



Thomson T08 D

SOMMAIRE

KAHATI	4
HUNWAY II	5
FOOTBALL	7
LES DIEUX DU STADE 1	8
LES DIEUX DU STADE 2	9
LES DIEUX DE LA MER	11
LES DIEUX DE LA GLISSE	13
HIVOUC	15
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	21
BOB MORANE SCIENCE FICTION	25
APHIR	25
ENTROPIE	26
LA MINE AUX DIAMANTS	27
BOB MORANE CHEVALERIE	28
BOHCERY	29
BOHILEGES	30
VAMPIRE	30
LES PASSAGERS DU VENT 1 ET 2	31
LA MARQUE JAUNE	34
INOGOUD	36
LAS VEGAS	37
MAÏCHE A L'OMBRE	40
BOB MORANE JUNGLE	41
L'HERITAGE II	43
BOBRIH BOBTHAAVE	44
L'AFFAIRE VERHA CRUZ	46
L'AFFAIRE BYDNEY	46

Attention ! Dans ce livre, vous ne trouvez pas de mode d'emploi pour les jeux GLOUTON, INVAINCIBLE, et INFERNAL BREAKOUT qui sont auto-démontés, ainsi que LES THOUX, dont les instructions figurent dans le mini-journal inclus dans la boîte.

AVERTISSEMENT

Les MEGA SOFTS est une compilation constituée des meilleurs jeux existants sur matériel Thomson TO8. 32 jeux y sont rassemblés pour votre plus grand plaisir. Ces 32 jeux sont répartis sur 10 disquettes de la façon suivante :

Disquette 1 KARATE
RUNWAY II
FOOTBALL
LES DIEUX DU STADE 1
LES DIEUX DU STADE 2

Disquette 2 LES DIEUX DE LA MER
LES DIEUX DE LA GLISSE

Disquette 3 BIVOUC
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Disquette 4 BOB MORANE SC.FICTION
SAPHIR
ENTROPIE
LA MINE AUX DIAMANTS

Disquette 5 BOB MORANE CHEVALERIE
SORCERY
SORTILEGES
VAMPIRE

Disquette 6 LES PASSAGERS DU VENT 1
& 2

Disquette 7 LA MARQUE JAUNE
IZNOGOU

Disquette 8 LAS VEGAS
MARCHÉ A L'OMBRE
BOB MORANE JUNGLE
L'HERITAGE II

Disquette 9 DOSSIER BOERHAAVE
L'AFFAIRE VERA CRUZ
L'AFFAIRE SYDNEY
LES HIPPOUX

Disquette 10 QUOTON
ENVAHISSEMENTS
INFERNAL BREAKOUT

CHARGEMENT DES JEUX

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

- Insérez la disquette, correspondant au jeu que vous souhaitez charger, dans le lecteur,
- page en-tête du TO8, sélectionnez le chargement automatique du Bank 612 (touche B),
- un menu de sélection apparaît,
- il suffit de choisir le jeu désiré en appuyant sur la touche du menu correspondant.

KARATE

Vous disposez de deux équipes de quatre joueurs qui s'affrontent successivement un par un. Deux modes sont possibles : deux joueurs en compétition ou seul contre l'ordinateur. Il existe quatre niveaux avec pas moins de seize coups possibles (déplacements longitudinaux, coups de poings, coups de pieds, chassés, sauts), le niveau affecte la vitesse des coups et l'intelligence du jeu. **LES MANETTES de jeux sont OBLIGATOIRES.**

1. DEBUT DU JEU

Un écran de sélection apparaît : positionnez le poing-curseur sur le symbole 1 joueur ou 2 joueurs selon le cas, et appuyez sur ACTION. Puis faites de même sur le symbole OK. Si vous choisissez une partie à deux joueurs, chaque joueur a sa propre équipe. Si vous choisissez une partie à un seul joueur, l'ordinateur simule l'équipe du deuxième joueur. Il faudra utiliser la manette de gauche.

2. PRINCIPE DU JEU

Deux équipes de quatre karatékas doivent s'affronter, les uns après les autres, deux par deux, et suivant un rythme de plus en plus rapide. Pour chaque combat entre deux karatékas, quarante coups doivent être donnés pour passer aux deux karatékas suivants. Chaque fois que le joueur touche son adversaire, il marque un point représenté par une barre de couleur située en bas de l'écran : en rouge pour le joueur de gauche et en vert pour le joueur de droite. Lorsque les deux lignes se rejoignent, les quarante coups ont été donnés et on passe aux deux karatékas suivants. A la fin des 4 combats, un écran affiche les résultats. Si vous appuyez sur le bouton ACTION d'une manette, vous revenez alors à l'écran de sélection avec le poing.

3. COMMANDES DE COMBAT

A/ pour le joueur de droite

- | | | |
|-------------------------|---|-----------------------|
| 8. pas chassé avant | 1. saut | 2. pas chassé arrière |
| 7. esquive plus attaque |  | 3. esquive |
| 6. pas croisé avant | 5. accroupi | 4. pas croisé arrière |

Si vous appuyez sur le bouton ACTION de la manette simultanément, vous obtiendrez 8 coups supplémentaires :

- | | | |
|-------------------------|---|------------------------|
| 8. coup de poing haut | 1. saut plus coup | 2. coup de pied haut |
| 7. coup de poing milieu |  | 3. coup de pied milieu |
| 6. coup de poing bas | 5. accroupi plus coup | 4. Coup de pied bas |

B/ pour le joueur de gauche

1. saut
8. pas chassé arrière
7. esquive
6. pas croisé arrière
5. accroupi
2. pas chassé avant
3. esquive plus attaque
4. pas croisé avant
- 

Si vous appuyez simultanément sur le bouton ACTION vous obtiendrez :

1. saut plus coup
8. coup de pied haut
7. coup de pied milieu
6. coup de pied bas
5. accroupi plus coup
2. coup de poing haut
3. coup de poing milieu
4. coup de poing bas
- 

Si vous avez choisi une partie à un seul joueur, l'ordinateur simule votre adversaire. N'hésitez pas à utiliser la totalité des 16 coups qui représentent le bagage technique de vos karatékas.

RUNWAY II

1. PRESENTATION

RUNWAY II est un jeu de course automobile sur circuit. Il est écrit entièrement en langage machine et donc très rapide. Pour vaincre, il vous faut des réflexes, mais surtout de l'expérience ; aussi n'oubliez pas de ralentir à l'entrée des virages, sinon gare à la sortie de route !

2. CHOIX DES OPTIONS DE JEU

Une fois le programme chargé, une page d'en-tête animée et sonorisée s'affiche à l'écran. Si vous ne faites rien, après un certain temps le jeu part en démonstration. Il est possible d'interrompre la présentation pour accéder au MENU, en appuyant sur le bouton ACTION de la manette de jeu, ou sur n'importe quelle touche du clavier (évitée d'appuyer sur la barre d'espacement, ce qui vous fera passer directement au jeu).

Le menu propose un certain nombre de possibilités et indique les touches du clavier qui leur correspondent :

- E** permet d'éditer son propre circuit ;
- S** est utilisée pour charger un circuit déjà sauvegardé ;
- C** permet de sauver son circuit ;
- N** sert à régler le niveau de difficulté, de 00 à 04 : plus le niveau est élevé, plus il y aura de voitures sur la piste (au niveau 00, vous êtes seul sur le circuit) ;
- V** pour la version anglaise ;
- BARRE D'ESPACEMENT** ... pour démarrer le jeu.

3. MODE DE CONTROLE

RUNWAY II s'utilise de préférence avec des manettes de jeu, qui permettent un plus grand confort d'utilisation, ainsi que des effets sonores d'une grande utilité. Le tableau ci-dessous indique les différentes manipulations de la manette ou du clavier, permettant de conduire votre formule 1 :

COMMANDE	MANETTE	CLAVIER
accélérer	vers l'avant	touche A
ralentir	vers l'arrière	touche S
à droite	vers la droite	touche →
à gauche	vers la gauche	touche ←
changer de vitesse	bouton action	barre d'espacement

4. DEROULEMENT DE LA COURSE

Eile se déroule en quatre étapes, dans des conditions climatiques différentes.

Première étape : le temps est ensoleillé. Rien de bien redoutable. Bientôt la nuit tombe. Attention! la visibilité est réduite et il faudra modifier votre conduite.

La troisième étape vous emmène au bord de la mer. Ne vous laissez pas distraire par le joli paysage et préparez-vous à affronter la dernière étape sur la neige. La route verglacée est particulièrement glissante et vous devez faire preuve de sang-froid au volant de votre formule 1.

Il vous faudra parcourir ces quatre étapes dans le temps imparti (par le programme), en évitant les sorties de route et les accrochages.

Vous avez droit à cinq accidents par partie.

Au terme de chaque étape, vous recevrez une coupe et deux bonus de 500 points.

5. LA CONDUITE

Votre voiture dispose de deux rapports de boîte de vitesse. on passe de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton ACTION ou la barre d'espacement. Pour démarrer, il faut bien sûr être en première ; vous pouvez alors accélérer jusqu'à mi-vitesse, puis passer la seconde pour atteindre la vitesse maximum. Si vous ralentissez trop sur le second rapport, il vous faudra rétrograder pour pouvoir réaccélérer (sous-régime). Le rapport enclenché et la vitesse atteinte sont indiqués sur l'écran en permanence; de plus le bruit du moteur permet d'évaluer le régime de celui-ci.

Lorsque vous abordez une courbe à vitesse élevée, il faut absolument ralentir, faute de quoi la force centrifuge vous ferait sortir du virage, spécialement sur la neige.

6. L'EDITEUR DE CIRCUIT

On y accède par le menu en appuyant sur la touche E. L'écran est divisé en quatre zones de deux lignes. Chaque zone correspond à une étape de la course. Le premier pictogramme de la première zone symbolise les conditions climatiques. Pour changer le climat, il suffit d'appuyer sur la flèche vers le haut ou vers le bas. Le beau temps est symbolisé par un soleil, la nuit par une lune, la neige par un flocon, le brouillard par un nuage et la mer par une vague.

Ensuite on peut modifier le tracé du circuit, les autres pictogrammes jaunes, bleus ou rouges représentent des portions de circuit : ligne droite, virage gauche, virage droite. Pour passer d'un carré à l'autre, appuyez sur la flèche → ou ←, le carré clignote quand il est sélectionné. Pour modifier le tracé de chaque portion, appuyez une ou plusieurs fois sur la flèche vers le haut ou vers le bas.

Dès que la première étape a été modifiée, vous pouvez passer à la suivante. Appuyez alors sur la barre d'espace. Le curseur se positionne au début de l'étape suivante. Vous pouvez modifier cette deuxième partie du circuit comme vous l'avez fait pour la première. Enfin, pour sortir de l'éditeur du circuit, appuyez sur ENT.

Vous pouvez jouer immédiatement avec ce nouveau circuit en appuyant sur la barre d'espace, à moins que vous ne préfériez le sauvegarder. La sauvegarde s'effectue en appuyant sur la touche S lorsque le menu est affiché à l'écran. Vous avez le choix du support magnétique sur lequel vous désirez sauvegarder votre circuit. S'il s'agit d'une disquette, appuyez sur 0. Si vous possédez deux lecteurs de disquettes et que vous désirez sauvegarder votre circuit sur le second lecteur, appuyez sur 1. Si vous disposez d'une cassette, appuyez sur la touche 2. Introduisez une cassette dans le lecteur et appuyez sur les touches LECTURE et ENREGISTREMENT.

Vous pourrez recharger ultérieurement votre circuit en choisissant l'option C du menu. Vous devrez ensuite indiquer au programme le support sur lequel vous voulez effectuer le chargement, comme dans le cas de la sauvegarde.

FOOTBALL

1. MATCH

Le joueur que vous contrôlez est en mauve quelle que soit l'équipe dans laquelle il joue. L'ordinateur dirige les autres joueurs. En cas de match nul, une prolongation de deux minutes de cinq ou quinze minutes sera accordée. Si le match reste nul, une série de 5 tirs au but déterminera enfin le vainqueur.

CONTROLE DE VOTRE JOUEUR

Le joystick dirige le joueur et le bouton ACTION permet de prendre le contrôle des autres joueurs de votre équipe (par rotation).

LES AUTRES CONTROLES SE FAISANT AU CLAVIER, 2 CAS SE PRESENTENT

- 1 - votre joueur n'est pas en possession de la balle
 - * la touche 1 permet de faire une tête
 - * la touche 2 d'appeler la balle contrôlée par un autre joueur de votre équipe qui vous fera alors une passe
 - * la touche 3 de faire un tackle sur un joueur adverse. (dans le cas d'une tête ou d'un tackle, le mouvement est effectué dans la direction choisie pour le déplacement de votre joueur).
- 2 - votre joueur est en possession de la balle
 - * la touche 1 permet de faire une passe faible à ras de terre
 - * la touche 2 de faire un tir fort en hauteur
 - * la touche 3 de faire un tir fort à ras de terre. (la balle est également envoyée dans la direction choisie pour le déplacement de votre joueur)

Pour faciliter la compréhension du jeu, le ballon prend automatiquement la couleur du joueur qui le contrôle. Toutes les infractions ou ballon hors-jeu sont contrôlées par l'ordinateur. Le gardien de but est exclusivement contrôlé par l'ordinateur.

2. SERIE DE PENALTIES

Une série de cinq pénalités débute.

CONTROLE DU BUTEUR : Le joystick détermine la direction de la balle avec une certaine marge d'incertitude. Le bouton d'action déclenche le tir.

CONTROLE DU GARDIEN DE BUT : Le joystick déplace le gardien dans la direction choisie. Le bouton d'action le fait plonger dans cette même direction.

NOTA : La touche STOP permet de suspendre et de reprendre le cours du jeu à tout moment.

Alors en place ! Et que le marteau gagne !..

LES DIEUX DU STADE 1

Lentement, l'athlète bouclait son lacet. Son visage fermé et son geste vif trahissaient une émotion mal contenue. Il revivait en silence des années de souffrance, de victoires pour en arriver là. Poussant la porte du vestiaire, il apparut en plein soleil, la clameur d'une foule sans pitié lui fouetta la sang. Voulaient-ils voir l'échec ou la triomphe ? Son survêtement glissa de ses épaules lorsqu'il rejoignit la ligne de départ. A sa gauche et à sa droite, ils étaient tous aussi décidés que lui, tous aussi passionnés. Un coup de feu retentit déclenchant un bon réflexe, et la mécanique humaine qu'il avait minutieusement préparée pendant quatre ans le dépassa...

