



LES AVENTURIERS

Disquette THOMSON T08
Cassette THOMSON M06

SOMMAIRE

PRELIMINAIRES.....	3
1. REPERAGES ET CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR CASSETTE.....	3
2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR DISQUETTE	3
I - LAS VEGAS	4
1. INTRODUCTION	4
2. DEBUT DU JEU	4
3. COMMANDES DU JEU.....	5
A/ LES DEPLACEMENTS	5
B/ POUR JOUER A LAS VEGAS	6
II - MARCHÉ A L'OMBRE	8
1. DEBUT DU JEU	8
2. COMMANDES DU JEU.....	8
III - BOB MORANE JUNGLE	10
1. INTRODUCTION	10
2. DESCRIPTION DE L'ECRAN	10
3. COMMANDES DU JEU.....	11
IV - L'HERITAGE II	12
1. INTRODUCTION	12
2. COMMANDES DU JEU.....	12

LES AVENTURIERS
PRELIMINAIRES

LES AVENTURIERS existe en version cassette pour les micro-ordinateurs Thomson MO6 et en disquette pour les micro-ordinateurs Thomson TO8.

1. REPERAGE ET CHARGEMENT DES PROGRAMMES 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 face A vers le haut dans le lecteur,
- assurez-vous qu'elle est bien rebobinée en début de bande,
- mettez le compteur à zéro,
- appuyez sur la touche LECTURE,
- page en-tête de votre appareil, choisissez le Basic 1.0,
- tapez RUN"
- appuyez sur la touche ENTREE.

Le magnétophone démarre et le premier programme va être chargé. Dès que votre magnétophone s'arrête, inscrivez immédiatement le numéro de compteur correspondant au jeu suivant 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.

TABLEAU DE REPERAGE

CASSETTE	FACE	N° DE COMPTEUR
LAS VEGAS	A	
MARCHE A L'OMBRE	A	
BOB MORANE JUNGLE	B	
L'HERITAGE II	B	

2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR DISQUETTE

On accède aux différents jeux par un menu de sélection.

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

- Insérez la disquette «LES AVENTURIERS» dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 512,
- le menu de sélection apparaît,
- il suffit de choisir le jeu désiré en appuyant sur la touche numérotée correspondante.

I - LAS VEGAS (L'héritage : Panique à Las Vegas)

1. INTRODUCTION

Connecticut, les années 60, New Haven.

Les immeubles pour la plupart délabrés, se succèdent avec une désespérante monotonie. Dans sa chambre sordide au 16ème étage d'un immeuble crasseux, Peter, abattu sur son lit, contemple le mur d'un oeil morne.

Les dettes s'accumulent, aucune éclaircie à l'horizon, pas de travail, pas d'argent. Il ose à peine s'aventurer hors de sa chambre de peur de rencontrer l'un de ses multiples créanciers. Il n'a pas payé son loyer depuis plusieurs mois, et la logeuse le menace de l'expulser.

La situation semble vraiment désespérée quand soudain le destin frappe à la porte. «Une lettre pour vous» crie la voix du concierge. La lettre est bien entendu déjà ouverte, le concierge comme à l'ordinaire en a pris connaissance. Notre héros la déplie consciencieusement et avec surprise découvre un billet d'avion pour Las Vegas, ainsi que 200 dollars en petites coupures. Un mot succinct accompagne cet envoi pour le moins étrange.

«Votre tante, notre cliente, vient de mourir vous laissant seul héritier de sa fortune mais à une condition expresse : vous devez réitérer l'exploit qu'elle a accompli dans les années 30 soit gagner en une nuit un million de dollars à Las Vegas.»

Pas une minute à perdre s'il veut passer au travers des créanciers. Il remplit son sac des affaires indispensables, et dégringole les escaliers, bousculant au passage certains de ses créanciers. Une course poursuite s'engage dans l'immeuble, pour satisfaire les dernières volontés d'une vieille originale.

Peter rivalise de ruse pour semer ses poursuivants.

Alors ne manquez pas le rendez-vous et partez dès à présent pour la ville de turpitudes qu'est Las Vegas en compagnie de notre héros.

2. DEBUT DU JEU

Le programme se charge, un menu s'affiche alors à l'écran :

- 1ère partie
- 2ème partie
- 3ème partie

Choisissez la partie en appuyant sur les touches 1, 2 ou 3.

