



LES HÉROS

THOMSON T08 ET T09+ DISQUETTE

TABLE DES MATIERES

| | |
|-------------------|--------|
| OK COWBOY | Page 3 |
| BOBO | Page 5 |
| LEGENDE | Page 7 |

Attention : *vous ne trouverez pas de mode d'emploi pour CRAZY CARS pour la bonne raison que le jeu est auto-documenté.*

CHARGEMENT DES PROGRAMMES

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

- insérez une des disquettes "LES HEROS" dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil, sélectionnez le chargement automatique du BASIC 512,

Deux cas de figure peuvent se présenter :

- 1) le jeu se charge directement,
- 2) vous obtenez un menu de sélection qui va vous permettre de choisir un jeu parmi d'autres.

Appuyez sur la touche numérotée correspondant au jeu que vous voulez.

Le jeu se charge et démarre automatiquement.



VOTRE LOGICIEL NE DEMARRE PAS : TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINITEL!

OK COWBOY

- *OK Cowboy !*

C'est ce qu'avait répondu le shérif quand son adjoint était venu l'avertir que Billy Winchester (dit Big-Nose parce qu'il avait un grand nez !) le cherchait pour se mesurer à lui...

Ce coyote avait probablement eu vent de sa réputation, et comme tous ceux qui étaient venus dans cette ville avant lui, il voulait savoir si le shérif était vraiment plus rapide de la gachette que lui !

Mais, s'il réussissait à l'abattre, le shérif ferait d'une pierre deux coups : il supprimerait un dangereux hors-la-loi et ajouterait une victoire à son palmarès.

Big-Nose ne serait probablement pas seul : il fallait préparer une embuscade.

DEBUT DU JEU

Le jeu peut se jouer à deux joueurs ou seul contre l'ordinateur.

Si vous jouez à deux et que vous n'avez qu'une seule manette de jeu, l'un de vous doit utiliser le clavier.

Un MENU apparaît.

Vous avez le choix entre l'entraînement et le jeu proprement dit. Sélectionnez en déplaçant le curseur avec les touches fléchées du clavier, et appuyez sur ENTREE pour valider.

Si vous avez choisi le JEU, précisez si vous jouez avec une manette ou au clavier, contre un autre joueur ou contre l'ordinateur.

N.B : le joueur de gauche est le shérif.

ATTENTION : C'est maintenant qu'il faut poser votre cache-écran (voir mode d'emploi plus loin).

ENTRAINEMENT

L'entraînement se joue seul (il n'y a pas besoin de cache-écran). Vous êtes seul dans une rue et vous tirez sur des bouteilles disposées en face de vous. Attention c'est un test de rapidité autant que d'adresse. Dès que le signal sonore retentit, dégalnez, visez et tirez (voir commandes de tir plus loin).

Pour terminer l'entraînement appuyez sur la touche ENTREE.

JEU

L'écran de votre moniteur est maintenant séparé en deux par le cache-écran.

1. L'embuscade

Chaque joueur place ses hommes de main sur le plan de la ville.

Pour cela il faut prendre un des acolytes qui se trouve en bas de l'écran et le poser à un endroit stratégique sur le plan. Attention on ne peut les placer que dans les maisons avec une cheminée (petit carré noir).

COMMANDES :

Pour déplacer le curseur, utilisez la manette ou les touches fléchées du clavier.

Positionnez le curseur sur un acolyte,

- appuyez sur le bouton ACTION de la manette ou sur la barre d'espacement.

Le personnage disparaît,

- déplacez le curseur avec la manette ou les touches fléchées,

- appuyez sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espacement lorsqu'il est au bon endroit sur le plan.

Puis recommencez avec l'acolyte suivant.

2. La traque

Vous êtes quelque part dans la ville et vous partez à la recherche de votre adversaire pour lui régler son compte.

COMMANDES :

| | MANETTE | CLAVIER |
|---------------------------|---------|---------|
| Droit devant | ↑ | ↑ |
| Un quart de tour à droite | → | → |
| Un quart de tour à gauche | ← | ← |
| Prendre sa cartouchière | ↓ | ↓ |
| Dégainer | ACTION | ESPACE |

N.B : Le premier qui dégage fait dégaîner l'autre.

COMMANDES DE TIR

Les commandes suivantes ne sont possibles qu'à partir du moment où les armes sont dégainées. Un curseur apparaît à l'écran, c'est le viseur de votre révolver. Déplacez-le sur votre ennemi (sur une bouteille en mode entraînement) et tirez.

| | MANETTE | CLAVIER |
|----------------|---------|---------|
| Vers le haut | ↑ | ↑ |
| Vers le bas | ↓ | ↓ |
| Vers la gauche | ← | ← |
| Vers la droite | → | → |
| Tir | ACTION | ESPACE |

N.B : le duel est interrompu dès qu'un des joueurs n'a plus de balle dans son barillet.

COMMANDES POUR RECHARGER UNE ARME

Ces commandes ne sont possibles que si le joueur a pris sa cartouchière (↓).

Un curseur apparaît dans la zone "cartouches" : déplacez le curseur sur une cartouche, appuyez sur ACTION ou la barre d'espacement, continuez à recharger votre arme de la même façon.

Pour interrompre le chargement, sortez de la zone "cartouches" en déplaçant le curseur vers le haut.