1. DEBUT DU JEU

Vous allez pouvoir participer à quelques unes des épreuves d'athlétisme des Jeux Olympiques. Le logiciel vous permet d'exercer vos talents dans les quatre épreuves suivantes : le 100 mètres plat, le saut en longueur, le 400 mètres plat et le saut en hauteur.

Dès le début du programme, une page de démonstration apparaît. Un texte défile à l'écran. Il vous demande de choisir si vous jouez contre un adversaire (appuyez sur la touche 2) ou si vous jouez contre l'ordinateur (appuyez sur la touche 1). Si vous n'appuyez sur aucune touche, vous assistez alors à la démonstration d'une course de 100 m plat.

2 LES EPREUVES

Le but évident est d'accomplir les meilleures performances possibles. Cependant, il faut atteindre un seuil de qualification pour pouvoir concourir lors des épreuves suivantes. Chaque épreuve a un record. Si vous battez ce record, vous obtenez des points de bonification.

LE 100 METRES PLAT : Il s'agit d'une épreuve de vitesse pure. Vous devez donc déplacer votre athlète le plus rapidement possible en un sprint effréné.

Pour cela, vous devez manœuvrer alternativement vos manettes vers la gauche et la droite. Plus le mouvement est rapide, plus votre coureur aura de chance de battre le record du monde. Si vous jouez seul contre l'ordinateur, méfiez-vous de ses départs foudroyants ainsi que de son rush final. Les temps réalisés par chacun des concurrents sont indiqués au-dessous des scores.

1.1 BOUT EN LONGUEUR : L'épreuve du saut en longueur est une épreuve où l'athlète doit réunir deux qualités essentielles : une course d'élan très rapide et une détente très importante.

Afin de respecter cette réalité, cette épreuve est composée de deux phases :

- la phase course d'élan où il s'agit de communiquer à votre athlète la plus grande vitesse pour aborder le sautoir. Pour cela, vous devez procéder de la même façon que le 100 m plat.
- la phase impulsion de saut. Votre athlète approche du sautoir, c'est le moment de préparer son impulsion de saut. Vous avez évidemment intérêt à retarder l'impulsion afin de décoller le plus tard possible avant la ligne d'impulsion. Mais attention à ne pas mordre la ligne, votre essai serait considéré comme nul. Pour déterminer le moment de votre impulsion, utilisez le bouton ACTION de vos manettes.

Votre athlète s'élève dans les airs. Vous pouvez maîtriser le saut en contrôlant l'angle entre le sol et votre angle de saut. Pour cela gardez le bouton ACTION enfoncé jusqu'à ce que vous ayez atteint la valeur d'angle désirée. Cette valeur est indiquée sur un compteur situé en bas à droite. Vous avez 3 essais pour atteindre la distance de qualification imposée ou pour battre le record du monde.

1.1.1 400 METRES PLAT : Cette épreuve de course à pied est une épreuve de demi-fond. Pour gagner une telle épreuve, vous devez faire preuve de vitesse d'endurance et de stratégie. Il ne s'agit plus de communiquer le plus rapidement possible les manettes... Vous vous rendez vite compte que cette épreuve est épuisante. Utilisez donc la stratégie pour gérer au mieux vos ressources physiques. Attention à la disqualification lors de cette épreuve difficile.

1.1.2 BOUT EN HAUTEUR : Cette épreuve est assez similaire dans son fonctionnement à l'épreuve du saut en longueur. Ici encore, il faut obtenir une course d'élan très rapide, mais au moment de l'impulsion de saut vous devez transformer votre vitesse horizontale en vitesse ascensionnelle en donnant une autre valeur d'angle de saut. Pour donner de la vitesse à votre coureur utilisez la manette, et pour déterminer à la fois le moment d'impulsion du saut et son angle appuyez sur le bouton ACTION de la manette. Vous avez droit à trois essais pour passer la hauteur proposée, sinon vous êtes disqualifié.

Une fois ces quatre épreuves réalisées, et si vous n'avez pas encore été disqualifié, vous pouvez recommencer les quatre épreuves mais avec des niveaux de qualification plus élevés jusqu'à ce qu'un des joueurs perde pied.

Le meilleur score est affiché en permanence, et le score de chaque joueur est lui aussi comptabilisé (le premier joueur s'appelle 1J, le deuxième 2J, l'ordinateur prend le nom de la machine utilisée).

LES DIEUX DU STADE 2

1. LE PRINCIPE

Cela va soit pour le 110m haies, le lancer du javelot, du marteau ou l'haltérophilie, le mouvement des personnages est basé sur le principe suivant : un cycle régulier accélération vitesse. Par conséquent, il n'est pas nécessaire de maltraiter la manette car le logiciel est basé sur le système des phases.

COMMANDES

Avec la manette, faites tourner le manche de façon régulière. Pour sauter, ou lancer appuyez sur la touche ACTION.

Au début de chaque épreuve on définit le nombre de joueurs (en précisant leur nom), ainsi que le type de mouvement (clavier ou manettes).

2. 110M HAIES

Cette épreuve se dispute toujours à deux, soit : un joueur contre l'ordinateur, un joueur contre un joueur ou l'ordinateur contre lui-même (démon). Les deux coureurs doivent sauter 10 haies disposées sur 110m le plus rapidement possible.

L'écran est partagé en deux : une partie représente le stade avec les deux coureurs; la partie inférieure est occupée par des indicateurs: dernier record établi, dernier record mondial, indicateur de vitesse, chronomètre, et le nom de chaque concurrent.

COMMANDES

Le départ de la course est donné lorsque le feu tricolore devient vert (à gauche sur l'écran). A partir de cet instant, les joueurs doivent manipuler les manettes de façon à faire avancer les coureurs. A chaque fois qu'il faut sauter une haie, appuyez sur le bouton action de la manette.

Attention : un coureur est disqualifié lorsqu'il a dépassé le temps de qualification, ou lorsqu'il a fait 3 faux départs. Le joueur perd alors le contrôle de son coureur, et celui-ci est dirigé par l'ordinateur. Une des deux indications «disqualifié» ou «faute» (pour faux départ) apparaissent à la place du nom du joueur. Dans le cas où le coureur est qualifié, son nom s'affiche en alternance avec sa performance.

3. HALTEROPHILIE

La première épreuve est l'épaulé-jeté. La barre est placée horizontalement devant les jambes de l'haltérophile qui l'agrippe et renlève d'un seul mouvement jusqu'aux épaules en pliant les jambes. Il peut alors reposer la barre sur ses clavicoles puis tendre les jambes et enfin les bras.

L'arraché est composé de cinq mouvements. La barre est placée horizontalement devant les jambes de l'haltérophile. Il la saisit, et la soulève d'un seul mouvement du sol jusqu'à bras tendus verticalement par dessus la tête tout en pliant les jambes. Puis le concurrent doit ajuster sa position de façon à tendre les jambes et les bras en gardant les haltères au dessus de sa tête.

CHOIX DU POIDS

Le joueur doit préciser quelle charge il va soulever. Ce poids est compris entre 200 et 250 Kg pour l'épaulé-jeté, et 145 et 200 Kg pour l'arraché. Pour augmenter le poids, dirigez la manette vers la droite, pour le diminuer, dirigez la manette vers la gauche. Validez en appuyant sur le bouton ACTION de la manette. L'arbitre fait signe au concurrent qui vient se mettre devant l'athlète.

COMMANDES

Pour ces deux épreuves, le principe de commande est le même : il faut tourner la manette de jeu régulièrement en appuyant sur le bouton ACTION chaque fois que l'altérophile doit plier les jambes.

Attention, le concurrent ne doit pas relâcher l'haltère tant que l'arbitre ne l'a pas autorisé à le faire. Le joueur a trois essais pour essayer d'être qualifié.

4. LANCER DE JAVELOT

Le javelot est lancé de derrière une ligne de marque et doit atterrir dans un secteur délimité sur l'écran. Il y a faute si le concurrent dépasse la marque de limite d'élan.

COMMANDES

Le concurrent commence par prendre de l'élan. Pour le faire courir il faut tourner la manette de façon régulière. Pour déclencher le mouvement du lancer appuyez sur le bouton ACTION de la manette. Ensuite, appuyez une deuxième fois sur le bouton action pour définir l'angle d'inclinaison du lancer. Plus la pression est longue, plus l'angle est grand. L'angle d'inclinaison est affiché en bas à gauche sur l'écran. Le joueur a droit à trois essais pour être qualifié.

5. LANCER DU MARTEAU

Le marteau doit être lancé d'un cercle. Le concurrent commence par balancer le marteau de façon à prendre un peu d'élan, puis il effectue une rotation à l'intérieur du cercle, et enfin, au moment opportun, il lance le marteau.

COMMANDES

Faites tourner la manette de jeu de façon régulière, le lanceur de marteau tourne sur lui-même. Pour déclencher le lancement, appuyez sur le bouton ACTION. Pour être qualifié, le joueur dispose de 3 essais.

Attention : Il y a faute lorsque le concurrent franchit le cercle ou lorsqu'il appuie sur ACTION au mauvais moment.

Pour être qualifié, le joueur dispose de trois essais.

RAPPEL : Il est absolument indispensable d'être qualifié dans l'épreuve en cours pour passer à la suivante.

Pour recommencer une épreuve qui vient de se terminer, appuyez sur la touche STOP, ou sur le bouton ACTION avec la manette de jeu.

LES DIEUX DE LA MER

Une manette de jeu est OBLIGATOIRE.

1. DEBUT DU JEU

Un menu apparaît à l'écran. Il sert à définir le mode de jeu. C'est à dire, si vous jouez seul, ou à deux ou trois, par quelle épreuve vous souhaitez commencer...etc

Vous jouez avec une manette de jeu : pour sélectionner les symboles du menu manipulez la manette dans la direction voulue, et validez en appuyant sur le bouton ACTION.

Nombre de joueurs : sélectionnez le nombre de joueurs en validant le symbole de droite où on voit 3 skieurs si vous jouez à trois, ou du milieu si vous jouez à 2, celui de gauche si vous jouez seul. Attention, les différents joueurs jouent l'un après l'autre. Puis inscrivez votre nom.

Le combiné : Si vous sélectionnez le combiné, vous allez passer les trois épreuves les unes après les autres (slalom, saut, figures).

Les trois épreuves distinctes : vous choisissez de ne faire que l'épreuve de saut, ou celle de figures, ou celle du slalom. En face de ces épreuves vous pouvez voir des symboles qui représentent des podiums. Ils vous donneront le meilleur score enregistré pour chaque épreuve.

2. LE SAUT

Cette épreuve est divisée en deux parties :

- L'approche du tremplin. La seule commande à connaître est l'accélération (→).
- Le saut proprement dit. Utilisez les directions ← et → pour équilibrer le saut.

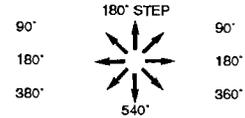
N.B : vous avez droit à trois essais. Le meilleur sera pris en compte pour le classement.

3. LES FIGURES

Cette épreuve a lieu en deux parcours de 20". Il faut totaliser le plus de point en enchaînant les différentes figures. Ces figures peuvent être réalisées au centre du sillage ou sur les vagues formées par le bateau. Pour déplacer le skieur latéralement, utilisez les directions ← et →. Les figures s'obtiennent en appuyant sur le bouton ACTION et une direction.

Attention, le bouton action doit être appuyé avant et maintenu pendant le choix de la direction.

Figures au centre du sillage



Les figures sur les vagues



Explications des figures :

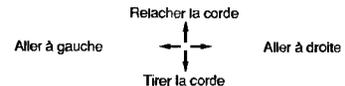
- 90° est appelé aussi dérapage.
- 180° est un demi tour.
- 360° est un tour complet
- 540° est un tour et demi.

Quelques unes de ces figures peuvent être réalisées en step. C'est-à-dire que le skieur passe une jambe par-dessus la corde de traction pendant la rotation.

4. LE SLALOM

L'épreuve a lieu dans un vaste plan d'eau. Il s'agit de slalomer entre les 6 bouées de droite et de gauche. **Attention : Il faut passer entre les deux premières bouées (on appelle cela une porte), et surtout, à la fin du parcours, entre les deux dernières bouées.** Ces bouées sont très reconnaissables parce qu'elles sont plus serrées. Au fur et à mesure, vous recommencez le parcours avec une longueur de corde diminuée. Pour commencer l'épreuve, appuyez sur la touche DEL.

Commandes



N.B : A tout moment pour revenir au menu, appuyez sur la touche STOP.

LES DIEUX DE LA GLISSE

Savoie 92

1992 : cette année les Jeux Olympiques auront lieu en Savoie. Les Français sont fiers, tous leurs supporters seront sur place pour les encourager...

Aujourd'hui, trois épreuves sont prévues :

- le saut à ski,
- le saut acrobatique,
- le patinage de vitesse.

Chacune de ces épreuves requiert des qualités physiques exceptionnelles. La puissance de l'effort tout autant que le style des mouvements seront sévèrement notés par des juges impartiaux. Les meilleurs seront récompensés.

1. DEBUT DU JEU

Une manette de jeu est OBLIGATOIRE. Pour le patinage de vitesse, deux manettes sont nécessaires seulement si l'on joue à deux en simultané.

Après quelques minutes de chargement, un menu apparaît à l'écran.

- Sélectionnez tout d'abord le mode de jeu

Si vous choisissez «Tous les jeux», les différentes épreuves s'enchaîneront automatiquement. Si vous choisissez l'option «UNE EPREUVE», il faudra la désigner parmi celles du menu. Si vous choisissez l'option «ENTRAINEMENT», vous jouez aussi, mais sans prise en compte des résultats.

- Sélectionnez le nombre de manettes

- Saisissez le nom des joueurs qui vont participer. Il peut y avoir quatre joueurs au maximum.

Attention : les noms des joueurs ne doivent pas commencer par un espace.

- Vous pouvez aussi :

- voir les records à battre,
- charger les résultats précédents,
- à la fin des épreuves, sauvegarder les résultats (mais pour cela il faut utiliser une disquette vierge).

- Pour jouer, choisissez l'option JEUX.

COMMANDES

Pour choisir une option au menu, déplacez la barre de sélection en utilisant la manette, puis validez en appuyant sur le bouton ACTION.

2. LE SAUT A SKI

Le but à atteindre est, à partir de la fin du tremplin, de parcourir la plus grande distance dans le meilleur style.

