



LES AVENTURIERS

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
Cassette & disquette

© INFOGRAMES 1988

SOMMAIRE

PRELIMINAIRES	3
1. REPERAGES SUR CASSETTE	3
2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES	3
I - MARCHE A L'OMBRE	4
1. DEBUT DU JEU	4
2. COMMANDES DU JEU	4
II - STRYFE	5
1. INTRODUCTION	5
2. COMMANDES DU JEU	6
3. LES PERSONNAGES	7
III - EDEN BLUES	8
1. INTRODUCTION	8
2. PRINCIPE DU JEU	8
3. ACTIONS	9
4. INCIDENCE DES ACTIONS.....	9
IV - DWARF	9
1. PRINCIPE DU JEU	9
2. COMMANDES	9
V - MOMY	10
1. PRINCIPE DU JEU	10
2. COMMANDES	10
VI - ELECTRIC WONDERLAND	11
1. BUT DU JEU	11
2. COMMANDES	11
VII - MASSACRE A LA TOMATE	11
1. INTRODUCTION	11
2. COMMANDES DU JEU	11
VIII - PEPE BEQUILLES	12
1. INTRODUCTION	12
2. COMMANDES DU JEU	12

PRELIMINAIRES

Dans chaque boîte «LES AVENTURIERS», vous trouverez huit jeux répartis sur deux disquettes ou sur deux cassettes.

1. REPERAGE SUR CASSETTE

Pour plus de commodité, il est nécessaire de repérer les différents jeux de la cassette grâce au compteur de votre magnétophone. Pour cela, procédez comme suit :

- Insérez la cassette 1 face A vers le haut dans le lecteur,
- assurez-vous qu'elle est bien rebobinée en début de bande,
- mettez le compteur à zéro,
- au clavier, tapez CAT
- appuyez sur la touche ENTER,
- mettez votre magnétophone en LECTURE.

Le magnétophone démarre, chaque fois qu'il rencontre un jeu il affiche :

FOUND «NOM DE FICHER»

Inscrivez alors immédiatement le numéro de compteur correspondant au jeu dans le tableau ci-dessous. Puis faites de même pour la face B, après avoir remis le compteur à zéro, et cela jusqu'au dernier programme face B de la cassette 2.

TABLEAU DE REPERAGE

	NOM DE FICHER	K7 N°	FACE	N° DE COMPTEUR
MARCHE A L'OMBRE	MARCHE	1	A	000 →
STRYFE	STRYFE	1	A	→
EDEN BLUES	EDEN	1	B	→
DWARF	DWARF	1	B	→
MOMY	MOMY	2	A	→
ELECTRIC WONDERLAND	WONDERLAND	2	A	→
MASSACRE A LA TOMATE	MASSACRE	2	A	→
PEPE BEQUILLES	PEPE	2	B	→

2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES**Version disquette :**

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la disquette du jeu dans le lecteur, en vérifiant sur l'étiquette que la face est la bonne,
- tapez RUN*MENU
- appuyez sur la touche ENTER.

Un menu s'affiche à l'écran. Déplacez la barre de sélection avec les touches ↑ et ↓, appuyez sur la barre d'espacement pour valider.

Version cassette :

- mettez l'unité centrale sous tension,
- insérez la cassette dans le lecteur, rembobinez-la au début,
- mettez le compteur à zéro,
- faites avancer la bande jusqu'au numéro de compteur que vous avez noté dans le tableau de repérages,
- tapez "RUN" le nom du fichier que vous souhaitez charger (voir tableau de repérage).
- et appuyez sur la touche ENTER.

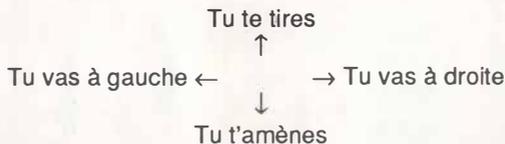
I - MARCHE A L'OMBRE

1. DEBUT DU JEU

On t'a piqué ta mob. Tu dois retrouver tous les morceaux et la remonter le plus vite possible parce que c'est justement ce soir là que tu as promis à ta copine de l'emmener au concert de Renaud. N'oublie pas les billets, et surtout préviens-la avant 19h30 !