N.B : Vous pouvez aller chez l'armurier pour réapprovisionner votre cartouchière.

CACHE-ECRAN

Pour construire un cache-écran, vous avez besoin d'une ventouse, d'un crayon (ou d'un morceau de bois) et d'une feuille de papier.



Prenez le crayon que vous fixez à la ventouse collez la feuille de papier sur le crayon de façon à ce qu'elle sépare l'écran en deux.

BOBO

BOBO, vous le connaissez peut-être déjà, c'est sûrement le détenu le plus original de la prison d'INZEPOKET. Son plus grand plaisir est de creuser des tunnels pour s'évader. Parfois il arrive à en sortir, mais, c'est le plus souvent par hasard, et il revient toujours à la prison où il vit depuis maintenant 17 ans.

INZEPOKET est une prison bien singulière en réalité, car les prisonniers y sont restés bons enfants, et tout est prétexte à amusements. Même les corvées quotidiennes peuvent devenir amusantes... Mais cela, vous le découvrirez par vous-même en jouant...

PRINCIPE DES JEUX

A partir du menu de départ, sélectionnez si vous allez jouer à tous les jeux, ou si vous ne voulez jouer qu'à un jeu.

NOMBRE DE JEUX

Pour cela, manipulez la manette vers la gauche ou vers la droite (ou les touches ← et →) afin de voir le numéro du jeu désiré s'afficher dans la pancarte en bas à droite de l'écran. Si vous voulez jouer à tous les jeux les uns après les autres, faites afficher le mot : ALL.

Puis validez en appuyant sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espace.

NOMBRE DE JOUEURS

Vous voyez alors apparaître une ligne de pointillés.

Tapez le nom du joueur. Vous pouvez utiliser dix lettres. La touche ← permet de corriger une ligne.

En cas d'erreur, appuyez sur la touche STOP pour revenir au moment de la sélection du nombre de jeux.

Appuyez sur la touche ENT pour valider la saisie du nom du joueur. Un Bobo apparaît, à chaque fois qu'un joueur inscrit son nom. On peut jouer à 6 joueurs maximum.

Lorsque le dernier joueur a inscrit son nom, appuyez deux fois sur la touche ENT. Le jeu va se charger.

DEMO

Si vous appuyez sur la touche ENT, en laissant la première ligne de pointillés vide, vous verrez une démo de chaque jeu. Pour arrêter cette démo, appuyez sur la touche STOP.

HIGH SCORE

Le High score représente le meilleur score enregistré sur le jeu en cours.

VERY HIGH SCORE : le meilleur score obtenu sur la série des 3 jeux.

Commandes générales à tous les jeux :

La touche P (pause) interrompt momentanément le cours du jeu. Pour reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

La touche STOP permet de retourner au MENU, en abandonnant la partie en cours.

La touche F1 permet de voir la démo du jeu en cours. Appuyez sur STOP pour sortir.

Le jeu se joue à la manette ou au clavier (touches de déplacement du curseur).

LA CORVEE DE LAVAGE

Laver le sol, c'est la corvée que BOBO "aime" le moins, car les autres prisonniers ont la fâcheuse tendance à vouloir justement passer par là ! Le sol n'est pas sec, ils laissent des traces et il faut tout recommencer pour que ce soit impeccable quand le directeur inspecte

LEGENDE

Laurent et Alain FILLION

1. PRESENTATION

Vous naviguez vers la planète TERRE lorsque soudain le radar de votre vaisseau spatial capte les appels de détresse de votre ami Tristan. Celui-ci a été capturé par l'ignoble maître d'OORT, un mutant mi-bête, mi-homme.

Sans perdre une seconde, vous vous dirigez vers la planète maudite et partez à la recherche de votre ami. Vous incarnez l'héroïne. Aidée du gnome Merlin, vous essayez de récupérer les trois fragments de parchemin qui, superposés vous indiqueront où votre ami est détenu.

N'hésitez pas à interroger les personnages que vous rencontrez sur votre chemin mais méfiez-vous des menteurs. Utilisez votre jeu de cartes comme monnaie d'échange, mais ne soyez pas trop dépensière. Enfin, en cas de situation désespérée, utilisez vos Jokers.

2. DEBUT DU JEU

Niveau de difficulté

Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté. Sélectionnez le niveau de votre choix en tapant 1, 2 ou 3 suivi de ENTREE.

Répartition des points et des Jokers

Chaque niveau de difficulté donne droit à un nombre de points plus ou moins important que vous répartissez dans le premier tableau entre les trois qualités suivantes :

VIE, ADRESSE, FLECHES.

Vous bénéficiez en outre d'un nombre aléatoire de Jokers (3 à 6) qui vous permettent, en cas de difficulté d'appeler votre ami Merlin (touche ACC).

3. COMMANDES

Jeu de cartes

Votre jeu de cartes vous sert de monnaie d'échange. Pour donner une carte, tapez ses initiales suivi de ENTREE. A tout moment, vous pouvez vérifier l'état de votre jeu en appuyant sur la touche J.

Interroger un personnage

Vous pouvez interroger les personnages que vous croisez, à plusieurs reprises, en appuyant sur la barre d'espacement.

Déplacements

Utilisez la manette de jeu et donnez au manche la direction dans laquelle vous souhaitez aller. Pour agenouiller l'héroïne, placez le manche de la manette dans la direction bas gauche (diagonale).