L'épreuve se passe en deux plans :

- un premier plan, vu de dos. Il représente le départ de la course. Dans un cercle à gauche on voit le visage du skieur.
- un second plan, vu de profil. Il représente la fin de la course, c'est-à-dire, le saut et l'arrivée. Dans le cercle à gauche on voit un agrandissement du skieur, ce qui permet de contrôler ses mouvements.

COMMANDES

Pour déclencher le départ, appuyez sur le bouton ACTION.

Le skieur s'élanche, lorsqu'il arrive au bout du tremplin, appuyez à nouveau sur le bouton ACTION pour donner l'impulsion du saut.

Si vous appuyez trop tôt, son saut n'aura pas assez de puissance, Si vous appuyez trop tard, c'est la chute. Le skieur n'apparaît pas tout de suite. On le voit uniquement dans le cercle, mais vous pouvez déjà contrôler sa position. Lorsqu'il apparaît en haut de la descente, méfiez-vous de la puissance du vent qui peut le déséquilibrer ! Il faut qu'il conserve sa position aérodynamique.

En dirigeant le manche de la manette

- vers la gauche ou vers la droite, vous contrôlez la position des skis.
- vers le haut ou vers le bas vous contrôlez la position du corps du skieur.

Attention à l'atterrissage, il faut redresser un peu le corps du skieur.

Le nombre de mètres parcourus est affiché, et les juges donnent une note pour le style du saut. Les sauts droit à trois essais. Le calcul des points est réalisé en fonction de la distance parcourue ainsi que de la moyenne des notes des juges. Le meilleur score est pris en compte.

Pour recommencer, appuyez sur le bouton ACTION.

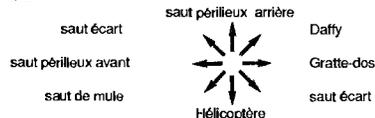
3. LE SAUT ACRBATIQUE

Le saut acrobatique est l'épreuve la plus spectaculaire. Le skieur saute du tremplin et doit enchaîner au maximum trois figures acrobatiques dans l'air avant de retomber, bien stable, sur la terre ferme.

COMMANDES

Appuyez sur le bouton ACTION pour déclencher le départ.

Lorsque le skieur arrive au bout du tremplin, sélectionnez les figures en inclinant le manche de la manette de la façon suivante :



Les sauts difficiles : saut périlleux avant, saut périlleux arrière, hélicoptère ne peuvent être tentés qu'à la sortie du tremplin.

Les sauts faciles : saut écart, Dafly, gratte-dos et saut de mule peuvent être tentés à n'importe quel moment. De plus la position caractéristique du saut peut être conservée.

Par exemple : si vous maintenez le manche de la manette vers la droite, votre skieur va garder la position maximale du gratte-dos, jusqu'à ce que vous relâchiez la manette.

Les sauts difficiles rapportent plus de points que les sauts faciles.

4. LE PATINAGE DE VITESSE

Le but : parcourir 500 m en patin à glace, le plus rapidement possible. Le style ne compte pas.
Les joueurs jouent deux par deux. Si le nombre de joueurs est impair, ou si vous avez sélectionné « une manette » (menu), un joueur joue contre l'ordinateur.

COMMANDES

Pour donner le départ, appuyez sur le bouton ACTION, et commencez à manipuler la manette lorsque le mot PARTIE s'efface. Le principe de déplacement est le suivant : il faut synchroniser le mouvement des manettes avec le mouvement des jambes du patineur.

Par exemple, vous prenez un repère : le jamba arrière.

- lorsque le patineur a la jambe droite derrière, vous dirigez la manette vers la droite,
- lorsque les deux jambes sont au milieu, vous faisissez la manette au point mort,
- lorsque la jambe gauche est derrière, vous dirigez le manche à gauche.
- et ainsi de suite en respectant le rythme du patineur.

Cependant, vous vous apercevrez rapidement que plus la synchronisation est efficace, plus le patineur accélère... Lorsque la course est terminée, appuyez sur le bouton ACTION pour obtenir le résultat. Maintenant à vous de jouer, et que le meilleur gagne !

BIVOUCAC

La manette est obligatoire

1. DEBUT DU JEU

Le jeu est organisé en deux parties.

- 1 - Préparation de la course. Où l'on choisit le chemin que l'on va emprunter, et où on prépare son sac à dos.
- 2 - La course. La grande Aventure !

LES CONSEILS D'ERIC ESCOFFIER

- « Une course ça se prépare sérieusement. Déjà, lorsque vous préparez votre sac, prévoyez de quoi passer la nuit, pensez aussi aux risques d'intempéries (surtout en hiver), n'oubliez pas la nourriture ni de quoi se désaltérer : la rhum ou la vin rouge, ça réchauffe... mais, attention aux effets secondaires !
- Emportez au moins trois pitons (ou coins) !
- Attention au soleil en altitude : pensez à utiliser les lunettes ainsi que la crème de protection.
- N'oubliez pas la lampe de poche : ça peut servir si vous devez chercher quelque chose en pleine nuit !
- En pleine ascension, pensez à faire des relais d'assurance, ça permet de tomber moins bas !
- Les crampons sont fortement déconseillés sur la roche.

2. PREPARATION

Appuyez sur LE BOUTON ACTION, puis choisissez le nombre de courses (une à trois courses enchainées) : pour cela déplacez la main-curseur pour sélectionner votre choix, puis appuyez sur LE BOUTON ACTION.

Si ce n'est pas la première fois que vous jouez, vous avez peut-être déjà sauvegardé une partie. Vous pouvez décider de continuer cette partie.

- Choix de la course : les courses sont dessinées sur la montagne. Pour obtenir les caractéristiques de chacune, positionnez la main-curseur sur le carré jaune qui se trouve à la base de chaque course, et appuyez sur LE BOUTON ACTION.

Niveaux de difficulté des courses :

F = FACILE
 PD = PEU DIFFICILE
 AD = ASSEZ DIFFICILE
 D = DIFFICILE
 TD = TRES DIFFICILE
 ED = EXTREMEMENT DIFFICILE

Ces niveaux de difficulté sont parfois accompagnés d'un signe + ou - qui précise une valeur intermédiaire. Par exemple : D+ est plus que Difficile, sans être Très Difficile.

Pour sélectionner une course, positionnez le curseur sur le symbole OUI et appuyez sur LE BOUTON ACTION.

- Préparation du sac : attention : vous êtes déjà équipé d'un baudrier, d'un piolet et de deux autres piolets qui ne se trouvent pas dans le sac.

Votre sac à dos est déjà rempli. Vous voyez les objets qu'il contient par «page» d'objets. Pour voir les autres, positionnez la main-curseur sur SUITE et appuyez sur LE BOUTON ACTION. Vous pouvez connaître les caractéristiques (poids, quantité, nom) de chaque objet en positionnant la main-curseur dessus (les caractéristiques sont affichées en dessous).

Si vous êtes satisfait de ce que contient votre sac à dos, positionnez la main-curseur sur ACCÉLÉREZ et appuyez sur LE BOUTON ACTION.

Si vous souhaitez refaire votre sac à dos, positionnez la main-curseur sur REFUSEZ et appuyez sur LE BOUTON ACTION.

Le sac est maintenant vide, et à l'écran vous obtenez une série d'objets.

- Pour voir une autre série d'objets, positionnez la main-curseur sur SUITE et appuyez sur LE BOUTON ACTION.

- Pour mettre un objet dans le sac, positionnez la main-curseur dessus et appuyez sur LE BOUTON ACTION.

A chaque fois que vous appuyez sur LE BOUTON ACTION vous prenez une unité de cot objet. Par exemple : si vous souhaitez emporter 10 sachets de soupe, positionnez la main-curseur sur le nombre de soupe et appuyez 10 fois sur LE BOUTON ACTION.

- Pour enlever un objet du sac, positionnez la main-curseur sur celui-ci (dans le sac évidemment), et appuyez sur LE BOUTON ACTION.

N.B : Les objets se rangent dans le sac par couches successives. Il faut donc penser à mettre les choses les plus importantes en dernier ! (elles seront au-dessus du sac).

Lorsque vous pensez avoir rempli le sac à dos, positionnez la main-curseur sur FIN et appuyez sur LE BOUTON ACTION.

-Heure de départ : positionnez la main-curseur sur le + ou le - pour faire augmenter ou diminuer l'heure de départ. Puis validez en positionnant la main-curseur sur l'heure et appuyez sur LE BOUTON ACTION.

De la même façon, sélectionnez si vous partez en hiver ou en été (le choix d'une saison influence la météo).

N.B : A tout moment, vous pouvez appuyer sur la TOUCHE STOP pour recommencer cette partie.

3. LA COURSE

La course peut avoir lieu sur des glaciers, des pentes de neige ou sur de la roche, et il arrive parfois que l'on tombe dans des crevasses. Ce qui donne quatre types d'écrans différents. Cependant on retrouve certains indicateurs et certaines commandes communs aux quatre types d'écrans.

A/ INDICATEURS

- **PROFIL.** Ce profil de notre montagnard est un indicateur intéressant car vous pouvez voir dans ses lunettes le relief de ce qui l'attend (si c'est en pente ou si c'est de la roche ou du glacier) !
- **INDICATEURS NUMERIQUES.** L'heure, la température ambiante, l'altitude sont clairement précisés dans cette fenêtre. De temps en temps il peut être utile d'accélérer le temps : pour cela, appuyez sur la touche +. Pour ralentir, appuyez sur la touche -.
- **INDICATEUR D'ETAT DE SANTE.** Le visage du personnage apparaît avec une expression qui doit vous signaler s'il a faim, soif, froid, chaud, ou s'il est fatigué. S'il n'apparaît pas c'est que tout va bien.
- **INDICATEUR PROGRESSION.** Cet indicateur n'est pas visible dans le mode glacier. La position du téléphérique donne une estimation de l'endroit où vous êtes dans la course (la distance qui reste à parcourir avant d'arriver au sommet).
- **INDICATEUR ASSURANCE/REVEIL.** Cet indicateur sert uniquement quand il est nécessaire de s'accrocher à une paroi pour s'assurer, ou lorsque l'on dort, pour se réveiller. Pour se réveiller lorsque vous êtes sous la tente, ou dans votre hamac déplacez la main-curseur sur REVEIL et appuyez sur LE BOUTON ACTION. Pour s'assurer : voir paragraphe ASSURANCE.

COMMANDES

Vous dirigez le personnage en manipulant la manette. Cependant, pour utiliser un objet qui se trouve dans votre sac ou sur vous-même, appuyez sur la barre d'espacement, vous obtenez alors la main-curseur.

En positionnant la main-curseur sur le sac à dos et en appuyant sur le bouton ACTION, vous obtenez la liste des objets contenus dans le sac.

En positionnant la main-curseur sur le corps du personnage (sur sa tête quand il est de dos) et en appuyant sur le bouton ACTION, vous obtenez la liste des objets portés par le personnage.

Pour prendre en main et utiliser un de ces objets, déplacez la main-curseur pour sélectionner l'objet et appuyez sur le bouton ACTION (cette action est confirmée par un signal sonore).

Par exemple, pour enlever ses lunettes et les mettre dans le sac, positionnez la main-curseur sur le corps du personnage, appuyez sur le bouton ACTION, si vous voyez les lunettes dans la liste, validez-les. Ensuite, vous pouvez regarder dans le sac : les Lunettes y sont.

Attention : notre grimpeur ne peut pas ouvrir son sac à dos lorsqu'il est en pleine escalade (netge ou roche), seul s'il prend soin de s'accrocher à la paroi (avec la sangle - voir ASSURANCE COURTE).

B/ ASSURANCE

- **ASSURANCE PROGRESSION.** Pour s'assurer, il faut sélectionner la corde dans votre sac, puis le programme vérifie si vous avez bien tout ce qu'il faut pour cela (piton, broche à glace, ou coinçeur, mousqueton, marteau...).

Sur neige ou sur glace, vous devez avoir : - des broches à glace
- des mousquetons
- une corde

Sur roche vous devez avoir : - pitons ou coinçeurs
- des mousquetons
- une corde

Les points d'ancrage sont : - les pitons
- les broches à glace
- les coinçeurs

INDICATEUR ASSURANCE. Dès lors, vous voyez les indicateurs :

ASSURANCE
RECUPERE
ABANDONNE

RECUPERE/ABANDONNE servent lorsque vous n'avez plus besoin de l'assurance (par exemple, vous êtes sorti d'une crevasse)

RECUPERE veut dire que vous utilisez une poignée Jumard (le programme vérifie que vous la possédez) pour récupérer tous les éléments qui ont servi à votre assurance.

ABANDONNE veut dire que vous récupérez uniquement la corde et que vous laissez le reste sur place.

Sélectionnez RECUPERE ou ABANDONNE en utilisant la main-curseur et la touche de VALIDATION.

ATTENTION : l'indicateur ASSURANCE clignote lorsque vous êtes arrivé en bout de corde.

Il faut alors la RECUPERER ou l'ABANDONNER (dans le cas où vous avez oublié la poignée Jumard), et reprendre une assurance à partir de cet endroit (sélectionnez la corde dans le sac).

- **ASSURANCE COURTE.** LA SANGLE permet de se reposer ou bien de prendre quelque chose dans le sac à dos lorsque vous êtes dans une crevasse, sur une pente ou un rocher. Elle nécessite le même matériel que pour une ASSURANCE PROGRESSION (points d'ancrage selon le terrain). Sélectionnez la sangle sur l'alpiniste.

Un indicateur apparaît dans le cas d'une assurance courte : on voit à l'écran un personnage accroché à la paroi. Dès que le personnage repart, l'assurance courte disparaît automatiquement.

C/ COMMANDES DE MOUVEMENTS

- Sur le glacier

Actions	Manette	Remarque
Marcher	← →	rythmer régulièrement
Sauter	↑	pour sauter les crevasses
Sonder	bouton ACTION	pour voir si le terrain est solide

N.B : Pour marcher, il faut synchroniser le mouvement de la manette (ou des touches ← et →) sur le mouvement des jambes de l'alpiniste. Commencez par la gauche.

- Sur les pentes de neige et les crevasses

Actions	Manette	Remarque
Planter les piolets	↑	plusieurs tentatives peuvent être nécessaires suivant le pied utilisé...
Planter les pieds	↓	
Se hisser	bouton ACTION	

Il faut planter les marteaux-piolets, puis planter les pieds, se hisser, puis replacer les pieds etc...

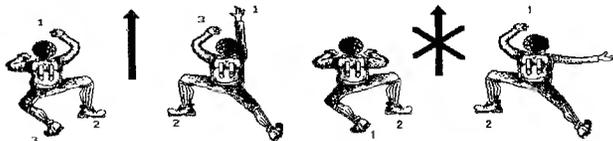
Attention au risque de glissement si vous mettez trop de temps à accomplir le mouvement complet.