2. COMMANDES DU JEU

Tu joues avec la manette ou au clavier (touches de déplacement du curseur et barre d'espacement).



N.B : *pour bien piger le truc fais bien attention à la tête du héros quand il arrive dans un nouveau lieu. S'il est de profil regardant vers la gauche, bouge la manette (ou appuie sur la flèche) vers la droite pour retourner d'où il vient.*

Si tu rencontres quelqu'un, trois icônes s'affichent au milieu de l'écran. Tu peux :

- poser une question (point d'interrogation)
- t'en aller,
- te battre.

Si tu veux poser une question,

- dirige la manette vers la gauche ou vers la droite pour faire clignoter le point d'interrogation,
- appuie sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espacement,
- une question apparaît, mais il y en a d'autres et si tu veux les voir bouge ta manette ou appuie sur une touche fléchée.
- si tu as trouvé une question que tu veux poser, appuie sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espacement.

Si tu veux t'en aller,

- dirige la manette vers la gauche ou vers la droite pour faire clignoter l'icône du milieu (ou appuie sur une touche fléchée),
- appuie sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espacement.
- ensuite, pour aller voir ailleurs, tu diriges la manette pour te déplacer comme avant.

Si tu veux te battre,

- dirige la manette vers la gauche ou vers la droite pour faire clignoter le poing,
- appuie sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espacement.

Commandes pour se battre :

- appuie sur le bouton ACTION en même temps que tu diriges la manette de jeu dans un sens ; au clavier, appuie sur la barre d'espacement en même temps que sur une des touches fléchées :



Si tu veux changer de côté ou te tirer, arrête d'appuyer sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espacement et utilise la manette ou les touches fléchées comme avant.

Attention : pour commencer le jeu, appuie sur le bouton ACTION et dirige la manette vers le haut en même temps. Au clavier, appuie sur la barre d'espacement et sur la touche ↑ en même temps.

ENERGIE

Quand tu te bats, tu vois sur la droite de ton écran deux verres de bière. Celui du haut c'est le tien, l'autre c'est celui du mec qui te castagne. Les verres de bière se vident en fonction du niveau d'énergie que vous avez chacun. Si ton verre est presque vide, il faut vite le remplir en allant dans un bar ! (c'est la maison qui régale...).

II - STRYFE

1. INTRODUCTION

Stryfe vous invite à revivre l'une des plus mystérieuses batailles du royaume de Féérie, celle qui a vu s'affronter les gnomes (que vous incarnez) et les Forces du Mal, dirigées par le Grand Morvelinh, sans doute le plus méconnu des démons.

Les Gnomes, prisonniers du Grand Morvelinh, n'ont qu'un souci : s'échapper et se venger. Avec eux, vous devrez investir tous les repaires du démon et exterminer le plus grand nombre de ses ignobles complices.

Vous devrez aussi détruire les Portes du Mal, par où surgissent vos ennemis, les monstres, et, pour les meilleurs d'entre vous, il restera à débusquer le Grand Morvelinh en personne et à le combattre au fond de son épouvantable retraite, la Fosse Noire.

2. COMMANDES DU JEU

OPTIONS

1 joueur : touche F1.
2 joueurs : touche F2.

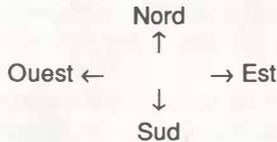
Pour changer de personnage (gnome guerrier ou gnome sorcier), appuyez sur la touche S.

Touche M pour avoir la musique.
Touche N pour enlever la musique.
Touche ESC fait une pause.
Touche DEL pour reprendre le jeu après une pause.

COMMANDES DE DEPLACEMENT

Vous pouvez jouer avec une manette de jeu ou avec les touches du clavier.

Avec une manette de jeu :



Avec un clavier AZERTY

Déplacements du Gnome sorcier
A Nord
W ouest X est
Q Sud

Déplacements du Gnome guerrier
< Nord
/ ouest + est
% Sud

Avec un clavier QWERT,

Déplacements du Gnome sorcier
Q Nord
Z ouest X est
A Sud

Déplacements du Gnome guerrier
{ Nord
> ouest ? est
+ Sud

ACTIONS

Gnome sorcier

Ses armes sont les éclairs magiques. Il peut également utiliser des potions trouvées en chemin.

