursprungs dar. Jede der

beiden Gruppen umfaßt 46 Schriftzeichen:

Die KANJI sind Ideogramme und stammen aus der chinesischen Sprache, in der jedes Symbol einen Begriff darstellt. Es gibt ungefähr 10.000 Kanji in der japanischen Sprache, aber nur 4.000 zirkulieren praktisch gebraucht. Der Ursprung der japanischen Schreibweise geht auf das vierte Jahrhundert nach Christus zurück. In jener Zeit gelangten chinesische Handschriften nach Japan, deren Schriftzeichen in die japanische Schrift übernommen wurden, die bis dahin noch kein eigenes Schreibsystem besaß. Die Schriftzeichen wurden phonetisch verwendet, ohne ihre Herkunft zu berücksichtigen. Da die chinesischen Schriftzeichen sehr kompliziert waren, wurden sie mit der Zeit vereinfacht, bis daß sie am Ende des Jahrhunderts die Form der Hiragana angenommen hatten. Wenig später wurden die Katakana entwickelt, die von Forschern des Buddhismus für Notizen in ihren Texten erfunden worden waren. Parallel dazu begann man, die chinesischen Schriftzeichen als Ideogramme zu benutzen, ohne die Aussprache zu berücksichtigen. Dadurch wurde eine kompaktere Schreibweise als durch die Verwendung der phonetischen Zeichen der beiden Alphabete Kana erreicht. Lange wurden die drei Schriftzeichentypen unabhängig voneinander gebraucht, und die Anzahl der Kanji stieg kontinuierlich. Am Ende des 19. Jahrhunderts beschloß die japanische Regierung, das Schreibsystem zu vereinfachen. Sie legte eine begrenzte Zahl (1900) Kanji fest, die offiziell für die Ausfertigung von Urkunden anerkannt wurden. Heute kennt ein durchschnittlich gebildeter Japaner ungefähr 3.000 Kanji. In der schriftlichen Sprache werden ungefähr 4.000 verwendet. Die vollständigsten japanischen Wörterbücher enthalten ungefähr 10.000 Kanji.

DIE JAPANISCHE EISENBAHN

Auf dem Bahnhof Shinjuku von Tokyo herrscht das größte Gedränge der Welt. Die Japaner nennen die Hauptverkehrszeit "Tsukin Jigoku", wörtlich: "Die Hölle des Pendlers". Die japanischen Pendelzüge sind sehr schnell, unglaublich sauber, aber oft brutal überfüllt. Es ist ganz normal, daß es bei plötzlichem Bremsen Verletzte gibt, denn die hoffnungslos zusammengequetschten Fahrgäste fallen wie Kegel übereinander. Aus diesem Grunde meiden alte Leute und Eltern mit Kleinkindern diese Verkehrsmittel in der Hauptverkehrszeit. Um besser verstehen zu können, wie überfüllt diese Züge sind, muß man wissen, daß auf den Bahnhöfen normalerweise die "Oshiya" (bedeutet: "Reinwerfer") eingesetzt werden. Diese Personen haben die Aufgabe, die Fahrgäste in die Wagen zu schieben. Jeder Fahrgast hat nämlich den Willen, in den Zug zu steigen, um pünktlich am Arbeitsplatz anzukommen, aber die Wagentüren schließen sich nicht, bevor er nicht ein-oder ausgestiegen ist. Da die anderen Fahrgäste zu wohlgezogen sind, um einzugreifen, helfen die mit einwandfrei weißen Handschuhen bekleideten Reinwerfer dem Unglückseligen, sich zu entscheiden. Insbesondere im Winter, wenn man dicker angezogen ist, stellt die Eisenbahn weiteres Personal für diese Aufgabe ein. Das Eisenbahnnetz von Tokyo umfaßt 179 Km U-Bahn-Strecken..

DER FISCH IN JAPAN

Es ist bekannt, daß die Japaner zu den unersättlichsten Fischessern gehören. Kaum jemand weiß jedoch, daß sie lediglich 2% der Weltbevölkerung ausmachen, aber 15% des Fischfangs der Welt konsumieren: 8mal mehr als die Amerikaner und 15mal mehr als die Chinesen. Sie befinden sich aber auch an der Weltspitze, was die Größe und die Qualität des gefangenen Fisches anbelangt. Vor den Küsten Japans trifft nämlich der warme Strom "Kuroshio" auf den kalten Strom "Oyashio", und dies ist die Stelle mit dem größten Fischreichtum der Welt. Darüber hinaus

wurde der große Fischkonsum durch den Mangel an Viehweiden und durch den Buddhismus gefördert, der die Tötung von Tieren zu Nahrungszwecken verbot. Die Japaner essen Fisch auf vielerlei Zubereitungsarten, als Einzelgang (geräuchert, gebraten, in Salz, gegrillt, gebacken) und roh in den typischen japanischen Gerichten "Sushi" und "Sashimi". Einer der berühmtesten Märkte ist der Fischmarkt in Tsukiji. Er besteht aus einem riesigen Gebäudelabyrinth, das in der Nähe des ursprünglichen Kerns Edo, der später Tokyo wurde, errichtet worden ist. Auf diesem Markt wird jede Art Fisch verkauft, insbesondere aber der Thunfisch, Grundelement des "Sushi". Der Thunfisch ist die beliebteste Fischart in Japan und wird aus aller Welt geliefert. Auf den Markt gehen jeden Morgen Einzelhändler, Restaurantbesitzer und Sushi-Köche, um den besten Thunfisch zu ergattern, der für astronomische Preise verkauft wird.