- Sur la roche

Actions	Manette	Remarque
Sélectionner un membre	bouton ACTION	Le membre qui va bouger clignote
Lover le membre	↑	
Descendre le membre	↓	
Se hisser	↑ + bouton ACTION	Les membres doivent
Se glisser vers le bas	↓ + bouton ACTION	être bien placés
Déplacement à gauche	← + bouton ACTION	Pour les positions de départ du mouvement voir croquis ci-dessous.
Déplacement à droite	→ + bouton ACTION	
Eviter une chute de pierre	← ou →	Il faut être très rapide.

- ESCALADE

Les membres doivent être bien placés pour assurer une progression efficace au grimpeur. Cela veut dire qu'au moins trois membres sont positionnés de façon à pousser (jambes) ou tirer (bras) permettant une extension dans la direction voulue.



Lorsque vous escaladez, chaque prise a une valeur plus ou moins grande. Vous pouvez contrôler ces valeurs grâce à l'écran de contrôle sur lequel sont représentés deux pieds et deux mains.

Si la main droite (par exemple) n'est pas affichée, c'est qu'elle n'a pas de prise.

Si elle clignote, c'est qu'il y a une petite prise (=gratton). Il vaut mieux ne pas s'éterniser sur un «gratton». Vous ne pouvez grimper avec des prises très faibles qu'à condition d'être très rapide et bien entraîné. Il y a des grosses prises «baignoires» qui tiennent à l'infini mais en général les prises ont une valeur décroissante.

Attention aux chutes de pierres !

D/ COMMANDES SPECIALES

Attention : s'il vous est arrivé malheur, vous pouvez recommencer le jeu en appuyant sur le bouton ACTION.

Vous pouvez aussi faire une pause en appuyant sur la touche STOP.

E/ SAUVEGARDE D'UNE PARTIE EN COURS

Avez-vous pensé à prendre une disquette dans votre sac à dos ?

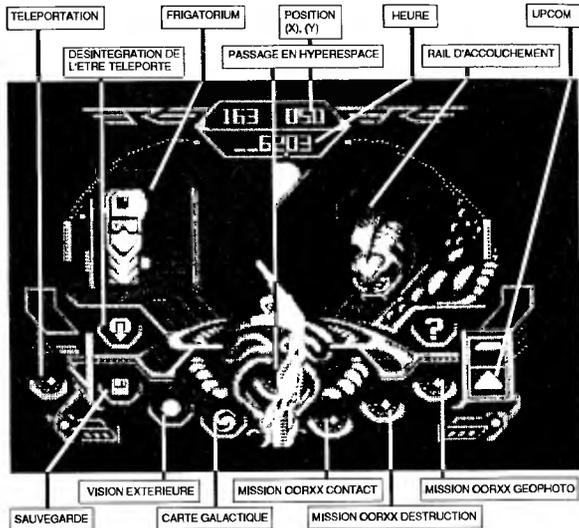
Si ce n'est pas le cas vous ne pouvez pas sauvegarder votre partie en cours.

Si c'est le cas, ouvrez le sac à dos et prenez la disquette. Insérez une disquette neuve formatée dans le lecteur de disquettes, appuyez sur le bouton ACTION.

5. LE MATERIEL DE L'ALPINISTE

- Broche à glace :** point d'ancrage sur de la glace (nécessite un marteau).
- Canilne :** ensemble de cuisine (assiette, récipients).
- Casque :** protège des chutes de pierres.
- Cheussone :** chaussures d'escalade (meilleure adhérence)
- Colcoeur :** point d'ancrage sur roche qui ne nécessite pas de marteau pour le planter.
- Conceur :** se fixent aux chaussures et permettent de ne pas glisser sur les pentes enneigées, sur les glaciers ou sur les crêtes.
- Disquette :** disquette de sauvegarde permet d'interrompre une partie en cours pour la reprendre plus tard. La situation est sauvegardée sur cette disquette.
- Doudoune :** anorak en duvet.
- Dynamite :** à utiliser avec prudence !
- Etrier :** prise artificielle aux pieds, parfois utile sur les parois rocheuses (nécessite un piton et un mousqueton)
- Film :** film de survie ou couverture isolante.
- Hamec :** permet de s'installer pour dormir sur une paroi rocheuse.
- Lacet :** un lacet de rechange est parfois bien utile pour les chaussures de montagne...
- Lampe :** lampe de poche inusable qui sert à voir ce qu'il y a dans le sac à dos la nuit.
- Lunettes :** il faut absolument les avoir sur le nez quand le soleil est au zénith !
- Marteau :** permet de planter pitons et broches à glace.
- Masque :** pour se protéger du brouillard.
- Mousqueton :** permet d'accrocher la corde au point d'ancrage.
- Pelle-neige :** pelle utilisée pour construire des igloos
- Piton :** point d'ancrage qui nécessite un marteau.
- POF :** magnésie à mettre sur les mains pour mieux adhérer lors de l'escalade.
- Poignée Jumard :** sorte «d'ascenseur mécanique» pour récupérer l'assurance.
- Réchaud :** réchaud à gaz sans la recharge de gaz (uniquement le brûleur).
- Révoluer :** peut servir dans les cas désespérés.
- Tente :** tente d'altitude. Si vous avez décidé de passer la nuit sur le glacier.

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD



BUT DU JEU

A bord de l'Arche du Capitaine BLOOD, vous devez retrouver les cinq numéros (des doubles de Blood), qui se trouvent dispersés dans l'immensité de cette galaxie.

Quelques conseils :

L'Arche du capitaine Blood s'immobilise au début du jeu à proximité d'une planète habitée. Il est important de savoir que la galaxie de l'HYDRA est composée de 32768 planètes habitables répertoriées sur la carte. Toutes ne sont pas habitées et il est très facile de se perdre. Le joueur devra connaître des coordonnées précises de planètes habitées avant de s'aventurer au hasard. Chacun sait que le hasard, dans l'espace, est une entité classée non fiable. Petit détail : le logiciel construit la galaxie à chaque début de partie. Les coordonnées précises des planètes habitées ou non changeront à chaque initialisation.

Le capitaine Blood dégénère avec le temps : ne soyez pas surpris si sa main tremble un peu parfois (c'est un signe de vieillesse). Il DOIT IMPERATIVEMENT RECUPERER SON FLUIDE VITAL qui le régénérera. Pour cela il doit retrouver les numéros et les désintégrer dans le FRIGATORIUM de l'Arche. D'autre part, ce logiciel développe un concept nouveau : le BIOGAME. Les personnages peuvent évoluer, naître, mourir, échanger entre eux des informations de manière imprévisible : ils sont autonomes.

Des événements peuvent se produire : disparitions ou apparitions de planètes dues à des affaissements ou des émergences de matière. Vous pouvez transporter des êtres d'une planète à l'autre. Mais attention, il faut gagner leur confiance, les étudier comme le ferait un ethnologue, car, s'ils peuvent vous aider, ils peuvent aussi vous perdre...

COMMANDES

Le programme fonctionne avec une manette de jeu ou au clavier.

Au clavier :

- déplacement avec les touches fléchées;
- validation (cliquer) avec la barre d'espace.

En survol planète :

- accélération : touche A
- décélération : touche D

Pour abrégier l'hyperspace et le survol planète, enfoncez la touche STOP.

INSTRUCTIONS GENERALES

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE EN COURS

Utilisez une disquette vierge formatée ou une cassette vierge. En mode TABLEAU DE BORD, introduisez la disquette formatée non protégée dans votre lecteur, et activez l'icône DISK lorsque l'horloge de bord a dépassé 5 minutes. Il n'est pas possible de sauvegarder une partie en cours avant les cinq premières minutes de jeu. L'icône clignote quelques instants si la sauvegarde a avorté. Vérifiez votre disquette et recommencez l'opération. Le fichier de sauvegarde de la partie en cours s'appelle «BLOOD.CPT».

CHARGEMENT D'UNE PARTIE EN COURS

En mode TABLEAU DE BORD, introduisez votre disquette contenant le fichier de sauvegarde «BLOOD.CPT», et activez l'icône DISK avant que l'horloge de bord n'ait atteint les 5 premières minutes de jeu. Il n'est pas possible de charger une partie en cours après les cinq premières minutes de jeu. Si l'icône DISK clignote quelques instants pendant le chargement, celui-ci a avorté. Vérifiez votre disquette et recommencez l'opération. Dans le cas où vous voudriez charger une partie en cours au-delà des 5 premières minutes de l'horloge de bord, il faut réinitialiser l'ordinateur et recharger le programme. La sauvegarde systématique à chaque action de jeu n'est pas considérée comme une manière noble de gagner...

VISION EXTERIEURE

Il suffit de cliquer sur cette icône pour passer du mode TABLEAU DE BORD au mode VISION EXTERIEURE. Pour passer du mode VISION EXTERIEURE au mode TABLEAU DE BORD, il suffit de cliquer sur un bouton (œil) non activé.

CARTE GALACTIQUE (SELECTION D'UNE DESTINATION)

En mode TABLEAU DE BORD, cliquez sur l'icône CARTE GALACTIQUE pour qu'apparaisse la galaxie de l'Hydra.

COORDONNEE DE DESTINATION X

Cliquez sur la barre de sélection verticale rouge et amenez-la sur la position de la coordonnée (x) désirée. Dans la fenêtre gauche s'inscrivent les coordonnées du doigt de Blood. Dans la fenêtre droite s'inscrivent les coordonnées sélectionnées situées à l'intersection des barres de sélection.

COORDONNEE DE DESTINATION Y

Cliquez sur la barre de sélection horizontale rouge et amenez-la sur la position de la coordonnée (y) désirée. Dans la fenêtre de gauche s'inscrivent les coordonnées du doigt de Blood. Dans la fenêtre de droite s'inscrivent les coordonnées sélectionnées situées à l'intersection des barres de sélection. Après avoir déterminé votre destination, accrochez-vous à votre fauteuil et cliquez sur l'icône PASSAGE EN HYPERSPACE. Pour raccourcir la séquence de passage en hyperspace, cliquez sur le bouton droit de la souris au début ou pendant la séquence d'hyperspace.

MISSION OORXX CONTACT (ATTERRISSAGE ET VOL A VUE)

En mode VISION EXTERIEURE, cliquez sur l'icône MISSION OORXX CONTACT. L'OORXX est téléporté et son atterrissage est immédiat. Vous avez le contrôle absolu de l'OORXX avec la souris montées, descentes, virages. Pour accélérer appuyez sur le bouton droit de la souris, pour décélérer sur le bouton gauche. **Il est fortement déconseillé de percuter les cimes des montagnes.** Par contre, si la planète est protégée par des systèmes de défense, il faut voler le plus bas possible. Lorsque l'OORXX est détecté par un ennemi, deux flèches rouges s'animent l'une vers l'autre au centre de l'écran. Lorsqu'elles se touchent, l'OORXX est détruit. Pour éviter la destruction de l'OORXX, il faut descendre le plus bas possible jusqu'à ce que les flèches disparaissent. La vie sur les planètes de la galaxie de l'Hydra a la particularité de se tenir au fin fond de canyons vertigineux. Il faut donc trouver les canyons. Pour cela l'OORXX dispose d'un détecteur de vie, c'est une mire rouge qui suit sur l'écran les mouvements de la souris. Cette mire, lorsqu'elle clignote, indique que l'OORXX est dans la bonne direction. Si une flèche s'affiche sur un des bords de la mire, cela indique qu'il faut tourner dans le sens indiqué par la flèche pour retrouver le bon cap. **Sur l'écran pendant le vol, deux Indicateurs** : l'Indicateur de vitesse en bas de l'écran, et l'Indicateur d'altitude de chaque côté de l'écran.

Lorsqu'un personnage est trouvé au bout d'un canyon, l'OORXX atterrit automatiquement. Si la planète est désertée, l'OORXX se pose, à bout de force. Si vous transportez un être dans le frigoriolum de l'Arche, l'icône TELEPORTATION s'active de manière à vous permettre de déposer l'être sur cette planète. Pour cela, cliquez sur l'icône TELEPORTATION. A chaque instant du vol, vous pouvez demander une photo du paysage fractal avec les ombres, il suffit pour cela de presser la touche ESPACE de votre clavier. A ce moment là, l'OORXX s'immobilise. Pour redémarrer, il suffit de presser à nouveau la touche ESPACE.

MISSION OORXX DESTROY (DESTRUCTION DE PLANETE)

En mode VISION EXTERIEURE, il est possible de téléporter un OORXX sur une planète afin qu'il la détruise. Pour cela, cliquez sur l'icône MISSION OORXX DESTROY. La planète sera irréversiblement détruite...

MISSION OORXX GEOPHOTO (SCANNING DE SURFACE)

En mode VISION EXTERIEURE, vous pouvez téléporter un OORXX sur une orbite basse et récolter des images aériennes de la planète. Un système de détection d'armes anti-aériennes vous indique si la planète dispose d'une protection. Pour cela, il faut cliquer sur l'icône MISSION OORXX GEOPHOTO une première fois pour une vision en moyenne altitude, une seconde fois pour une vision plus rapprochée. Cliquez sur l'icône VISION EXTERIEURE pour revenir en mode normal.

MODULE D'UPCOM (UNIVERSAL PROTOCOL OF COMMUNICATION)

Lorsque le contact est établi avec un être vivant dans un canyon, ou téléporté par vos soins sur une planète, l'UPCOM se déclenche automatiquement.

+ L'UPCOM est un système de conversation par icônes. L'écran de l'UPCOM se décompose en fenêtres :
- **La fenêtre dictionnaire située en bas de l'écran.** Le dictionnaire d'icônes dispose de deux scrollings latéraux, un rapide, en cliquant sur une barre ascenseur rouge située sous le dictionnaire d'icônes, l'autre lent, en posant un doigt de BLOOD sur deux cases strées d'orange situées de part et d'autre du dictionnaire d'icônes. En promenant le doigt de BLOOD sur le dictionnaire d'icônes, on peut lire au-dessus de l'UPCOM une traduction simultanée des icônes en langage humain.