Touche C : éclair
Touche TAB : potion

Gnome guerrier

Son arme, la hache magique d'Olaf a la particularité de réapparaître dans la main de celui qui l'a lancée lorsqu'elle atteint son but.

Barre d'espace : hache

touche RETURN : potion.

3. LES PERSONNAGES

LES GNOMES sont tous un peu magiciens, mais certains deviennent de véritables virtuoses en la matière. Ce sont eux que l'on appelle «les sorciers».

STRYFE met en scène WLAMIR, le plus célèbre des gnomes sorciers et OLAF le meilleur guerrier.

LES KOBOLDS, ces petits êtres malfaisants originaires des pays germaniques usent de magie, comme tous les habitants de Féerie. N'apparaissant que pour venger un des leurs, ils feront tout pour vous détruire.

LES ESPRITS VERTS : seuls les gnomes peuvent apercevoir ces êtres invisibles. Peu intelligents, faiblement magiciens et plutôt lâches, ils abandonnent la partie s'ils sentent que l'ennemi est le plus fort.

Les esprits verts attaquent le Gnome le plus proche en lui absorbant son énergie et en lui jetant des boules de feu magiques.

LES TROLLS, originaires des pays nordiques, ces êtres sont les plus stupides et les plus malfaisants de l'armée du grand Morvelinh. Leur bêtise et leur brutalité les rendent très dangereux.

Les Trolls attaquent le Gnome le plus proche en le mordant.

LES FANTOMES. Leur seul destin est la vengeance : ils ne viennent que pour tuer celui qui les a tués. Résolument impitoyables, ce sont vos pires ennemis après les Kobolds.

LES OBJETS

LES CLEFS D'ARGENT : permettent de prendre les clefs d'or.

LES CLEFS D'OR : permettent de quitter une région si elles sont utilisées devant les portes de l'invisible.

LES JAMBONS : redonnent de l'énergie.

LES COFFRES : permettent de s'enrichir et de gagner des points d'expérience.

LES POTIONS : utilisées par le sorcier, elle détruisent tout ; le guerrier ne connaissant pas parfaitement la magie ne détruira que les portes du mal.

LES PORTES DU MAL : font apparaître les monstres, mais elles sont destructibles (potions).

III - EDEN BLUES

1. INTRODUCTION

Du pénitencier, lourde masse accroupie au sommet d'une colline ainsi qu'un animal fabuleux courbé sous le galop forcené des nuages, s'exhalent les dernières vapeurs des fourneaux qui s'éteignent. Tout est figé, tout est sans vie. Les seuls mouvements perceptibles sont ceux des robots dont les grincements métalliques se répondent de loin en loin. Ce sont les nouveaux maîtres. Le pénitencier est leur quartier général.

Dans la cellule 412, l'unique survivant découvre sa solitude sans y croire encore. Il regarde d'un oeil incrédule les robots s'agiter entre les bâtiments pénitentiaires. Pourquoi l'ont-ils épargné ? Un mouvement de révolte le jette contre la porte. A violents coups de pieds il arrache la serrure ; elle s'ouvre, le voici dans le couloir...

Dehors, les derniers rayons du jour teintent de pourpre les capteurs solaires qui parsèment la carapace des robots. L'ombre de leurs antennes s'allonge, leur énergie semble décroître, ils s'assoupissent à l'angle des murs. Alors s'élève une vague plainte. Ses modulations envoûtantes et douces comme un chant de sirène flottent au hasard du pénitencier, imprègnent les couloirs, tissent autour du dernier des hommes un réseau d'espérance, une nouvelle raison d'être et d'agir : cette voix, c'est une voix de femme...

2. PRINCIPE DU JEU

Le jeu se pratique soit à la manette, soit à l'aide des touches fléchées. Dans ce dernier cas, la touche COPY sert de bouton de tir. Aucune autre touche n'est nécessaire.

