

FLIMBO'S QUEST

FLIMBO. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

ST/AG: allumez votre ordinateur. Insérez le disque dans le lecteur. Le jeu chargera automatiquement.

AMIGA 1000: chargez d'abord le kickstart.

AMSTRAD Disc: insérez le disque dans le lecteur. Tapez RUN"FLIMBO puis appuyez sur ENTER.

AMSTRAD Casette: insérez la cassette et rembobinez-la. Appuyez sur CTRL et ENTER puis sur la touche PLAY du lecteur.

Le professeur DANDRUF a enlevé PEARLY, l'amie de FLIMBO pour la soumettre à d'horribles expériences. FLIMBO part à sa recherche. Il est aidé par **DAZZ BAZIAN** qui tient un magasin dans chaque Etat du pays. Contre de l'argent ou des gadgets, FLIMBO peut s'y procurer du Temps, une Potion d'Invulnérabilité ou de quoi rendre son Arme plus puissante. Des parchemins révèlent une lettre seulement ou le mot de passe entier qui donne accès à un autre Etat du pays. Les créatures du professeur DANDRUF se transforment en argent, parchemins, armes ou coeurs. Ceux-ci changent de couleur si on leur tire dessus; en obtenant le nombre voulu de coeurs de la même couleur, on gagne une vie supplémentaire. FLIMBO ne peut ramasser plus d'un objet à la fois, aussi il dépose fréquemment son butin aux magasins de DAZZ. Note: l'argent et les potions magiques ne l'empêchent pas de porter autre chose.

La boutique de DAZZ BAZIAN. Position des icônes:

Pour AMSTRAD:

PARCHEMIN EXTRAORDINAIRES
SORTIR DU MAGASIN
ARME HYPER PUISSANTE

PARCHEMIN
TEMPS SUPPLEMENTAIRE
INVULNERABILITE

Pour ST, AG:

ARME HYPER PUISSANTE
SORTIR DU MAGASIN
INVULNERABILITE

PARCHEMIN EXTRAORDINAIRES
TEMPS SUPPLEMENTAIRE

PARCHEMIN

Si l'objet que vous sélectionnez a une valeur marchande, le montant sera prélevé directement dans la bourse de FLIMBO. Si ce n'est pas le cas, DAZZ aura son mot à dire.

COÛTS DES OBJETS:

Arme hyper-puissante	350	Parchemin	400
Temps supplémentaire	300	Parchemin Extraordinaire	2500
Invulnérabilité	250		

BONUS:

Arme hyper-puissante: permet de tuer un Mutant en un seul coup.

Temps supplémentaire: la machine infernale du Professeur ralentit.

Invulnérabilité: les Mutants ne pourront vous attaquer pendant un laps de temps très court. Le visage de FLIMBO devient vert et il lui suffit de percuter un Mutant pour le détruire.

Parchemin: pour compléter le mot magique.

Parchemin extraordinaire: s'il s'agit du mot entier, vous aurez un accès direct à un autre Etat. ▶

LES PORTES:

certaines portes sont closes, une par niveau donne accès au magasin de DAZZ (trouvez-la vite), d'autres ouvrent les portes d'une chambre secrète.

FLIMBO'S QUEST

LES CHAMBRES SECRETES:

Sur les étagères de la chambre se trouvent soit de l'argent, soit des sacs d'argent. Ils n'ont pas de valeur marchande, mais la **valeur d'un objet se modifie constamment de façon imprévisible**. Pour attraper un objet de grande valeur, sautez précautionneusement par-dessus les autres. Lorsqu'un objet prend de la valeur, il la garde jusqu'à ce que vous l'ayez ramassé.

ATTENTION: le TEMPS est primordial pour sauver PEARLY.

LES PARCHEMINS:

Chez DAZZ, ils se transforment en lettres. Le mot complété est un code d'accès au niveau suivant. Les Mutants porteurs de parchemins sont identifiables dans l'aire des statuts et dans les magasins de DAZZ. Ils clignent (CPC), ont des flèches au-dessus de la tête (ST, AG). **ASTUCE: il faut parfois s'accroupir pour en trouver.**

JOYSTICK:

GAUCHE/DROITE	Flimbo va à gauche/droite
AVANT	" " saute
ARRIERE	" " descend d'une plate-forme
BOUTON DE TIR	" " fait feu
BOUTON DE TIR + manette arrière	Flimbo s'accroupit