- **Les lanâtres conversationnelles situées au-dessus du dictionnaire d'icônes et séparées par une bouche centrale.**

a) **La fenêtre de gauche** : elle est réservée à l'être qui vous parle. Pour traduire ses phrases, il suffit de passer le doigt de BLOOD dessus. Tant que la bouche centrale est animée, l'être n'a pas fini de s'exprimer, il suffit de cliquer sur la bouche centrale pour traduire son langage. Lorsque la bouche centrale s'immobilise, vous pouvez vous exprimer à votre tour. Il est néanmoins possible de comprendre les phrases prononcées par votre interlocuteur en apprenant son langage. En effet, chaque icône correspond à un son précis lorsqu'un être parle.

b) **La fenêtre de droite** : elle vous est réservée. Vous pouvez y écrire vos phrases en cliquant sur les icônes du dictionnaire. Un petit curseur sous la fenêtre peut être déplacé pour insérer une icône. Pour cela il suffit de cliquer dessus. Une option DELETE est disponible en cliquant sur la flèche située à droite sous la fenêtre. Pour émettre vos phrases, cliquez sur la bouche centrale.

Il est possible de téléporter un être dans le frigoriolum de l'Arche si l'être y consent. L'icône TELEPORTATION s'active alors. Pour effectuer la téléportation de l'être, il suffit de cliquer sur cette icône lorsqu'elle est activée. Votre interlocuteur, pour des raisons qui le concernent, peut mettre fin à la conversation de sa seule volonté. Pour quitter l'UPCOM pendant une conversation, cliquez sur le triangle à droite de l'écran, sous la flèche DELETE.

TELEPORTATION

Cette icône vous permet de téléporter un être d'une planète vers le frigoriolum de l'Arche. Cette icône ne s'active qu'avec l'accord de l'être au cours d'une conversation. Pour téléporter l'être, cliquez sur l'icône TELEPORTATION lorsqu'il est activé. Il est également possible de téléporter un être du FRIGORIOLUM de l'Arche vers une planète inhabitée. Pour cela, il suffit de poser un OORXX dans un canyon. L'icône TELEPORTATION s'active alors. Cliquez dessus pour téléporter l'être.

DESINTEGRATION DE L'ETRE TELEPORTE

Lorsque un être est transporté dans le FRIGORIOLUM de l'Arche, il est possible de désintégrer. Cela lui coûtera la vie définitivement. S'il s'agit d'un NUMERO. Blood récupérera un peu de son fluide vital et survivra plus longtemps.

FRIGORIOLUM

C'est un container de cryogénéisation dans lequel sont conservés les êtres téléportés. Ceux-ci doivent être consentants car le système de téléportation utilise l'énergie psychique dégagée par la volonté des êtres téléportés, un peu comme en hypnose. Pour des raisons de sécurité, il est impossible de transporter des êtres vivants dans l'Arche, ceux-ci sont donc cryogénisés dans le FRIGORIOLUM. Le frigoriolum dispose également d'un crématorium désintégrateur qui récupère le fluide vital, Blood ne pourra utiliser que le fluide vital des NUMEROS, seul compatible avec son organisme.

NOTA : Les paemakers sont automatiquement extraits avant création, il n'y a donc aucun danger d'explosion pendant l'opération.

RAIL D'ACCOUCHEMENT D'OORXX

La pondouse est incorporée à l'Arche dans la zone landeau, la plus stérile de l'Arche. Les bébés OORXX sont propulsés sur le rail d'accouchement dès leur naissance. La pondouse est capable de produire une infinité de bébés OORXX.

HEURE

L'heure de bord est exprimée sur l'horloge de bord en minutes et secondes terrestres. L'UPCOM ne considère que les minutes : 60.45 signifie 60 minutes et 45 secondes. Dans l'UPCOM on parlera de l'HEURE 60. Le jeu est limité à 45 heures temps réel.

LA COMMANDE ?

Lorsqu'on a déjà posé un OORXX sur une planète, il est possible de le réactiver sans avoir à en poser un autre. Cela évite d'utiliser un nouvel OORXX et de relaire le parcours sur les montagnes. Lorsque l'Arche s'immobilise après un passage en hyperspace à proximité d'une planète déjà visitée, il suffit de passer en mode TABLEAU DE BORD en cliquant sur un bouton fermé. La commande ? est alors accessible. Cliquez dessus pour réactiver l'OORXX.

Il est toutefois inévitable de rechercher le personnage qui a pu se déplacer quelque part dans le canyon.

PETIT GLOSSAIRE DE LA FAUNE DE L'HYDRA

IZWAL : êtres pacifistes et généreux, ils ont un aspect quasi human. Ils sont très cultivés et dominent les sciences.

BUGGOL : êtres au comportement social très particulier. Ils sont tous éligibles du YATANGA, parti unique et absolu défendant une seule idée, la démocratie poussée au paroxysme. Le mandat du président élu n'est pas défini dans le temps: dès qu'un BUGGOL obtient une majorité, il est élu. Tous les BUGGOL étant éligibles, les mandats sont très courts (parfois quelques minutes). A l'heure où commence cette histoire, les BUGGOLS ont été décimés, et il ne reste plus qu'un seul ELIGIBLE du YATANGA sur ROSKO, malheureusement pas élu faute d'électeurs : il lui faudrait une voix plus que la somme de toutes les voix de la planète ROSKO, d'autant qu'un imposteur (un YUKAS) qui ne vit même pas sur ROSKO s'est fait élire par un vote truqué, d'où une crise politique sans précédent.

YUKAS : êtres belliqueux et perfides, sans éducation. On ne sait pas grand chose sur leurs moeurs.

CROOLIS : êtres au cerveau particulièrement musclé, ils sont séparés en deux branches d'évolutions distinctes: les Croolis Vareux et les Croolis Ulvés. Une haine héréditaire les divise depuis des millénaires.

MIGRAX : comme leur nom l'indique, ce sont de grands voyageurs. Très intelligents, ils colportent les nouvelles dans la galaxie et sont de redoutables négociateurs. Leur perfidie est légendaire.

ONDOYANTES : originaires de la planète Ondoya, ce sont des créatures de rêve. Elles prennent l'apparence la plus agréable pour les individus qu'elles aiment et la plus désagréable pour ceux qu'elles détestent, ce qui simplifie drôlement leur vie sentimentale et ne laisse aucune équivoque à leurs partenaires à ce sujet.

TRICEPHALS : véritables curiosités génétiques, les Tricéphals présentent l'originalité de posséder trois têtes androïdes équipées chacune d'une langue surdimensionnée...

SINOX : très travailleurs, très intelligents, les Sinox ont la maîtrise de la technologie la plus avancée de la galaxie.

ANTENNA : créatures simplètes, les Antenna sont très amicaux, trop peut-être.

TUBULARS BRAINERS : ils représentent la seule race connue à ce jour qui soit dotée d'un remarquable cerveau à tube, ce qui leur donne une intelligence tout à fait particulière et difficile à cerner.

TROMPS : êtres inoffensifs, têtus et bornés dont le poil est très prisé (au sens de priser le tabac) par les Sinox.

ROBHEAD : en des temps très anciens, l'Hydra était occupée par des armées bioniques de robots androïdes chargés d'occuper la galaxie pendant quelques millénaires. Las, la révolte des indigènes de l'Hydra fut terrible, et ces créatures de mort furent exterminées. Cependant quelques unités décapitées restèrent en vie: les Robheads, ou têtes de robots dans lesquelles subsistent encore quelques zones de mémoire vive. Totalement inoffensifs, les Robheads ont une vie purement végétative et ne peuvent se reproduire, à moins qu'un bon généticien...

KINGPAK : créature ridicule qui fume des queues de tromps (légerement aphrodisiaques), et se nourrit de pilules. Son intelligence est très limitée. On pense que le Kingpak aurait servi de modèle aux célèbres Pac-man.

NUMEROS : ce sont les clones de Blood. Ils sont au nombre de cinq : le Numéro un, le Numéro deux, le Numéro trois, le Numéro quatre et ce bâtard de Numéro cinq...

BOB MORANE SCIENCE FICTION

BOB MORANE SCIENCE FICTION est un jeu d'arcade/aventure où vous représentez le héros en mission sur une base de l'espace intersidéral. Cette base est en fait une sorte de prison qui retient en otage votre meilleur ami : Bill Ballantine. Celui-ci a été enlevé par l'Ombre Jaune et votre but est de le délivrer en détruisant les soldats-robots, les monstres, les répliquants et les apparitions abstraites que votre ennemi de toujours lâche à vos trousses.

Heureusement vous n'êtes pas tout à fait démunis puisque le colonel Graigh de la Patrouille du Temps vous a doté d'un pistolet laser auto-énergétique qui vous permet de tirer sans vous préoccuper des munitions. D'autre part, vous disposez d'un bouclier magnétique qui vous protège des tirs ennemis. Malgré cela, 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!

COMMANDES DU JEU

Vous devez supprimer tous vos ennemis envoyés par l'Ombre Jaune pour vous détruire. C'est le viseur de votre pistolet laser que vous voyez sur l'écran. La manette de jeu est obligatoire.

- **Pour diriger le viseur** déplacez le manche de la manette dans la direction voulue.

- **Pour tirer**, appuyez sur le bouton ACTION de la manette.

- **Pour vous protéger** avec le bouclier magnétique, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier.

Attention: le bouclier magnétique se décharge petit à petit, il vaut mieux l'utiliser avec parcimonie.

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

SAPHIR

Auteur : Eric SZYMKOWIACK

1. DEBUT DU JEU

Un écran de présentation apparaît.

- **Appuyez sur la touche "G"** pour commencer le jeu avec le premier tableau.

- **Appuyez sur la touche "+"** pour augmenter la rapidité de jeu.

- **Appuyez sur la touche "-"** pour diminuer la rapidité de jeu.

2. COMMANDES

Vous dirigez un personnage dans les galeries d'une mine désaffectée. Il faut ramasser le plus de saphir possible sans se laisser massacrer par les petits monstres qui y vivent ! La manette de jeu est obligatoire.

- Dirigez le mancha dans la direction où vous souhaitez voir aller votre personnage.

- Appuyez sur le bouton ACTION, pour actionner votre pistolet.

N.B. : vous pouvez poser des bombes pour détruire des barrages en dirigeant votre tir (appuyez ACTION) vers la paroi à faire sauter. Mais surtout ne restez pas là !

En cas de situation désespérée, appuyez sur la touche STOP ou CNT/C pour revenir à l'écran de présentation.

ENTROPIE

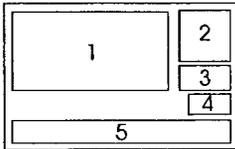
Espace temps 2097 point 114

"Notre vaisseau spatial interplanétaire SYMERSIX est actuellement en orbite autour de la planète blanche de la galaxie Sumo. Nos détecteurs indiquent une transformation isentropique au sein de la planète. Les scanners signalent un état de désordre caractérisé d'un système isolé. Le désordre croît, nous allons envoyer en mission sur la planète le robot Explorer 3..."

Lorsque le programme est chargé, vous voyez une démonstration. Pour commencer le jeu, appuyez sur la touche ENTREE.

1. PRINCIPE DU JEU

A bord de votre vaisseau spatial, vous dirigez le robot en exploration sur la planète. Votre but, rétablir l'équilibre des forces qui perturbent le système de la planète.



1. écran de visualisation.
2. objets collectés par le robot.
3. niveau d'énergie.
4. code géographique du lieu où se trouve le robot.
5. informations obtenues par le robot.

2. COMMANDES

Les déplacements : Vous dirigez le robot à l'aide de la manette de jeu ou avec les touches fléchées du clavier. Les ordres de direction doivent être donnés par rapport à la tête du robot. C'est-à-dire que si vous dirigez la manette vers la droite, le robot va faire un quart de tour à droite. Pour aller droit devant il suffit de diriger la manette dans la même direction.

L'appui sur la barre d'espacement ou sur le bouton ACTION, déclenche l'état d'apesantour du robot.

Les actions : Le robot Explorer 3 ne peut pas parler. Cependant il rencontre des objets et il est capable de les obliger à lui donner des informations. Pour cela, appuyez sur la touche P (comme Parle). Le robot peut prendre et transporter 4 objets. Pour prendre un objet, appuyez sur la touche F1.

Ces objets sont représentés dans l'écran 2. A chaque fois que le robot veut déposer un objet, il faut appuyer sur la touche qui correspond à sa position dans cet écran.

F2	F3
F4	F5

NB : à tout moment il est possible d'arrêter le cours du jeu. Pour cela, appuyez sur la touche STOP, vous revenez à la démonstration.

3. SCENARIOS

ENTROPIE est un jeu à scénarios multiples. Lorsque vous jouez pour la première fois, un scénario logique vous est proposé. Cependant, il est toujours possible de rejouer avec d'autres scénarios dont les données sont aléatoires.

Pour obtenir un autre scénario, il suffit d'appuyer sur la touche I au moment de la démonstration.

LA MINE AUX DIAMANTS

Auteurs : Philippe BRUNEEL et Christian LEMAIRE

1. DEBUT DU JEU

La page de présentation apparaît à l'écran.

- La manette ou le clavier.
- La galerie 1, 5, 9, où vous allez commencer l'exploration.

Choisissez en appuyant sur les touches ← et → et ENTREE pour valider ce choix et commencer le jeu.

Il faut ramasser le plus de diamants possible en prenant garde aux Styx et autres individus qui sévissent dans les moindres recoins.

Comment faire pour se débarrasser de ces individus ?

Vous pouvez déplacer des rochers pour provoquer des éboulements et écraser des ennemis.

Les Gangues ont la particularité de se transformer en diamants au contact des rochers.

Les Spirales transforment les rochers en diamants et les diamants en rochers !

2. COMMANDES

Avec la manette, il suffit de diriger le manche de la manette dans le sens où l'on veut aller.

Avec le clavier, utilisez les touches fléchées de déplacement du curseur.

En appuyant simultanément sur une touche fléchée et SHIFT, vous dégarez l'espace situé dans la direction de la flèche.

Avec la manette, vous obtenez le même résultat en appuyant sur le bouton ACTION.

Touche S : ... suicide a pour résultat de «suicider» notre héros lorsqu'il se trouve dans une situation désespérée.

Touche Q : ... permet de Quitter le jeu pour revenir à la page de présentation.

FIN DU JEU

Lorsque le personnage est mort, vous pouvez rejouer en appuyant sur la barre d'espacement (au clavier), ou sur le bouton ACTION (de la manette).