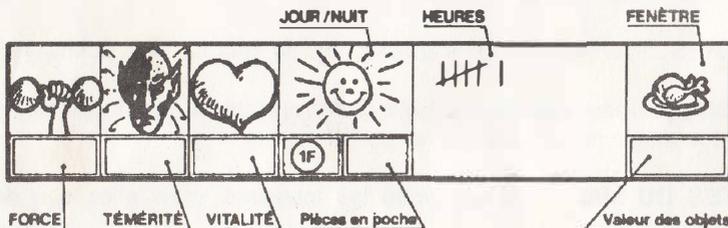
TABLEAU DE BORD

- **Répartition des points disponibles:** Avant de commencer le jeu (COPY ou TIR), il est souhaitable d'insuffler la vie au héros, faute de quoi il agonise immédiatement. 3 icônes illustrant les caractéristiques du personnage (force, témérité et vitalité) attendent votre décision.

Pour sélectionner l'icône ← →
 Pour augmenter ou diminuer la valeur de chaque caractéristique ↑ ↓

- **Touche COPY ou bouton de tir :** Tout appui sur COPY ou tir fait agir le personnage en fonction des objets visualisés dans la fenêtre de droite. S'il n'y a rien dans la fenêtre, COPY ou tir font varier la vitesse de déplacement du héros.

☞ Attention, sa vitalité diminue en proportion : plus il marche vite, plus il se fatigue...



3. ACTIONS

SYMBOLE	CARACTERISTIQUES
PORTES	s'ouvrent à violents coups de pieds. Coûtent en force en fonction de la valeur affichée sous la fenêtre.
BOUTEILLES	apportent de la vitalité. On en trouve dans les caves.
ASSIETTES	apportent en force.
TASSES DE CAFE	apportent en témérité. Coûtent un franc.
PIECE DE 1 FRANC	Permet de boire du café aux distributeurs. On les découvre quelquefois sur le rebord des fenêtres des cellules.

4. INCIDENCE DES ACTIONS

CARACTERISTIQUE	DIMINUTION	AUGMENTATION	SOLDE NUL
FORCE	Ouverture des portes heurts contre les murs	Manger	Impossible d'ouvrir les portes
TEMERITE	Fusiller les robots du regard	Boire du café	Impossible de neutraliser les robots
VITALITE	Survivre, résister aux robots Résister au temps	Boire du vin	Décès prématuré

N.B : La vitalité ne diminue pas lorsque le héros se couche.

IV - DWARF

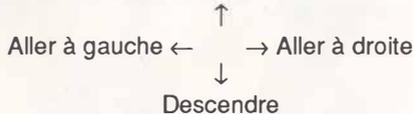
1. PRINCIPE DU JEU

Prisonnier dans les oubliettes de la plus haute tour d'une forteresse, vous devez parvenir au dernier niveau pour en sortir. Vous devrez trouver des coffres qui contiennent des parchemins. Ces parchemins indiquent la direction de l'unique bon levier actionnant le passage secret au niveau supérieur. Pour réussir votre évasion, ruse et réflexion seront nécessaires pour déjouer les pièges de votre infâme geôlier.

2. COMMANDES

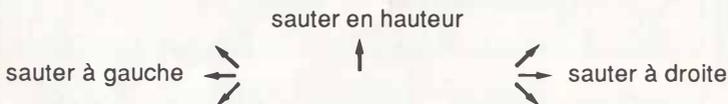
Vous pouvez jouer avec une manette de jeu ou au clavier.

Les déplacements avec la manette : Monter



Les actions avec la manette :

Appuyez sur le bouton action tout en donnant une direction au manche de la manette ;



bouton ACTION seul pour actionner un levier.

Les déplacements avec le clavier :

8 Monter
1, 4, 7 aller à gauche 3, 6, 9 aller à droite
2 descendre

Les actions avec le clavier :

Appuyez sur la touche SHIFT en même temps qu'une autre touche du clavier ;

8 sauter en hauteur
1, 4, 7 sauter à droite 3, 6, 9 sauter à gauche

touche SHIFT seule pour actionner un levier.

V- MOMY

1. PRINCIPE DU JEU

Julien Merialisse, le célèbre archéologue est parti à la recherche d'une civilisation mystérieuse dans le désert. Vous découvrez qu'une autre expédition est à sa poursuite. Aussi vous décidez de prêter main forte à votre ami et parvenez sans incident au camp Merialisse. Hélas, seules les ruines d'une cité s'élevant à proximité, attestent d'une vie passée...

