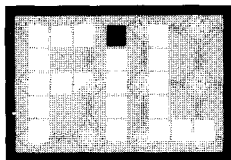

**AMSTRAD
CPC 464-664-6128**

**REVOLUTION
THE
GREAT ESCAPE
CAULDRON II
SORCERY**



FRANCE IMAGE LOGICIEL

SOMMAIRE

<u>Mise en service</u>	<u>5</u>
<u>Révolution</u>	<u>6</u>
<u>The great escape</u>	<u>8</u>
<u>Cauldron II</u>	<u>13</u>
<u>Sorcery</u>	<u>14</u>

MISE EN SERVICE

CASSETTE

- Allumez votre téléviseur ou votre moniteur.
- Mettez votre unité centrale sous tension
- Introduisez la cassette du jeu désiré dans le lecteur.

Si votre AMSTRAD a un lecteur de disquettes intégré, vous devez d'abord taper | (signe obtenu en appuyant simultanément sur SHIFT et @) puis TAPE et valider en pressant la touche ENTER. Vous signalez ainsi que vous passez en mode cassette.

Ensuite pour tous les AMSTRAD, appuyez simultanément sur CONTROL et la petite touche ENTER, (ou tapez RUN")

Enfoncez la touche PLAY du lecteur et appuyez sur n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge automatiquement.

Attention : Parfois, le programme ne se charge pas. Il suffit alors de modifier le volume son du magnétophone et recommencer l'opération de chargement.

DISQUETTE

- Allumez votre téléviseur ou votre moniteur.
- Mettez votre unité centrale sous tension
- Introduisez la disquette, la face contenant le jeu désiré vers le haut, dans le lecteur.
- Tapez RUN"MENU.BIN et appuyez sur ENTER
- Utilisez la barre d'espacement pour sélectionner le jeu désiré.

LE BUT

Vous devez atteindre le niveau 8 et au-delà. Une fois que vous avez atteint un niveau, vous devez résoudre les quatre problèmes et revenir sans accrocs jusqu'à l'ascenseur dans les délais affichés. Vous serez alors transporté au niveau suivant et vous recevrez une autre vie. Vous obtiendrez 5 vies maximum.

LA SOLUTION D'UN PROBLEME

Chaque problème contient deux blocs de matière rouge. Si vous en touchez un, il devient instable pendant une courte période. Si, pendant cette période, on touche le second bloc, tous deux se vaporisent sans danger. Il existe plusieurs manières de résoudre chaque problème. Mais, au fur et à mesure que vous avancez plus loin dans la pile de niveaux, la période d'instabilité raccourcit. Par conséquent, le nombre de solutions diminue progressivement.

L'ECRAN-CARTE

Cet écran affiche ce qui suit :

1. Niveau de réussite.
2. Nombre de vies qui vous restent.
3. Là où se trouvent les problèmes restant à résoudre.
4. L'endroit où vous vous trouvez actuellement.

CONTROLE DE LA BALLE

1. Contrôle directionnel

Il est impossible de modifier la direction de la balle en plein vol. Elle ne peut être changée que quand elle est en contact avec le sol ou d'autres objets.

2. Puissance de rebondissement

La moitié supérieure de la zone de mesure affichée sur l'écran indique la puissance ou énergie de rebondissement actuelle de la balle. Ceci détermine la hauteur à laquelle elle peut rebondir.

La moitié inférieure de la zone de mesure indique le réglage d'énergie désiré. Pour le modifier, maintenez enfoncé le bouton de tir ou la barre d'espace/touche SPACE jusqu'à ce que vous arriviez au niveau d'énergie requis. Relâchez pour activer le nouveau réglage.

CONTROLE AU CLAVIER

Utilisez les touches :

- F1, F2, F3, F4, F6, F7, F8, F9 pour contrôler la direction.
- Barre d'espace (space) : énergie de rebondissement.
- M = pour obtenir l'écran-carte, et ENTER pour revenir au jeu.
- P = pour obtenir une pause, et ENTER pour revenir au jeu.
- CTRL/SHIFT/ESC = pour abandonner le jeu.

CONTROLE A LA MANETTE DE JEU

Utilisez la manette pour le contrôle directionnel.