BOB MORANE CHEVALERIE

BOB MORANE CHEVALERIE est un jeu d'arcade/aventure où vous représentez le héros en mission dans un château du Comté de Savoie. La Patrouille du Temps vous a transféré au XIIIème siècle, dans ce château où est détenu le «SAINT SUIAIRE» sous le bon gardé des soldats de l'OMBRE JAUNE, votre ennemi de toujours. Vous êtes chargé de retrouver cette relique avant que l'Ombre Jaune ne la détruise. Il vous faudra beaucoup de courage et d'adresse pour combattre les soldats, les ours, ainsi que les gardiens et les dactyles dirigés par l'Ombre Jaune à travers les pièces du château, ses oubliettes et ses passages secrets...

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 !

COMMANDES DU JEU

Déplacements

Avec la manette :

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

Au clavier :

Pour diriger Bob Morane utilisez les touches de déplacement du curseur.

Actions

Avec la manette, appuyez sur le bouton ACTION tout en dirigeant le manche vers :

LE HAUT pour DONNER ou PRENDRE,

LE BAS pour emprunter un PASSAGE SECRET,

LA GAUCHE et LA DROITE, en passant de l'une à l'autre le plus rapidement possible pour combattre.

Au clavier (touches du pavé numérique) :

DONNER/PRENDRE touche 8

PASSAGE SECRET touche 2

COMBATTRE touches 4 et 6 en alternance

Lors de votre progression dans les nombreuses salles du château, vous rencontrerez différents ennemis contre lesquels il faut combattre. Lors d'un combat la force de Bob Morane est représentée sur un indicateur de niveau vertical (sur le bord gauche de la salle). Un autre indicateur de niveau (sur le bord droit de la salle) représente la santé de Bob Morane.

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

SORCERY

1. DEBUT DU JEU

Lorsque le programme est chargé, il est en auto-démonstration. Appuyez sur une touche du clavier, un flux s'affiche alors :

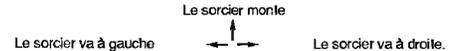
1 MANETTE

2 CLAVIER

Appuyez sur la touche 1 (sur TO8 on est en effet obligé de jouer avec une manette).

2. COMMANDES DU JEU

Dès à présent, le sorcier est sous votre contrôle pour commencer sa quête. Pour diriger le sorcier, manipulez le manche de la manette dans la direction voulue.



Lorsque l'on relâche la pression sur le manche de la manette, le sorcier descend tout seul.

A tout moment, au cours d'une partie il est possible d'appuyer sur la touche STOP pour interrompre le jeu. Pour reprendre, il suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche.

Lors de son parcours, le sorcier rencontre différents objets : quelques-uns sont utiles, d'autres sont mortels, et certains sont mortels.

OBJETS : Pour prendre un objet, positionnez le sorcier dessus, puis appuyez sur le bouton ACTION de la manette. Vous pouvez échanger des objets, mais pas les déposer sans rien prendre en échange. Pour utiliser une arme, c'est-à-dire tuer un démon ou lancer un sort, appuyez sur le bouton ACTION de la manette. A l'usage, vous trouverez que vous avez besoin de certains objets pour mettre en action une succession d'événements vous permettant d'avancer dans le jeu.

AFFICHAGE A L'ECRAN : A l'écran vous trouverez affichés une description de la pièce où le sorcier se trouve, ainsi que ce que vous portez. Votre niveau d'énergie, ainsi que le temps qu'il vous reste pour exécuter votre mission sont aussi indiqués.

ENERGIE : Vous perdez de l'énergie chaque fois que vous entrez en contact avec une des forces du mal. Il existe un moyen de retrouver de l'énergie, mais comme vous êtes un grand sorcier nous vous le laisserons découvrir !

LE TEMPS : Votre temps est limité. Il est symbolisé par un livre qui s'émiette petit à petit. Vous devez libérer tous les sorciers pris au piège avant que le livre ne disparaisse ou que les esprits malins n'aient réuni à vous supprimer.

LE TABLEAU DES RECORDS : Si vous êtes allé assez loin, vous pourrez inscrire votre nom au tableau des records. Pour cela, déplacez le curseur sur la ligne des lettres affichée à l'écran en dirigeant le manche de la manette vers la gauche ou vers la droite.

Appuyez sur le bouton ACTION de la manette pour valider une lettre.

Pour corriger, positionnez le curseur sur le signe # et appuyez sur ACTION. Lorsque votre nom est complet, positionnez le curseur sur ! et appuyez sur ACTION pour valider.

SORTILEGES

1. DEBUT DU JEU

Sur Thomson T08, une manette de jeu est obligatoire. Pour commencer à jouer, appuyez sur la touche 2.

2. COMMANDES DU JEU

Commandes de déplacement :



Le BOUTON de la manette permet de sauter.

Pour prendre les objets il faut les toucher. Pour arrêter le jeu appuyez sur la touche STOP.

VAMPIRE

Minuit et demi, je reviens du bal costumé quand ma voiture s'arrête brusquement. Je tourne le contact, rien à faire... C'est étrange, le réservoir d'essence est encore plein. Je fais le tour de ma voiture, soulève le capot, plonge les mains dans le moteur. Il n'y a rien d'anormal, et pourtant la voiture refuse de repartir. C'est au moment où je me décide à utiliser le manivelle que j'entends un cri étrange. Je scrute l'obscurité intrigué par ce son. Je ne vois rien d'autre qu'une faible lueur. Un deuxième cri résonne semblant provenir de cette direction. Je frissonne; on dirait un cri de femme.

Quelqu'un a peut-être besoin d'aide...

1. DEBUT DU JEU

La manette de jeu est obligatoire. Lorsque le programme est chargé, il est en auto-démonstration. Appuyez sur une touche du clavier, aussitôt apparaît en bas à droite le menu suivant :

MANETTE
CLAVIER
JEU

Sélectionnez l'option manette au moyen des touches ↑ ou ↓, le choix sélectionné s'inscrit en surbrillance (ou inversion vidéo). Pour valider votre choix appuyez sur la touche ENTREE. L'option validée apparaît en rouge.

Pour commencer à jouer, sélectionnez l'option JEU et appuyez sur la touche ENTREE.

2. COMMANDES DU JEU

Vous pouvez aller dans toutes les directions (même en diagonale). Mais il faut savoir que notre héros se déplace dans l'espace, et que lorsque l'on relâche la pression sur les touches de direction ou sur la manette de la manette, il a tendance à redescendre.

Commandes :



Le bouton ACTION sert à prendre ou utiliser des objets.

Temps limité. Le temps est représenté par la course de la lune et du soleil. Lorsque le soleil est au dessus des montagnes, il est trop tard pour faire quoi que ce soit. Le jeu est fini.

Points de vie. Les points de vie sont symbolisés par une ligne rouge et blanche. Cette ligne diminue ou augmente au fur et à mesure du jeu. Attention, lorsque l'on arrive dans le rouge, la situation devient critique.

Score. MEMORANDUM DES CHASSEURS DE VAMPIRES. Les différents scores (comptabilisés depuis que le programme est en marche) s'affichent sous cette inscription. Celui du dernier joueur apparaît en bleu.

LES PASSAGERS DU VENT 1 & 2

D'après François BOURGEON

Il y a des sagas qui ne se racontent pas, elles se vivent.

Inspiré de la bande dessinée du même nom, le logiciel LES PASSAGERS DU VENT est l'une d'entre elles. L'action, le risque et l'humour constituent les ingrédients principaux de cette aventure habilement et passionnée. Vous y incarnez tour à tour, ISA, l'héroïne audacieuse à la recherche d'un idéal, HOEL, marin breton courageux et amoureux, ou plus de quinze autres personnages baroques de cette fin du dix-huitième siècle : un chirurgien de la Royale, un esclave noir philosophe, une libertine entropianiste, un enseigne de vaisseau timide...

Vous y apprenez les mystères vaudoues en rencontrant le roi KPÉNGLA qui régit un empire au Dahomey et en affrontant les fauves dans la savane.

Vous y déjouez les intrigues policières ou amoureuses d'hommes cupides et sans scrupules. Vous êtes tout à la fois le metteur en scène et les acteurs du Destin : Vous organisez un maître la progression de l'aventure, puis en subissez les conséquences en tant que personnage. Mille péripéties pour une recherche de la vérité, c'est l'invitation au voyage des PASSAGERS DU VENT.

A la passion de l'histoire et du jeu, les auteurs ont ajouté la qualité exceptionnelle d'un graphisme rayonnant trait pour trait celui de FRANCOIS BOURGEON. Lorsque la savane, l'océan, ou les personnages apparaissent à l'écran, vous vivez des instants de poésie et d'émerveillement.

Prenez garde et restez lucide, le beauté peut être fatale.

Déjà vendu à plus de 3 000 000 d'exemplaires à travers le monde entier, "LES PASSAGERS DU VENT" annonce une révolution dans le logiciel, celle du film dont vous êtes les héros.

1. L'HISTOIRE

L'aventure se passe à la veille de la Révolution Française dans le milieu trouble du Commerce Triangulaire c'est-à-dire, de la traite des noirs entre les côtes bretonnes, africaines et américaines. HOEL, marin breton de son état, fuit la France à cause d'une accusation injustifiée de meurtre. Il est accompagné par ISA, une aventurière qui se révèle être une comtesse dont le titre a été usurpé. Pour retrouver, l'un son honneur et l'autre son titre, ils parcourent ce monde étrange de la fin du dix-huitième siècle. Des ports bretons aux rivages africains, LES PASSAGERS DU VENT rencontrent différentes cultures et affrontent mille dangers en quête de leur vérité.

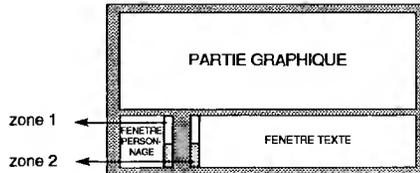
2. L'AUTEUR

FRANCOIS BOURGEON est un des maîtres de la bande dessinée moderne. LES PASSAGERS DU VENT, son chef d'oeuvre, a obtenu la plus prestigieuse récompense de la bande dessinée : le GRAND PRIX DU SALON D'ANGOULEME. La critique en a salué la perfection du scénario et la précision du trait qui s'allient pour captiver le lecteur et donnent une nouvelle dimension à la bande dessinée. FRANCOIS BOURGEON n'a accepté de voir déclinier son oeuvre en logiciel qu'à condition que soient respectés scrupuleusement l'esprit et la lettre de l'histoire originale. Les auteurs du logiciel ont travaillé avec la même rigueur et la même exigence que ce Breton, magicien du dessin et goéland de l'imaginaire.

3. PRINCIPE DU JEU

Vous êtes à la fois le metteur en scène et les héros du jeu. L'écran se présente en trois parties principales :

- Une partie graphique où vous voyez l'action. (vous êtes le metteur en scène).
- Des icônes de personnages où vous voyez quel personnage vous interprétez.
- Des textes où vous décidez l'action.



La première partie «Les passagers du vent 1» est divisée en neuf épisodes et la seconde partie «Les passagers du vent 2» est divisée en 7 épisodes que vous découvrirez au fur et à mesure de votre progression.

Pour chaque épisode une scène principale vous est présentée dans la partie graphique de l'écran. Pour faire apparaître les acteurs de la scène, cliquez quelque part (l'endroit est différent pour chaque épisode) dans cette image.

N.B : cliquez tout d'abord où vous positionnez le curseur à l'endroit désiré (en le déplaçant à l'aide de la manette de jeu ou des touches fléchées du clavier), puis vous validez en appuyant sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espacement.

Par exemple : dans LES PASSAGERS DU VENT 1, épisode 1, cliquez sur le bateau, vous obtenez alors, le visage d'un homme dans la fenêtre personnage.

Si vous voulez faire parler ce personnage, cliquez dans la fenêtre personnage. Aussitôt un texte apparaît dans la fenêtre texte, c'est ce que dit le personnage dont il est question.

Si vous voulez faire parler un autre personnage, cliquez sur le zone 1. Vous voyez apparaître d'autres visages dans la fenêtre personnage. Pour faire parler quelqu'un, cliquez sur son visage dans la fenêtre personnage : aussitôt vous voyez apparaître ce qu'il dit ou ce qu'il pense dans la fenêtre texte.

Prendre une décision : quelquefois le texte apparaît dans une autre couleur. Cela veut dire qu'il va falloir choisir une phrase parmi celles qui sont proposées. Pour lire une autre phrase, cliquez sur la zone 2. Lorsque vous êtes sûr de votre choix cliquez dans la fenêtre texte, vous validez la décision qui se trouve affichée. Vos décisions font évoluer la partie graphique de l'écran.

Dans LES PASSAGERS DU VENT 2, il est possible d'agir sur cette partie. En cliquant sur certains objets, vous constaterez qu'il y a parfois une réaction...

N'oubliez pas que vous pouvez changer de personnage à chaque instant. Cependant il est parfois nécessaire de faire parler le même personnage plusieurs fois de suite : il se peut qu'il progressé d'un peu plus raisonnablement et dans ses paroles.

Vous contrôlez l'action en décidant pour les personnages (vous êtes metteur en scène), et vous êtes un spectateur en regardant son évolution qui doit vous faire réfléchir. Aucune image n'est gratuite.

A la fin des cinq premiers épisodes des «PASSAGERS DU VENT 2», le sage vous pose un questionnaire sous forme d'énigme. Ces énigmes sont destinées à vous mettre sur la bonne voie pour arriver à la fin de l'histoire. Pour résoudre l'énigme, cliquez sur l'image du personnage qui est susceptible de connaître la bonne réponse.

4. SAUVEGARDE D'UNE SITUATION

Afin de ne pas recommencer le jeu au début à chaque fois, il est possible de sauvegarder la situation en cours. Pour cela munissez-vous d'une disquette vierge formatée que nous appellerons disquette «situation».

- Marche à suivre** :
- à n'importe quel moment du jeu,
 - appuyez sur la touche S,
 - insérez la disquette «situation» dans le lecteur,
 - donnez un code compris entre 0 et 9,

Lorsque la sauvegarde est terminée remplacez la disquette situation par la disquette jeu.

5. CHARGEMENT D'UNE SITUATION

Au début du jeu, au milieu ou même à la fin, vous pouvez bénéficier de votre expérience précédente en chargeant une situation.

- Marche à suivre** :
- appuyez sur la touche C,
 - insérez la disquette situation,
 - donnez votre code.

Après le chargement, insérez la disquette jeu à la place de la disquette situation.

6. COMMANDES

Le jeu se joue entièrement avec une manette, ou au clavier. Les manipulations sont très simples : il suffit de déplacer le curseur en dirigeant le manche de la manette ou avec les touches fléchées du clavier. La validation se fait en appuyant sur le bouton ACTION de la manette ou sur la barre d'espacement au clavier.