ATTENTION : pour accéder à la partie 2 ou 3, il faut connaître le code d'accès qui n'est donné qu'à la fin de la partie précédente.

1ère partie

Dès que vous aurez pris connaissance du texte du télégramme représenté à l'écran, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier, ou sur le bouton ACTION de la manette. Apparaît alors à l'écran, une chambre sordide et un petit carré qui n'est autre que le curseur symbolisant l'endroit où se pose votre regard.

Vous pouvez commencer à jouer, mais attention vos minutes sont comptées.

3. COMMANDES DU JEU

L'HERITAGE est un jeu d'aventure graphique, entièrement géré par les manettes ou les touches fléchées du clavier.

Aucun ordre ne doit être saisi au clavier.

Pour jouer, il suffit de positionner le curseur (soit à l'aide des touches fléchées du clavier, soit à l'aide des manettes), puis de valider l'emplacement en appuyant sur ENTREE si vous utilisez le clavier ou sur le bouton ACTION si vous utilisez les manettes.

La validation de l'emplacement du curseur permet de prendre des objets, de les poser, de les donner ou de prendre ce qu'un objet contient. En outre, le curseur permet de réaliser un certain nombre d'actions que vous devez découvrir (c'est un des buts de l'aventure).

Les objets pris s'affichent à l'écran.

A/ Les déplacements

Pour se déplacer à l'intérieur de l'immeuble :

- Pour tourner, faites aller le curseur (à l'aide des manettes ou des touches fléchées du clavier) jusqu'au bout de l'image, tout à droite ou tout à gauche. A chaque fois on pivote d'un quart de tour. L'image suivante apparaît aussitôt. Il est conseillé de faire un plan afin de ne pas revenir inutilement aux mêmes endroits.

- Pour avancer, positionnez le curseur au milieu de l'écran et appuyez sur ACTION si vous jouez avec des manettes ou sur ENTREE si vous jouez au clavier.

«Panique à LAS VEGAS» comporte trois parties distinctes :

- 1*) l'immeuble
- 2*) l'aéroport
- 3*) Las Vegas

A la fin de chaque partie un code est donné, il vous sera indispensable pour accéder à la partie suivante. Les parties sont donc indépendantes et une fois les codes trouvés on peut y accéder directement.

- La première partie consiste à sortir de l'immeuble à temps pour ne pas rater l'avion de Las Vegas. Vous rencontrerez vos créanciers. A vous de les convaincre pour qu'ils ne vous empêchent pas de sortir.

- La deuxième partie se passe à l'aéroport, à vous de ne pas rater le décollage pour Las Vegas.

B/ Pour jouer à Las Vegas

La troisième partie se passe dans les lieux de perdution de Las Vegas, capitale du jeu. Chaque casino a son propre jeu.

♦ Le jackpot

Chaque jeton vaut 10 dollars, et vous pouvez jouer jusqu'à cinq jetons par partie.

Pour un jeton vous gagnez :

100 fois la mise, si vous avez BARRE BARRE BARRE
15 fois la mise, si vous avez CLOCHE CLOCHE CLOCHE
25 fois la mise, si vous avez CITRON CITRON CITRON
10 fois la mise, si vous avez PRUNE PRUNE PRUNE

25 fois la mise, si vous avez BARRE BARRE XXXXX
25 fois la mise, si vous avez XXXX BARRE BARRE
25 fois la mise, si vous avez BARRE XXXX BARRE

6 fois la mise, si vous avez CLOCHE CLOCHE BARRE
6 fois la mise, si vous avez BARRE CLOCHE CLOCHE
6 fois la mise, si vous avez CLOCHE BARRE CLOCHE

4 fois la mise, si vous avez CITRON CITRON XXXX
4 fois la mise, si vous avez XXXXX CITRON CITRON
4 fois la mise, si vous avez CITRON XXXXXX CITRON

2 fois la mise, si vous avez CERISE CERISE XXXXX
2 fois la mise, si vous avez CERISE XXXXXX CERISE
2 fois la mise, si vous avez XXXXX CERISE CERISE

1 fois la mise, si vous avez CITRON CERISE PRUNE
1 fois la mise pour toutes les combinaisons des trois précédentes.

Pour miser : positionnez le curseur sur l'empilement des pièces, puis validez en appuyant sur le bouton ACTION si vous jouez avec la manette ou sur ENTREE si vous jouez avec le clavier.