Le bouton de tir détermine l'énergie de rebondissement.

Utilisez les touches du clavier pour les autres fonctions.

THE GREAT ESCAPE

L'action se situe en 1942 en Allemagne. La guerre a éclaté et vous avez été capturé et placé dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité. La victoire n'est peut-être pas pour demain, il est donc de votre devoir de vous échapper, mais cela ne sera pas facile. Cela va vous demander une organisation méthodique et beaucoup de patience dont l'aboutissement fera appel à tous vos talents. Dans le camp, vous êtes gardé de près mais, alors que vous vaquez à vos occupations quotidiennes, il vous faudra disparaître discrètement afin de reconnaître le terrain et rassembler les objets et les matériaux nécessaires au type d'évasion choisi. Vous pouvez vous évader de bien des façons différentes, certaines sont difficiles, toutes sont dangereuses et pour chacune d'entre elles vous devrez employer des talents où un équipement différent.

SITUATION GEOGRAPHIQUE DU CAMP ET VOIES D'EVASION POSSIBLES

Un petit château a été reconverti en camp, il se trouve sur un promontoire entouré de trois côtés par des falaises et l'eau glacée de la mer du Nord. L'entrée officielle du camp se fait par une route étroite aboutissant à un poste de garde et toute entrée ou sortie doit être justifiée par des papiers autorisant le passage. Le reste du camp est entouré par des barrières ou un mur et tout le périmètre est gardé par des chiens. Ces zones sont surveillées par des hommes du haut de tours de contrôle et très peu de zones échappent à leur vigilance. La nuit, de puissants projecteurs balayent les murs à la recherche de tout mouvement suspect.

Les prisonniers sont logés dans des préfabriqués dans le parc du château à côté de l'espace où on fait l'appel et qui sert aux activités récréatives des prisonniers. En respect de la Convention de Genève, les prisonniers doivent faire de l'exercice et le terrain choisi se trouve justement du côté de l'île, ce qui est très pratique pour inspecter de près les barrières situées côté Sud. Sous le camp, un labyrinthe de vieux égouts et de tunnels creusés par d'anciens prisonniers pourrait constituer une route d'évasion idéale, mais y entrer sans torche est très dangereux car il est si facile de se perdre dans le noir!

A L'INTERIEUR DU CAMP : QUATRE TYPES DE PERSONNAGES

1. LE COMMANDANT

Ce personnage imposant dirige le camp, c'est lui qui choisit le nombre de soldats pour chaque patrouille et les positions d'observations. Au début du jeu, la sécurité est assez lâche, mais plus le prisonnier sera rattrapé en dehors des limites du camp, plus la surveillance se resserrera. Le commandant est le plus imprévisible des forces de sécurité, il inspecte souvent ses gardes pour voir s'ils sont bien placés et s'ils suivent les consignes données; vous pouvez vous retrouver face à face à peu près n'importe où dans le camp. Il est plus prudent de pouvoir le situer à tous moments afin d'éviter une rencontre désagréable!

2. LES GARDES ALLEMANDS

Ces personnages sont des travailleurs acharnés : ils doivent circuler en patrouille deux par deux, grelotter sur les tours d'observation ou maintenir leur surveillance et s'assurer que les prisonniers sont occupés à leurs tâches quotidiennes. Une fois qu'ils ont été affectés à une patrouille, ils marcheront de haut en bas en mettant à peu près le même temps pour chaque circuit. Cela vous permettra de minuter les gardes afin de déterminer leur position et de modifier votre évasion en fonction de cela. Notre héros ne peut être détecté que lorsqu'il se trouve dans le champ de vision des différentes forces de sécurité, il est donc possible de passer en vous glissant près d'un garde qui regarde de l'autre côté, mais vous devrez être rapide car ils sont très vifs. Les soldats qui gardent les prisonniers les escortent avant qu'ils ne se déplacent dans le camp, deux ou trois gardes les suivront donc au terrain de parade ou d'exercice et au mess des prisonniers.

3. LES COMPAGNONS PRISONNIERS

Ces malheureux compagnons sont dans le camp depuis longtemps, au début, ils pensaient à l'évasion avec enthousiasme mais une longue série d'échecs a brisé leur moral.