7. COMMANDES SPECIALES POUR LES PASSAGERS DU VENT 2

Lorsque vous jouez, vous pouvez revenir au début de l'épisode en appuyant sur la touche A (aide). Si vous appuyez sur la touche R (revoir), vous aurez un «flash-back» de toutes les actions réalisées dans cet épisode. La vitesse de défilement de cette séquence peut être accélérée en appuyant sur la touche → ou diminuée en appuyant sur la touche ←.

LA MARQUE JAUNE

Un logiciel COBRASOFT, d'après Edgar P. Jacobs

Le but du jeu n'est pas de découvrir le coupable mais de mettre un terme à ses méfaits au cours de 6 jeux indépendants :

1. CENTAUR CLUB

Il s'agit d'une reconstitution de dialogues «au coin du feu» qui sert d'aiguillage pour accéder aux 5 autres épisodes. Lorsque la pointe du phylactère cignote, vous pouvez faire défiler les phrases possibles à l'aide des flèches de direction ou la manette de jeu. Validez votre choix en appuyant sur la touche RETURN ou sur la barre d'espacement. Les phrases peuvent être prononcées par Blake ou par Mortimer. En cas d'erreur, si vous ne souhaitez pas revivre l'épisode sélectionné, une phrase de sélection vous permet de «revenir» au Club.

2. TRAQUENARD DANS LES DOCKS

Dans cet épisode, il s'agit de cerner la Marque Jaune dans les docks. Pour cela, il faut lui couper toutes les issues. C'est une course contre la montre. En effet, régulièrement, la Marque Jaune tente une «sortie»... Pour modifier l'environnement, vous disposez d'un viseur que l'on peut déplacer sur l'écran (manette de jeu). Le bouton de tir de la manette permet de tirer des coups de feu. L'appui sur la barre d'espacement permet d'effectuer une action à l'endroit où est positionné le viseur.

Par exemple, pour éviter que la Marque Jaune ne disparaisse dans l'obscurité, il faut très vite actionner le boîtier électrique dessiné à droite de l'écran puis enclencher le bon interrupteur pour allumer les projecteurs. Gare au court-circuit...

Vous retrouverez ainsi plusieurs panneaux de contrôle permettant d'animer tous les engins. Quand la Marque Jaune vous échappe, vous pouvez effectuer un REPLAY : tous vos déplacements sont alors reproduits. Le bouton de tir permet d'interrompre le REPLAY et de reprendre le contrôle. La barre d'espacement provoque le ralenti.

Fin de l'épisode : message radio de l'inspecteur Kendall.

Dans les quatre épisodes suivants, vous vous déplacez dans des labyrinthes plus ou moins compliqués composés de couloirs concentriques. Le jeu fonctionne selon un principe identique même si le but de chaque épisode est différent. Pour ces quatre jeux, vous vous apercevrez rapidement qu'en plus de l'agilité manuelle vous aurez à faire preuve de stratégie pour tenir compte des déplacements de Septimus ou de la Marque Jaune. Il est indispensable que vous tracez un plan commenté du labyrinthe...

Pour agir, vous disposez d'un certain nombre de gestes que vous pouvez faire défiler dans une case. Les gestes dépendent des objets possédés. Exemple : si vous êtes dans le noir, pour allumer il faut valider l'action «torche», mais vous ne disposez de celle-ci que si vous avez ramassé la lampe précédemment...

COMMANDES DE JEU

Courir vers la droite : ... dirigez le manche de la manette vers la droite.
 Courir vers la gauche : ... dirigez le manche de la manette vers la gauche.
 Passer une porte : dirigez le manche de la manette vers le haut.
 Sauter : appuyez sur le bouton ACTION.
 Choix d'une action : dirigez le manche de la manette vers le bas, puis vers la gauche ou la droite puis validez en appuyant sur le bouton ACTION.

3. CHASSE A L'HOMME DANS GREEN PARK

La Marque Jaune a été repérée dans Green Park ! Dans cette chasse à l'homme prenez garde à ne pas devenir le gibier... Sans vous perdre dans ce labyrinthe végétal dont les jardiniers anglais ont le secret, pensez à ramasser un certain nombre d'objets qui vous seront indispensables dans les épisodes suivants. Attention à ne pas glisser sur un skate-board... et gare aux branches ! Quand vous avez trouvé la trappe par laquelle a fui la Marque Jaune, n'hésitez pas à descendre...

Fin de l'épisode : vous pénétrez dans la case de droite (trappe).

4. A LA POURSUITE DE LA MARQUE JAUNE

Vous voilà dans les égouts. Il fait vraiment noir ! Attention à ne pas glisser... Méfiez-vous des froids vasesux... Quand vous serez au bout de vos poines, espérons qu'il restera quelques balles dans votre révolver car les égouts sont peuplés d'étranges créatures !

Fin de l'épisode : vous pénétrez dans la case de droite (ascenseur).

5. LE LABORATOIRE DIABOLIQUE

Dans cet épisode, vous devez récupérer le Trésor de la Couronne qui a été volé par la Marque Jaune. Mais il est bien protégé ! Gaz léniants, murs magnétiques, portes blindées ou électrifiées entraveront votre progression dans le repaire de Septimus. Pour ouvrir la porte blindée, il faut valider l'action «clavier» et entrer immédiatement après la bonne combinaison chiffrée (c'est facile, il n'y en a que 999 possibles...).

Fin de l'épisode : vous réussissez à ouvrir le coffre qui contient le trésor royal.

6. LA DEFAITE DE SEPTIMUS

Dans l'épisode précédent vous avez pris le contrôle de la Marque Jaune qui seule pouvait franchir sans dommage le barrage radioactif... Maintenant faites-lui délivrer les prisonniers de Septimus en ouvrant leurs cellules puis mettez l'infâme docteur hors d'état de nuire en utilisant son terrible générateur d'électrons (si tant est que vous lui ayez échappé !).

Quand vous serez arrivé là, alors seulement, entamez le «God save the Queen» final !

REALISATION D'UN SCORE

Pour s'entraîner, on peut revivre tous les épisodes dans le désordre. Cependant pour «faire un score» réel, il faut enchaîner toutes ces aventures en sélectionnant dans la conversation du Centaur Club cette phrase de Mortimer : «Maintenant, cher ami, je vais vous raconter toute l'aventure !». Pour réussir ces parties enchaînées, vous ne disposez que de 3 vies... et même d'une seule pour le 1er épisode (Docks).

IZNOGOU

«Il y avait à Bagdad la magnifique, un Grand Vizir (1,50m en babouches) qui s'appelait Iznogoud. Il était très méchant et ne poursuivait qu'un but... Etre Calife à la place du Calife... Cet ignoble Grand Vizir borné avait un fidèle homme de main qui s'appelait Dilat Larath. Celui-ci, malgré son nom ne rigolait pas souvent. Tandis que le Calife de Bagdad le bon Haroun El Poussah, qui avait une confiance absolue dans son Grand Vizir, coulait des jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de sa souveraineté.»

1. COMMANDES DE DEPLACEMENT

Vous dirigez Iznogoud. Avec la manette de jeu, inclinez le manche de la manette dans la direction où vous souhaitez déplacer Iznogoud. Au clavier, utilisez les touches fêchées du clavier.

2. COMMANDES D'ACTIONS

Si vous jouez avec la manette, appuyez sur le bouton action tout en dirigeant le manche :

- vers le haut pour DONNER
- vers le bas pour AMADOUER
- vers la gauche pour MENACER
- vers la droite pour la COLERE

Si vous jouez au clavier, utilisez les touches du pavé numérique, et appuyez sur :

- 8 pour DONNER
- 4 pour MENACER
- 6 pour LA COLERE
- 2 pour AMADOUER

Pour recommencer le jeu si vous êtes coincé, appuyez sur la touche : STOP

3. MES ASTUCES ET MES CONSEILS PAR IZNOGOU

Chers amis, pour mieux m'aider à devenir Calife à la place de qui vous savez, apprenez à vous repérer dans vos déplacements dans le palais. Pour cela, regardez la dessin du palais qui se trouve en arrière-plan sur votre écran. A l'endroit où je me situe, une petite lumière s'allume. Pour voir également ce que contiennent mes poches, regardez dans le coin inférieur droit de l'écran. Vous trouverez un symbole de l'objet que je porte. Attention, je ne peux en porter qu'un à la fois. En ce qui concerne mes déplacements, visiez bien les portes et les sorties sinon je me cogne aux murs ! Visiez juste ! Et à propos de portes, si vous êtes sûr d'être en face de la sortie et de ne pouvoir sortir de la salle, c'est peut-être qu'un autre personnage me bouche le passage de l'autre côté. Soyez patient, attendez. Maintenant, l'élément le plus important consiste à vous comporter comme moi. Soyez méchant, hypocrite et traître ! Ne faites pas de bonnes actions!

Si vous égarez dans votre comportement, la folie va vous guetter ! N'hésitez pas à embaucher DILAT LARATH, il prendra les mauvais coups à votre place.

Et pour terminer, attention aux objets magiques, qu'ils soient des pouls ou des tapis, vous devez apprendre à les maîtriser... Je compte sur vous !

Et maintenant, saurez-vous être plus ignoble qu'Iznogoud pour devenir Calife à la place du Calife ?

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

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 le dépile 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 dans les escaliers, bousculant au passage certains de ses créanciers. Une course poursuite s'engage dans l'immeuble, pour satisfaire les derniers 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 turpitude qu'est Las Vegas en compagnie de notre héros.

1. 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.

Première 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.

2. COMMANDES DU JEU

L'HERITAGE est un jeu d'aventure graphique, entièrement géré par les manettes ou les touches fêchées du clavier. Aucun ordre ne doit être saisi au clavier.

Pour jouer, il suffit de positionner le curseur (soit à l'aide des touches fêchées du clavier, soit à l'aide des manettes), puis de valider l'emplacement en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT 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 DEPLACEMENTS**Pour se déplacer à l'intérieur de l'immeuble :**

- Pour tourner, faites aller le curseur (à l'aide des manettes ou des touches fêchées 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 la BARRE D'ESPACEMENT 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 A LAS VEGAS

La troisième partie se passe dans les lieux de perdion 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
26 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 XXXX
26 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 XXXX CITRON CITRON
4 fois la mise.....	si vous avez CITRON XXXXXX CITRON
2 fois la mise.....	si vous avez CERISE CERISE XXXX
2 fois la mise.....	si vous avez CERISE XXXXX CERISE
2 fois la mise.....	si vous avez XXXX 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 la BARRE D'ESPACEMENT 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, le minimum est de 10 dollars.

1° les chances simples

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

NOIR ET ROUGE - Les numéros ne sont pas tous de la même couleur : 1,3,6,8, sont Noir et 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, il n'y a ni 0 ni 5, il n'y a pas d'équivoque quant au 5. 2, 4, 6, 8, sont Pair et 1, 3, 7, 9, sont Impair . Le 5 n'est ni pair ni Impair et entraîne la perte des mises ; n'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 ; n'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 -, en appuyant simultanément sur SHIFT. 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 BARRE D'ESPACEMENT)

Le craps

Les mises minima sont de 10 dollars et le croupier lance les dés. Le principe du jeu ressemble au quitta 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 n° 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 BARRE D'ESPACEMENT)

MARCHE A L'OMBRE

Tas 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'ta baston dans l'air ; si t'es pas cap de filer des torgnoles à ceux qui t'on chouré ta meula tu pourras jamais trouver les morceaux avant 19h30. Après ta zessegon se cassera avec Dédé...

Pour jouer à ce jeu, la manette est obligatoire.

1. 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 prévien-la avant 19h30 !

2. COMMANDES DU JEU

Tu joues avec la manette.



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.

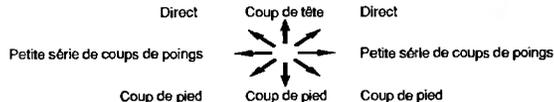
Si tu veux t'en aller,

- 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.

Pour te battre, appuie sur le bouton ACTION en même temps que tu diriges la manette de jeu dans un sens :



BOB MORANE JUNGLE

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.

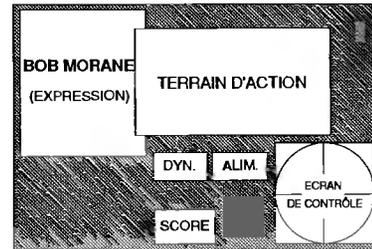
ENERGIE : quand tu te bats, tu vois sur la droite de ton écran deux verres de bière. Celui du haut c'est le tien, l'autre c'est celui du mec qui te castagne. Les verres de bière se vident en fonction du niveau d'énergie que vous avez chacun. Si ton verre est presque vide, il faut vite le remplir en allant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

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.

1. 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).

2. COMMANDES DU JEU

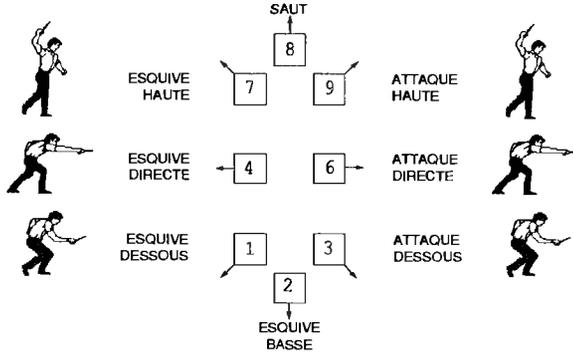
Déplacement

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 bâton 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...

L'HERITAGE 2 : Micmac en Ecosse

Auteurs : Pierre BAYLE et Roger GRANIER

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 la 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 la 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 ?

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 de la manette ou sur la barre d'espacement du clavier.

DOSSIER BOERHAAVE

Auteurs : Roger GRANIER et Pierre BAYLE

Lundi 4 novembre, 10h.

Le cimetière du Père LACHAISE était couvert de fleurs. Trois jours après la Toussaint, les fleurs commençaient à faner. C'était triste, mais un enterrement, c'est toujours triste. Le cortège accompagnant Mme Boerhaave dans sa dernière demeure venait juste d'arriver. Il commençait à pleuvoir. La cérémonie serait brève. Tous les personnages présents étaient gênés par le regard du commissaire.

- L'assassin était-il parmi eux ?

Madame Boerhaave avait été retrouvée agonisante dans sa salle de bains. Elle était morte des suites de ses blessures pendant le transport à l'hôpital. Le commissaire avait reçu la consigne de mener au mieux cette enquête. Qui a tué ? Pour quel mobile ? A vous de le découvrir.