DIE GEISHA

Die Geisha ist eine Gestalt, die uns eher als alles andere an Japan erinnert. Viele Abendländer wissen jedoch nicht, welche Rolle sie in der japanischen Gesellschaft spielt. Das Wort "Geisha" bedeutet "Künstlerin", "begabte Person". In Wirklichkeit wird sie für die Unterhaltung ausschließlich der männlichen Gäste insbesondere bei Festen eingesetzt, bei denen Riesenmengen an Bier, Whisky und Saké konsumiert werden. Die Geishas haben die spezielle Aufgabe, die Gäste in Stimmung zu halten und dafür zu sorgen, daß das Fest ohne Schwierigkeiten verläuft. Sie spielen ein Instrument namens Shamisen, singen Volkslieder und führen komplizierte Tänze auf. Aber ihre ganze Geschicklichkeit ist darauf gerichtet, mit den Männern zu flirten, sie zum Lachen zu bringen und zum ununterbrochenen Trinken anzuhalten. Aus der Sicht eines Abendländers erscheinen sie eine spezielle Art von Animiermädchen. Sie nehmen nur an Festen für reiche oder mächtige Männer teil, die sich ein kostspieliges, aus Blumen bestehendes "Geschenk" leisten können. Für eine Geisha wäre es undenkbar, über Geld zu sprechen. Sie verlangen ihre Stundenvergütung in Blumen, was normalerweise 10.000 Yen pro Stück bedeutet. In Japan existieren zur Zeit weniger als tausend Geishas der hohen Klasse, deren Durchschnittsalter über Virzig Jahren liegt.

Jahren ligt. Viele von ihnen entwickeln dauerhafte Beziehungen zu den Kunden und lernen viel über deren Geschäfte, sodaß sie bei Gelegenheit auch wirtschaftliche Empfehlungen geben können. Das Hauptthema der Gespräche, der Spiele und der Lieder ist allerdings der Sex. Einige Geishas halten mit auserlesenen Kunden auch Liebschaften; in Tyoko sind dies nur 1622. Die Figur der Geisha ist aber im Niedergang begriffen, auch in Städten wie Kyoto, in denen die Tradition noch sehr respektiert wird. Zu Beginn des Jahrhunderts gab es in Japan mehr als 80.000 Geishas. Die japanischen Frauenrechtlerinnen hassen schon allein die Geisha als Idee, und immer mehr Mädchen finden die langen Ausbildungsjahre und die Aussichten, sich mit Trinkern zu vergnügen, nicht sehr faszinierend, obwohl viele Geishas normalerweise reiche Geschäftsmänner und bedeutende Politiker heiraten.

DIE ÖFFENTLICHEN BÄDER

Jede Zivilisation entwickelt mit der Zeit Sozialisationskanäle, die je nach den Traditionen, dem Klima, der wirtschaftlichen Lage usw. sehr unterschiedlich sein können. In den abendländischen Gesellschaften ist diese Rolle den Vergnügungszentren vorbehalten (Diskotheken, Pubs, Bars usw.). In Japan besteht dieser gesellige Ort seit langer Zeit aus den "öffentlichen Bädern". Wenn es auch merkwürdig erscheinen kann, waren die "Sento" (was eben "öffentliches Bad" bedeutet) früher die Zentren des gesellschaftlichen Lebens. Mit der Verbreitung der Badezimmer in den Häusern waren viele öffentliche Bäder gezwungen, zu schließen, während andere mit Hydromassage und Massagesälen modernisiert wurden... Die neueste Mode bei den Bädern ist das Kaffeebad. Diesem Getränk werden besondere körperkräftigende Tugenden zuerkannt. Das Kaffeebad ist aber kein Luxus für wenige Auserwählte: Es kostet durchschnittlich um die 3 Mark.

DIE HOTELS IN JAPAN

Japan ist sicher eins der Länder, in denen die Extravaganz zum Lebensstil der Bevölkerung gehört. Um eine Bestätigung dafür zu erhalten, genügt es, die Hotels zu besichtigen, von denen es in diesem Lande nur so wimmelt. Einige, besonders in Stadtinneren, haben das Aussehen (und die Ausmaße) mittelalterlicher Festungen; andere sind Riesenkarussells, in denen sich die Betten auf halber Höhe bewegen und Raumschiffe mit Leuchtschweif und Startdröhnen nachahmen. Am verbreitetsten sind jedoch die "Kapselhotels". Darin stehen den Gästen keine normal bequemen Zimmer zur Verfügung, sondern ungefähr zwei Kubikmeter große Räume, die angelegt sind wie Grabnischen auf einem Friedhof. Ursprünglich waren sie im Vergnügungsviertel Osaka für Nachzügler gebaut worden, die auch den letzten Zug versäumt haben. Heute werden in den Kapselhotels alle Arten von Personen in ganz Japan untergebracht. Die Räumchen sind streng nur den Einzelpersonen vorbehalten.



DYNABYTE
SOFTWARE HOUSE ITALIANA