Ils semblent maintenant acquis à l'idée de rester ici jusqu'à la fin de la guerre. Certains ont malgré tout gardé un peu d'enthousiasme et vous pouvez les convaincre en les achetant ou avec un peu de persuasion de faire diversion vous permettant ainsi de disparaître discrètement.

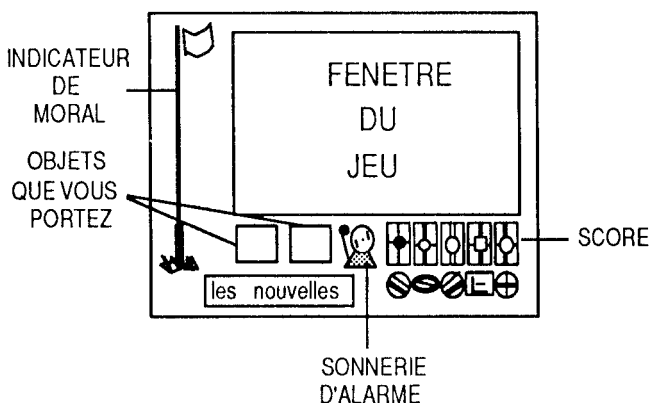
Des sonneries règlent la vie du camp, elles indiquent l'heure du lever, celle de l'appel du déjeuner ainsi que l'heure de l'exercice. L'analyse de cette routine vous permettra de savoir à quel moment votre évasion sera découverte et donc quand retentira la sonnerie d'alarme.

4. L'EVASION - "NOTRE HEROS"

Vous contrôlerez ses différentes attitudes au moyen de la manette ou du clavier. Si vous êtes captif, c'est à dire que l'indicateur de moral est jaune, vous suivrez la routine comme les autres prisonniers et cela vous permettra de vous familiariser avec la vie au camp lui-même sans avoir à suivre les autres caractères manuellement. Vous ne changerez cela qu'en actionnant les commandes, mais si vous vous trouvez trop en-dehors du périmètre l'indicateur de moral passera au rouge; vous courez alors le risque d'être arrêté et vous avez un contrôle total. Vous pouvez laisser tomber ou ramasser des objets (appuyez sur le bouton de tir et levier en position bas/haut) que vous trouvez dans le camp mais vous ne pouvez porter que deux objets à la fois. Quand vous avez découvert les endroits qui ne sont pas fréquemment fouillés par les forces de sécurité ou difficiles à trouver, vous pouvez y cacher des objets utiles. Cependant, tout objet trouvé par les Gardes ou le Commandant ou que vous portez au moment de votre capture sera immédiatement confisqué.

Si vous êtes découvert au moment où vous vous évadez, vous avez deux solutions : soit vous vous échappez à toutes jambes, soit vous vous rendez. Une fois attrapé, vous perdez tous les objets que vous portez et la sécurité du camp est renforcée. Vous serez également mis dans une cellule, mais pour une courte période seulement (afin que l'action puisse continuer) et vous rejoindrez sous escorte vos compagnons.

SCHEMA DE L'AFFICHAGE A L'ECRAN



MORAL

L'indicateur de moral est représenté par un drapeau situé à gauche de l'écran, la hauteur du mât à laquelle se trouve le drapeau indique votre moral du moment. Chaque fois que vous trouvez quelque chose d'utile ou que vous explorez une partie différente du camp, votre moral et votre score augmenteront en proportion. Mais chaque fois qu'un des objets que vous possédez est découvert et confisqué, votre moral retombera. Des colis de la Croix Rouge et d'autres présents arriveront à n'importe quel moment durant le jeu et ils donneront un coup de fouet à votre moral. Votre capture et la punition qui s'en suivra réduiront considérablement votre moral. Si celui-ci atteint zéro, vous perdrez le contrôle de votre héros et il redeviendra simplement un autre membre du camp de prisonniers. Le seul remède dans ce cas est de recommencer un autre jeu.

LES SONNERIES D'ALARME

La sonnerie d'alarme a deux fonctions : une courte sonnerie marque le début des repas, de l'appel, etc. et un message vous indiquera cela au bas de l'écran. Quand un évadé potentiel est découvert en dehors du périmètre, la sonnerie d'alarme résonnera de façon continue ce qui indiquera aux gardes qu'il y a tentative d'évasion.