Pour jouer : positionnez le curseur sur la manette de la machine, puis validez de la même façon.

♦ La boule

Le principe du jeu est basé sur neuf numéros qui autorisent deux façons de jouer. Dans chaque cas, la mise minimum est de 10 dollars.

1) les chances simples*

Si vous gagnez, vous recevez l'équivalent de votre mise.

LES AVENTURIERS

NOIR ET ROUGE

Les numéros ne sont pas tous de la même couleur :

1, 3, 6, 8, sont NOIR

2, 4, 7, 9, sont ROUGE

Une exception est faite pour le 5 qui n'est ni NOIR ni ROUGE et qui, lorsqu'il sort, entraîne automatiquement la perte des mises jouées sur les couleurs.

PAIR ET IMPAIR

Ils correspondent à deux emplacements particuliers sur le tableau et sont répétés, afin qu'il n'y ait pas d'équivoque quant au 5.

2, 4, 6, 8, sont PAIR

1, 3, 7, 9, sont IMPAIR

Le 5 n'est ni PAIR ni IMPAIR et entraîne la perte des mises s'il sort.

MANQUE ET PASSE

Sont, eux aussi, répétés sur le tableau :

1, 2, 3, 4 sont MANQUE

6, 7, 8, 9 sont PASSE

Le 5 sépare MANQUE et PASSE et conduit aux mêmes conséquences que pour les deux cas précédents ; la sortie du 5 implique la perte des mises jouées sur toutes les chances simples.

Lorsque les chances simples jouées sortent, les mises sont payées à égalité.

Une pièce jouée = une pièce payée ; la mise restant toujours propriété du joueur, celui-ci la récupère s'il gagne.

2° les numéros

Les numéros gagnants, le 5 compris sont payés sept fois la mise.

Pour miser :

Si vous utilisez le clavier : positionnez le curseur sur «MISE», puis choisissez votre mise avec les touches + ou -.

Si vous utilisez les manettes : positionnez le curseur sur «MISE», puis choisissez votre mise en appuyant simultanément sur ACTION, et une des directions haut ou bas.

Pour jouer :

Positionnez le curseur sur la case choisie, puis validez (ACTION ou ENTREE)

♦ Le craps

Les mises minima sont de 10 dollars et le croupier lance les dés. Le principe du jeu ressemble au quitte ou double.

C'est la somme des deux dés qui est prise en compte pour la perte des mises ou le gain.

Au premier lancé de dés :

- si les chiffres 2, 3, 12 sortent, **vous perdez** la mise
- si les chiffres 7, 11, sortent on **gagne** une fois la mise
- si les chiffres 4, 5, 6, 8, 9, 10, sortent, on a la possibilité de rejouer.

Le croupier lance à nouveau les dés et dit :

«Je lance les dés pour (le numéro qui vient de sortir) à un contre un».

Si le numéro annoncé par le croupier sort, vous avez gagné une fois la mise.

Si les numéros 2, 3, 12, 7, 11, sortent, **on perd** la mise.

Si un autre numéro sort, on rejoue à nouveau. Le principe est le même chaque fois, mais les mises sont chaque fois doublées, triplées, quadruplées etc...

Le principe étant de réussir deux fois de suite la même somme au lancé de dés.

Pour miser :

Le principe est le même que pour la boule.

Pour jouer :

Positionnez le curseur sur le croupier, puis validez (ACTION ou ENTREE).

II - MARCHE A L'OMBRE

1. DEBUT DU JEU

T'as les glandes mon pote ! On t'a piqué ta mob et t'as promis à ta meuf de l'emmener voir Renaud en concert. Y'a d'la baston dans l'air ; si t'es pas cap de filer des torgnoles à ceux qui t'on chouré ta meule tu pourras jamais trouver les morceaux avant 19h30. Après ta zessegon se cassera avec Dédé...

Pour jouer à ce jeu, la manette est obligatoire.

BUT 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.



LES AVENTURIERS

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 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,
- une question apparaît, mais il y en a d'autres et si tu veux les voir bouge ta manette.
- si tu as trouvé une question que tu veux poser, appuie sur le bouton ACTION.