L'aventure vous mène au coeur de la cité de plus en plus étrange où de curieuses traces apparaissent parfois dans la poussière...

2. COMMANDES

Les différentes possibilités apparaissent à l'écran sous forme d'icônes.

- Pour en sélectionner une, déplacez le cadre de choix et validez en appuyant sur la touche RETURN.

- Pour déplacer le cadre de choix, utilisez les touches fléchées du clavier ou donnez une direction à l'aide de votre manette de jeu.

Les icônes :



Bilan Direction Sauver Utiliser Prendre Poser Pause

VI - ELECTRIC WONDERLAND

1. BUT DU JEU

Dans la peau d'un étrange personnage muni d'un skate-board et d'un casque à hélices, vous êtes chargé d'apporter à chaque puits son champignon magique.

Pour ce faire, il faut choisir un champignon, puis entrer dans un puits et trouver la porte magique dans laquelle vous déposerez le champignon. Si c'est le bon champignon et la bonne porte, vous devrez sortir très vite de ce puits, car il va se remplir d'eau !

Dernier conseil : méfiez-vous des champignons vénéneux.

2. COMMANDES

Vous pouvez jouer avec une manette de jeu ou au clavier en utilisant les touches de déplacement du curseur et la barre d'espace.

Le bouton ACTION et la barre d'espace servent à prendre des objets ainsi qu'à lancer des explosifs, des gaz paralysants.

Tout au long de votre périple, outre les champignons, vous trouverez des skate boards de rechange ainsi que des batteries pour alimenter votre hélice. N'hésitez pas à vous aventurer au fond des puits...

VII- MASSACRE A LA TOMATE

1. INTRODUCTION

A 9 heures, Wimp s'apprête à commencer une nouvelle journée de travail dans sa pizzeria. Soudain, les tomates qui ont subi une mutation pendant la nuit l'attaquent ! C'est une lutte contre la montre ! Wimp doit attraper ces mutants végétaux pour approvisionner la fabrique de purée de tomate. Heureusement, il dispose de différents objets à découvrir, qui vont l'aider dans sa lutte.

2. COMMANDES DU JEU

A la manette :

Avancer ↑
 un quart de tour à gauche .. ←
 un quart de tour à droite →
 sauter : bouton ACTION

Pour attraper des tomates, appuyez sur la touche A, S ou D.

Pour attraper des objets, appuyez sur la touche F, G, H ou J.

Pour attraper les cartes de pointage, appuyez sur la touche K, L ou ENTER.

Au clavier :

- A = Avancer
- Z = un quart de tour à gauche
- X = un quart de tour à droite
- Q = sauter

Pour attraper des tomates, appuyez sur la touche 1, 2 ou 3.

Pour attraper des objets, appuyez sur la touche 4, 5, 6 ou 7.

Pour attraper les cartes de pointage, appuyez sur la touche 8, 9 ou 0.

Pour faire une pause, appuyez sur la touche P.

Pour recommencer après une pause, appuyez sur la touche S.

Pour abandonner le jeu, appuyez sur la touche BREAK.

VIII - PEPE BEQUILLES

1. INTRODUCTION

«Moi qui me suis juré de participer à ce concours avec mes vieux potes de l'hospice, je reste hanté par cette idée : ne pas retrouver mes béquilles avant le jour fatidique... Heureusement, cette bonne vieille chaise roulante est des plus efficace ! C'est devenu un super bolide tout terrain, ma carlingue deux roues et j'ai encore un peu de temps pour fouiller de fond en comble les bâtiments...»

2. COMMANDES DU JEU

Le déroulement du jeu se fait à l'aide d'une succession de menus qui offrent un grand choix d'actions au joueur.

Pour accéder au menu, appuyez sur la touche RETURN.

Pour sélectionner une action dans le menu, déplacez le petit coeur devant et validez en appuyant sur la touche RETURN.

Déplacements : Pour vous déplacer dans les différentes pièces de l'hospice, utilisez les touches de déplacement du curseur comme suit :