LES NOUVELLES

Des messages apparaîtront sur l'écran vous informant pleinement sur toutes les nouvelles du camp, c'est à dire la découverte par les gardes d'objets cachés etc...

LE SCORE

Vous marquez des points et augmentez votre moral en découvrant des objets, en les utilisant et en vous échappant - chacune de ces activités augmentera votre score.

COMMANDES

Clavier

Q - Diagonale en haut et à gauche

A - Diagonale en bas et à droite

P - Diagonale en haut et à droite

O - Diagonale en bas et à gauche

M - Tir

Tir et Haut permet de ramasser

Tir et Bas permet de laisser tomber l'objet

Tir Droite/Gauche permet d'utiliser l'objet

Curseur en haut : Arrêt du jeu.

CAULDRON II

La manette de jeu est nécessaire et vous permettra de diriger la citrouille dans les salles du château.

LE SCENARIO

L'ancienne chaumière
De cette forêt
Cède sa place
A un palais

D'où la sorcière
En sa haute tour
Par magie règne
Tout à l'entour

Elle a, cruelle,
Tout le pays
De spectres et monstres
Envahi

De ses ennemis
Détruits cette nuit
Pour la combattre
Un seul survit

Une citrouille
Vaillant guerrier,
Seule résiste
Dans la forêt

Pressez-vous donc
Par l'escalier,
Une mèche de cheveux
De sorcière coupez

Le noir chaudron
Cherchez alors
Pour tout sauver
Jetez un sort

Qui vous donnera
Revanche entière
Par la défaite
De la sorcière

SORCERY

Pour commencer le jeu, appuyer sur le bouton de tir de votre manette. Dès à présent, le sorcier est sous votre contrôle pour commencer sa quête.

Comme vous circulez de pièce en pièce, vous rencontrerez différents objets, quelques-uns utiles ; d'autres essentiels et certains mortels.

OBJETS

Pour ramasser un objet, vous devez positionner le sorcier dessus et appuyer sur le bouton tir. Vous pouvez échanger des objets mais non les laisser tomber tout seul.

Pour utiliser une arme, c'est-à-dire tuer un démon ou lancer un sort, appuyez aussi sur le bouton tir.

A l'usage, vous trouverez que vous avez besoin de certains objets pour que vous puissiez mettre en action une succession d'événements vous permettant d'avancer.

AFFICHAGE A L'ECRAN

Vous trouverez affiché à l'écran : la pièce où vous êtes, une description de celle-ci et de ce que vous transportez. Il est aussi indiqué le niveau de votre énergie et le temps qu'il vous reste pour exécuter votre mission.

ENERGIE

Vous perdez de l'énergie chaque fois que vous entrez avec une des forces du mal, ainsi essayez de les éviter le plus possible. Il existe un moyen de renouveler votre énergie, mais, comme vous êtes un grand sorcier, nous sommes sûrs qu'il est dans vos possibilités de trouver seul la manière de s'y prendre.

LE TEMPS

Vous avez un temps imparti pour effectuer votre voyage. Le temps qui s'écoule 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 réussi dans leurs lugubres missions.

LES TABLEAUX

Vous avez à voyager dans les tableaux pendant votre quête.

N'oubliez pas que le nécromancien ne vous rendra pas la tâche facile et que vous devez utiliser la ruse et la réflexion pour ouvrir certaines portes des ténèbres. Vous partirez d'un des 5 tableaux de départ, le choix se faisant de façon aléatoire.

TABLEAU DES RECORDS

Après que votre périple se soit terminé, vous pourrez si vous êtes allé assez loin, inscrire votre nom au tableau des records.

© 1987 FIL

Révolution

© 1986 VORTEX SOFTWARE (sales) Ltd

The great escape

© 1986 OCEAN SOFTWARE Ltd

© 1986 DENTON DESIGNS (game design)

Cauldron II

© 1986 VIDEO PALACE Ltd

Sorcery

© 1985 VIRGIN GAME Ltd

**Tous droit de reproduction, d'adaptation
et de traduction réservés pour tous pays.**