Si tu veux t'en aller,

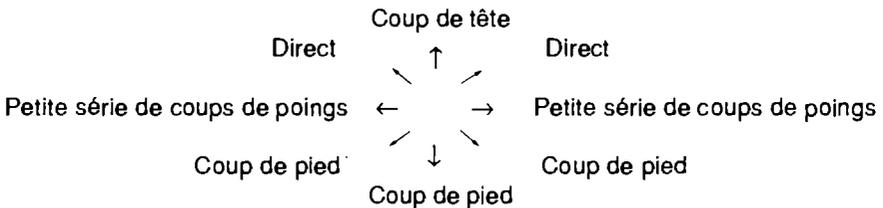
- dirige la manette vers la gauche ou vers la droite pour faire clignoter l'icône du milieu,
- appuie sur le bouton ACTION.
- ensuite, pour aller voir ailleurs, tu diriges la manette pour te déplacer comme avant.

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.

Commandes pour se battre :

- appuie sur le bouton ACTION en même temps que tu diriges la manette de jeu dans un sens :



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

Attention : pour commencer le jeu, appuie sur le bouton ACTION et dirige la manette vers le haut 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...).

III - BOB MORANE JUNGLE

1. INTRODUCTION

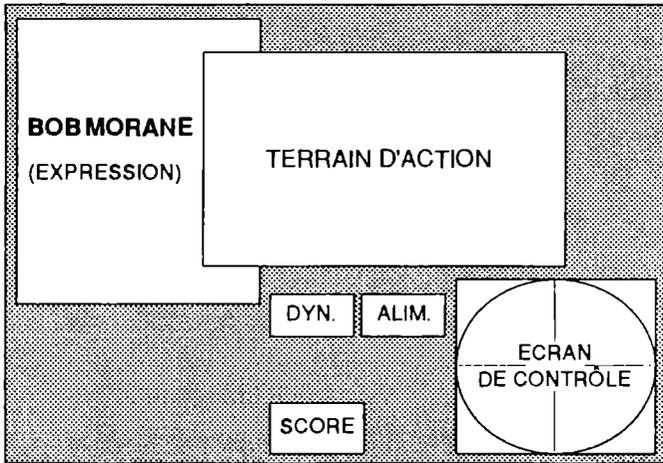
BOB MORANE JUNGLE est un jeu d'arcade/aventure où vous représentez le héros en mission dans l'enfer vert, au pied de la Cordillère des Andes. Vous devez sauver votre ami Bill BALLANTINE prisonnier de l'Ombre Jaune, avec le trésor des Chibchas.

Il vous faudra beaucoup de courage et d'adresse pour survivre en ce milieu hostile et combattre les animaux géants de la jungle ainsi que les hommes de main de l'Ombre Jaune qui errent dans les nombreuses salles du sanctuaire inca... Pour vous défendre, vous possédez un couteau que vous maniez avec adresse. Heureusement, le colonel Graigh de la Patrouille du Temps vous a équipé d'un détecteur magnéto-thermique ainsi que de pains de dynamite, qui complètent avantageusement votre armement.

Nous ne vous cachons pas que vos chances de réussir sont proches de 0%. Mais vous, Bob Morane, vous êtes l'homme des défis impossibles... Alors, à vous de faire mentir cette probabilité !

Pour jouer à ce jeu, la manette est obligatoire.

2. DESCRIPTION DE L'ECRAN



DYN. : Dynamite disponible

ALIM. : Alimentation du détecteur magnéto-thermique

ECRAN DE CONTRÔLE : Ecran de contrôle du détecteur magnéto-thermique (un point rouge indique la position d'un ennemi par rapport à Bob Morane).