DEBUT DU JEU

N'oubliez pas de mettre l'imprimante sous tension. Un menu apparaît,

1. CONSTATATIONS.
2. INTERROGATOIRES.

Choisissez la partie qui vous intéresse en appuyant sur la touche numérotée correspondante. Madame Boerhaave a été retrouvée assassinée dans sa salle de bains. Vous êtes le commissaire chargé de l'enquête. L'enquête se partage en deux parties :

1. CONSTATATIONS

Les constatations permettent de faire un état des lieux où le corps a été retrouvé. L'inspecteur Charic vous rapporte toutes les indications découvertes par votre équipe. Prenez-en note soigneusement car lorsque vous serez dans votre bureau, vous ne pourrez plus revenir sur les lieux.

Lorsque l'Inspecteur vous demande si vous voulez revoir toute le partie constatations :

- En appuyant sur la touche O (pour OUI), vous la revoyez.
- En appuyant sur n'importe quelle autre touche, vous passez à la deuxième partie (interrogatoires). Au menu choisissez 2- INTERROGATOIRES. (en appuyant sur la touche 2).

2. INTERROGATOIRES

Confortablement installé dans votre bureau du Quai des Orfèvres, vous prenez les dépositions des différents protagonistes. Toutes les dépositions pourront être imprimées, si vous avez pris soin de brancher et de mettre votre imprimante sous tension.

Voulez-vous la sortie des textes sur imprimante ? Appuyez sur la touche O ou N suivant le cas.

L'inspecteur Charic vous demande s'il peut introduire le premier témoin.

Tableau des témoins

Un tableau s'affiche en haut de l'écran. Il représente la liste des personnes ayant côtoyé Madame Boerhaave. Pour prendre la déposition d'une personne, appuyez sur la touche numérotée correspondant à son nom. La personne est alors introduite dans le bureau et commence à répondre aux questions d'usage.

Tableau des questions

Comment faire pour interroger ? Appuyez sur la touche W, un tableau s'affiche en bas de l'écran. C'est le tableau des questions. Lorsque vous voulez poser une de ces questions, appuyez sur la touche numérotée correspondante. L'interrogatoire prendra alors une direction différente selon la question posée.

Fin d'interrogatoire

Lorsque vous voulez terminer un interrogatoire, choisissez l'option : 8- Fin d'interrogatoire (dans le tableau des questions, accés par la touche W). Maintenant vous pouvez interroger une autre personne. Vous avez une idée précise de ce qui s'est passé le jour où Madame Boerhaave a été assassinée.

Fin de l'enquête

Votre enquête est donc terminée ? Choisissez l'option : 9- Table (dans le tableau des témoignages. Tableau (tu haut). La table des décisions permet de définir quelles sont les personnes qui ont plus ou moins «trempé» dans l'affaire. Prenez la liste des témoins dans l'ordre où elle est indiquée.

A chaque personnage vous associez une «note» (par exemple 4 pour complicité de meurtre) Si vous pensez que le premier témoin est complice, appuyez sur la touche 4. Un 4 s'affiche dans la colonne au face du premier témoin. Procédez de la même façon pour les autres témoins.

Vous pouvez revenir sur vos suppositions en circoignant les «notes». Utilisez les touches J et T pour déplacer le curseur dans la colonne, puis tapez la nouvelle note.

Le résultat de toutes ces notes donne une combinaison de 8 chiffres qui est vérifiée par l'ordinateur. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, appuyez sur la touche ENTREE.

Attention, votre décision sera déterminante pour votre affectation future. Le commissaire principal ne laissera passer aucune erreur...

L'AFFAIRE VERA CRUZ

Auteurs : Gilles & Philippe BLANCON

Vous venez d'être nommé Maréchal Des Logis Chef à la Brigade des recherches de SAINT-ETIENNE (Loire). En tant que sous-officier de la Gendarmerie et en qualité d'Officier de Police judiciaire, vous êtes donc habilité à mener toute enquête criminelle dont vous serez saisi. Sitôt arrivé dans votre nouvelle affectation, vous allez devoir enquêter sur ce que la presse appellera rapidement L'AFFAIRE VERA CRUZ.

8 octobre 1985 : vous êtes avisé par la concierge de la résidence du FOREZ de la découverte du décès d'une habitante. D'après cette informaticien Il semblerait qu'il s'agit d'un suicide par arme à feu. Vous vous rendez donc sur place avec votre équipe pour effectuer les premières constatations. Ceci fait, vous aurez à mener l'enquête proprement dite en vous servant des moyens mis à votre disposition.

1. PRINCIPE DU JEU

L'habitante de la Résidence du FOREZ s'est elle réellement suicidée comme l'a annoncé la concierge ? Vous menez l'enquête et procédez tout d'abord aux constatations d'usage sur les lieux.

Un conseil cependant : sachez qu'une enquête ne peut aboutir sans des constatations efficaces et complètes. Celles-ci servent du bien sûr pour les recherches et souvent d'éléments de preuves. Tenez-en compte...

2. RESIDENCE DU FOREZ : vous êtes sur les lieux

La «victime» gît sur le soi au beau milieu de la pièce. Outre cette scène macabre vous constatez un léger désordre régnant dans ses affaires. Avant tout, vous ne touchez à rien et prenez quelques clichés. DEPLACEMENT DE L'OBJECTIF PHOTO en utilisant les touches de direction du curseur. ZOOM SUR UN DETAIL : en appuyant sur INS vous prenez une photo. Pour passer à la deuxième partie de l'enquête appuyez sur ENTREE. Attention, avez-vous bien observé tous les détails présents dans la pièce? Surtout ne négligez aucun indice. Si vous avez changé d'avis, et souhaitez recommencer les investigations dans cette même pièce, appuyez sur la touche R. Le chargement de la deuxième partie se fait automatiquement après l'appui sur la touche ENTREE. Il est temps de faire un compte rendu des pièces à convictions. Dans la voiture qui vous mène à votre bureau, vous dresserez une liste des éléments suspects. Tapez au clavier chaque indice en LES SEPARANT D'UN ESPACE. Puis, lorsque la liste vous semble complète, appuyez sur ENTREE.

3. BUREAU DE LA GENDARMERIE : auditions et examens divers

La Gendarmerie est l'une des plus anciennes institutions françaises puisqu'on retrouve ses origines dans la Maréchaussée sous l'empire napoléonien. Son expérience en matière judiciaire l'a amenée très tôt à s'informatiser, devançant dans ce domaine tous les services similaires des pays étrangers. C'est pour cela que, outre les méthodes traditionnelles telles que les comparaisons des éléments recueillis, l'audition des personnes et les examens divers, vous pouvez disposer du RESEAU INFORMATIQUE DIAMANT.

LE RESEAU DIAMANT vous offre la possibilité de dialoguer avec les autres services de gendarmerie, administrations préfectorales, pénitentiaires et bien entendu, avec la Police Nationale.

AI PROCÉDURES D'ACCES AU RESEAU DIAMANT

Code M (message) : un message adressé à un service quelconque comporte en origine le code informatique de ce service et sa ville d'implantation. Puis, dans le corps du message doit figurer la nature des renseignements souhaités, avec le maximum de précision. La réponse du service contacté arrivera sous forme de listing dans les instants suivants.

Code I (imprimante) : si vous disposez d'une imprimante 80 colonnes, cela peut vous éviter de prendre des notes à la main. Il suffit pour garder une trace de vos éléments d'enquête, d'appuyer sur la touche I. Pour la désactiver appuyez une deuxième fois sur la même touche.
N.B. : N'oubliez pas de valider tous vos messages en appuyant sur la touche ENTREE.

Voici exactement les services que vous pourrez interroger :

AUTRE BRIGADE DE GENDARMERIE

Code informatique GIE + nom de la brigade : si vous voulez contacter la Brigade de ST-GALMIER (42) en face de ORIG vous écrivez GIE ST-GALMIER, puis vous composez votre message sous la forme DEMANDE RENSEIGNEMENTS SUR AFFAIRE X. Si cette Brigade de Gendarmerie est concernée par cette affaire elle vous répondra en vous donnant les éléments qu'elle possède. Il y a une brigade de Gendarmerie par ville.

BRIGADE DEPARTEMENTALE DE RENSEIGNEMENTS JUDICIAIRES

Code informatique BDRJ : il existe une Brigade de GENDARMERIE par département, qui, totalement informatisée vous indique si telle ou telle personne est recherchée. Vous pourrez donc adresser vos demandes à la BDRJ ST-ETIENNE sous la forme suivante : IDENTIFICATION DE DUPONT LEON. Si cette personne est recherchée vous connaîtrez pour quelle raison et par qui.

CENTRE DE RAPPROCHEMENT ET DE RECHERCHES JUDICIAIRES

Code informatique CRRJ : la GENDARMERIE dispose d'un centre coordinateur des recherches. Si vous désirez connaître la fiche d'une personne connue des services judiciaires ou faire un rapprochement sur tel ou tel objet découvert qui peut avoir une apparence douteuse et signalée, vous contacterez ce service par CRRJ LYON et vous composerez votre message de la manière suivante : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR OBJET (maximum de détail sur cet objet) ou SUR TELLE PERSONNE (NOM et PRENOM). Si cette personne est connue vous aurez sa photo et certains renseignements.

PREFECTURE

Code informatique PREF : pour connaître le propriétaire d'un véhicule dont vous connaissez l'immatriculation vous devez adresser votre demande à PREF ST-ETIENNE (s'il s'agit d'un véhicule n° 42) puis mentionner dans le message IDENTIFICATION N° 1111 AA 42 par exemple. Si cette immatriculation intéresse l'enquête vous obtiendrez les renseignements souhaités.

PRISONS

Code informatique PRIS : si vous désirez connaître des renseignements sur un détenu vous adresserez votre demande à PRIS BEAUMETTES, ou PRIS ST-PAUL, par exemple, avec un message du type III MANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR DETENU DUPONT LEON. Si cela intéresse l'enquête vous recevrez une réponse rapidement.

COMMISSARIAT DE POLICE

Code informatique CIAT : certains commissariats peuvent avoir traité une affaire en rapport avec votre enquête, il peut être utile de les contacter pour avoir quelques éléments complémentaires. Il faudra donc leur parler par CIAT MARSEILLE par exemple. Puis composer le message sous la forme suivante : III MANDE DE RENSEIGNEMENTS SUR AFFAIRE X.

II LES METHODES TRADITIONNELLES

Option D

DI POSITION : Pour entendre la déposition d'une personne, il faut tout d'abord connaître son nom et son adresse (ou l'endroit où on peut la trouver).

Option C

COMPARAISON DES ELEMENTS : vous pouvez comparer la situation d'une personne avec certains éléments recueillis au cours de votre enquête. Mais évidemment, cette comparaison ne peut se faire que sur la base d'une déposition.

Option E

EXAMENS DIVERS : en qualité d'Officier de Police Judiciaire vous pouvez faire effectuer divers examens tels que des examens graphologiques ou une autopsie (AUTOPSIE VERA CRUZ).

Option A

ANIMATION : si vous avez des certitudes sur la culpabilité d'un antagoniste, il ne vous reste plus qu'à procéder à son arrestation.

DI LIGNER CONSEIL : GARE aux arrestations arbitraires. Avez-vous bien rassemblé tous les éléments afin d'avancer des preuves indiscutables ?

Maintenant à vous de jouer, et bonne chance.

L'AFFAIRE SYDNEY

Auteur : Gilles BLANCON

En tant que Maréchal Des Logis Chef à la Brigade des recherches de SAINT-ETIENNE (Loire), vous avez déjà fait vos preuves dans L'AFFAIRE VERA CRUZ. Vos supérieurs misent tous leurs espoirs sur vos capacités et vous ont confié une nouvelle enquête : L'AFFAIRE SYDNEY. Un homme vient d'être tué d'une balle en pleine tête. L'assassin qui a tiré de l'immeuble d'en face devait connaître les habitudes de la victime, car celui-ci passait tous les jours à la même heure à cet endroit... Vous vous rendez donc sur place avec votre équipe pour effectuer les premières constatations. Ceci fait, vous aurez à mener l'enquête proprement dite en vous servant des moyens mis à votre disposition.

1. PRINCIPE DU JEU

Qui a tué ? et pour quel mobile ? Vous menez l'enquête et procédez tout d'abord aux constatations d'usage sur les lieux du crime. Un conseil cependant : sachez qu'une enquête ne peut aboutir sans des constatations efficaces et complètes. Celles-ci servent de base pour les recherches et souvent d'éléments de preuves. Tenez-en compte...

2. RUE ST-GUERAN : vous êtes sur les lieux

La « victime » gît sur le sol au beau milieu du trottoir. Un de vos subordonnés vous avertit que l'on a trouvé des traces de l'assassin dans l'appartement d'en face. Avant tout, vous ne touchez à rien et recherchez le moindre indice.

DEPLACEMENT DE LA LOUPE en utilisant les touches de direction du curseur.

ZOOM SUR UN DETAIL : vous agrandissez un détail, en appuyant sur INS.

Vous pouvez aussi rechercher les indices dans l'appartement d'où a été tiré le coup de feu, en appuyant sur la touche ENTREE. Pour passer à la deuxième partie de l'enquête appuyez à nouveau sur ENTREE. Attention, avez-vous bien observé tous les détails présents dans la pièce ? Surtout ne négligez aucun indice. Le chargement de la deuxième partie se fait automatiquement après l'appui sur la touche ENTREE.

3. BUREAU DE LA GENDARMERIE : auditions et examens divers

LE RESEAU DIAMANT vous offre la possibilité de dialoguer avec les autres services de gendarmerie, administrations préfectorales, pénitentiaires et bien entendu, avec la Police Nationale.

A/ PROCEDURES D'ACCES AU RESEAU DIAMANT

Les procédures d'accès au réseau diamant sont les mêmes que dans L'AFFAIRE VERA CRUZ. Il est inutile d'interroger les préfetures et les prisons, mais vous pouvez vous servir des renseignements généraux. **RENSEIGNEMENTS GENERAUX - Code informatique DG** : la demande de renseignements généraux permet de gagner un temps considérable. Elle s'adresse à toutes les gendarmeries. Composez le message sous la forme suivante: RENSEIGNEMENT SUR X.

B/ METHODES TRADITIONNELLES

Les méthodes traditionnelles sont identiques à celles de L'affaire Vera Cruz, en outre, il serait peut-être intéressant de faire un examen balistique...

DERNIER CONSEIL : GARE aux arrestations arbitraires. Avez-vous bien rassemblé tous les éléments afin d'avancer des preuves indiscutables ?