3. COMMANDES DU JEU

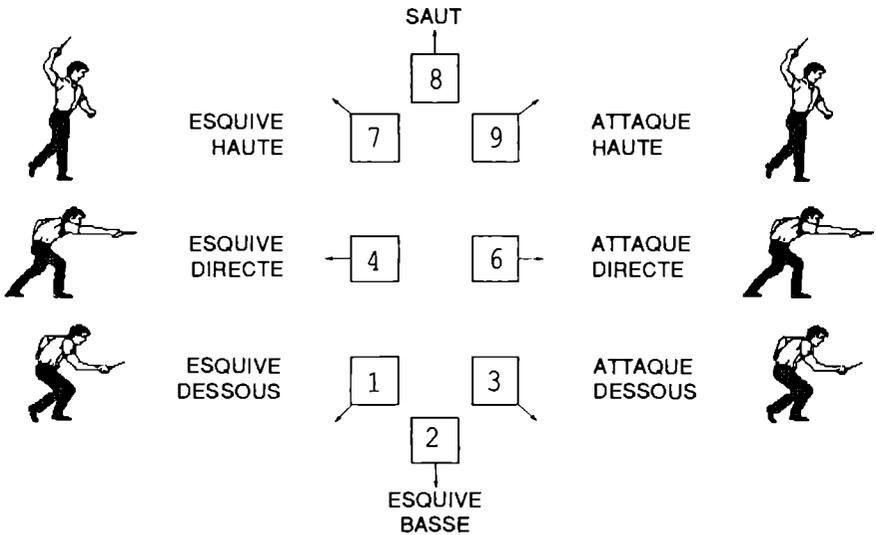
Déplacement

Pour diriger Bob Morane déplacez le manche de la manette dans la direction voulue.

Combats

Pour combattre vous disposez des huit directions de la manette. Appuyez sur le bouton ACTION et maintenez-le enfoncé tout en dirigeant le manche de la manette comme suit :

Si l'adversaire de BOB MORANE est à droite,



En appuyant uniquement sur le bouton ACTION de la manette, vous êtes en garde.

N.B : dans le cas où l'adversaire de BOB MORANE est à gauche, il faut inverser les attaques et les esquives. C'est-à-dire que ← devient une attaque directe par exemple.

DYNAMITE :

La dynamite est utile pour détruire un ennemi coriace, mais aussi pour ouvrir des passages vers des pièces inaccessibles.

Appuyez sur la touche T (comme TNT) pour lancer un baton de dynamite... et ne restez pas dans les parages !

ATTENTION : le nombre de bâtons de dynamite est limité.

D'autre part, le détecteur magnéto-thermique fonctionne à l'énergie solaire, il faut donc que Bob Morane sorte du temple inca à chaque fois qu'il doit recharger son détecteur (l'icône alimentation du détecteur magnéto-thermique clignote).

Vous découvrirez vite que l'Ombre Jaune vous a attiré dans un piège... Il vous faudra beaucoup d'adresse pour rester en vie...

IV - L'HERITAGE 2 : Micmac en Ecosse

Auteurs : Pierre BAYLE et Roger GRANIER

1. INTRODUCTION

Rappelez-vous, vous étiez vraiment au bout du rouleau quand votre tante vous a «fait don» de son héritage...En fait, elle vous en a fait don, mais il fallait le mériter !

Dans «Panique à Las Vegas» il fallait gagner un million de \$ aux jeux en une nuit pour avoir le droit de revendiquer cet héritage.

Maintenant, vous avez réussi cet exploit, seulement voilà : vous avez perdu votre extrait de naissance, et votre livret de famille se trouve quelque part en Ecosse. Il faut absolument que vous le retrouviez : il y a quand même quelques milliards de Dollars à la clé !

Bien entendu, les «faux neveux» surgissent de toutes parts ! Comment allez-vous faire pour vous tirer de ce micmac ?

2. COMMANDES DU JEU

L'HERITAGE 2 est un jeu d'aventure entièrement graphique avec lequel on communique uniquement par l'intermédiaire d'une manette de jeu ou des touches de déplacement du curseur au clavier.

Le curseur (un petit carré) apparaît au milieu de l'écran. Il symbolise l'endroit où se pose votre regard.

Pour jouer, il suffit de positionner le curseur (soit à l'aide des touches fléchées, soit avec les manettes), puis de valider l'emplacement en appuyant sur la barre d'espacement si vous jouez au clavier ou sur le bouton ACTION de la manette.

La validation de l'emplacement du curseur permet de prendre des objets, de les poser, de les donner ou de prendre ce qu'un objet contient...

Les objets que vous portez s'affichent à l'écran.

Lorsque vous prenez un objet, vous le voyez apparaître à la place du curseur.

LES DEPLACEMENTS

Vous ne voyez que ce qu'il y a strictement devant vous.

Pour tourner, faites aller le curseur (avec la manette ou les touches fléchées) jusqu'au bout de l'image, tout à droite ou tout à gauche. A chaque fois on pivote d'un quart de tour, et vous voyez autre chose.

Pour avancer tout droit, positionnez le curseur au milieu de l'écran et appuyez sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espacement.

NB : En cas de situation désespérée, appuyez sur la touche R pour recommencer le jeu.