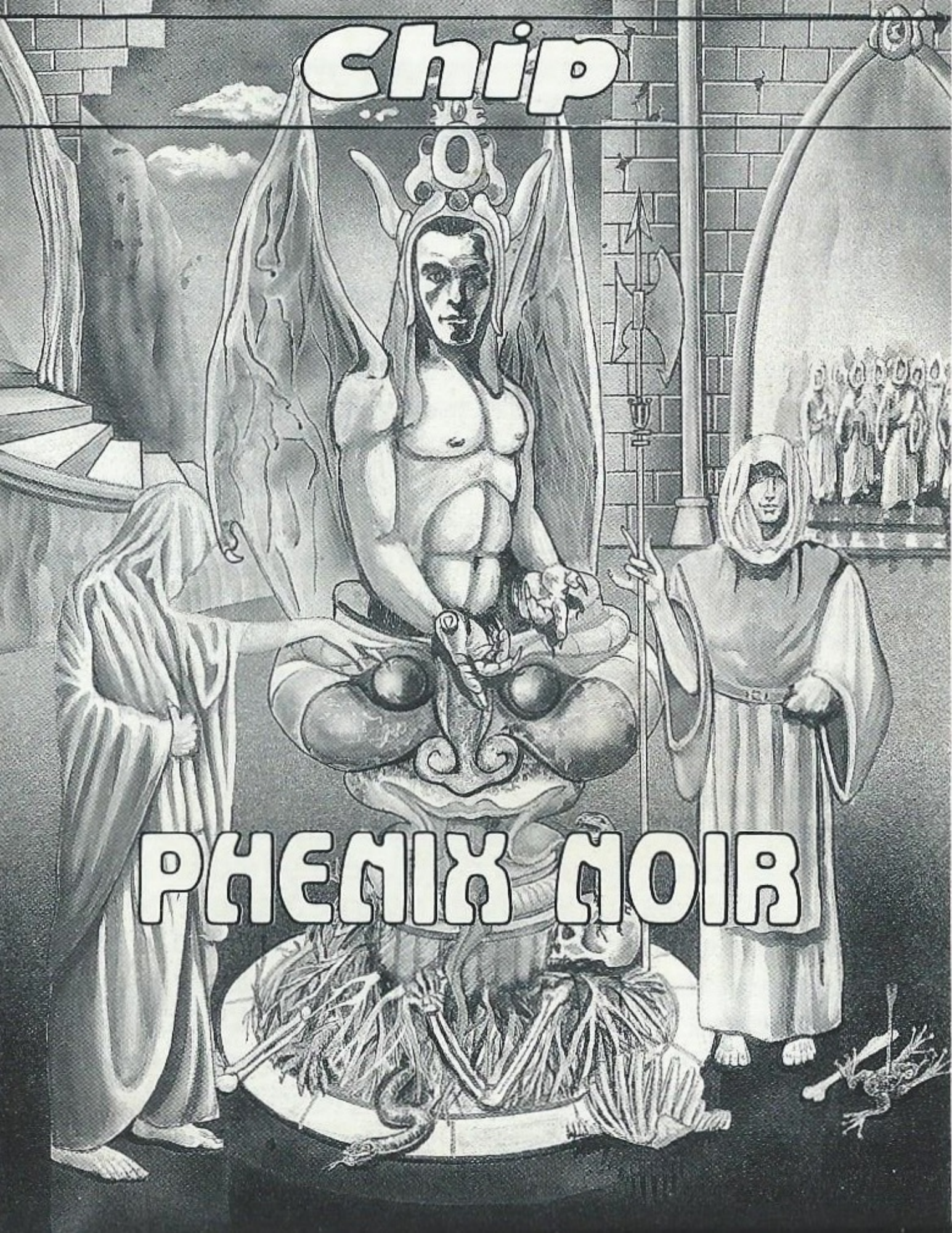
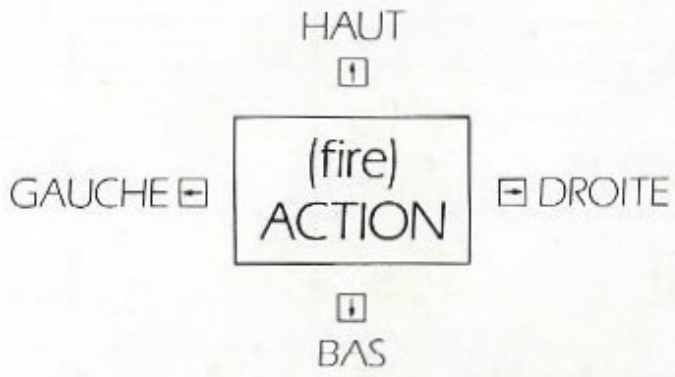

Chip
PHENIX NOIR

HISTORIQUE

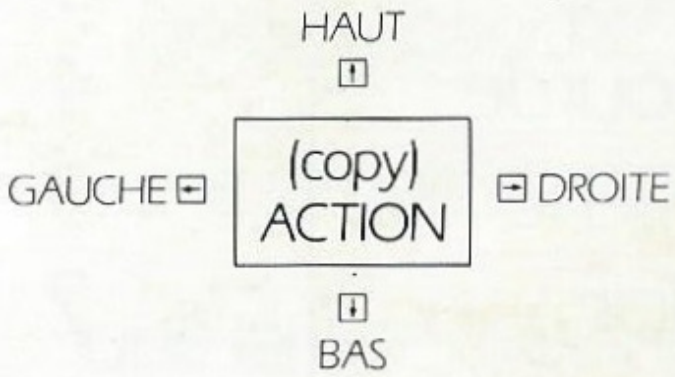
Il y a très longtemps, dans le pays de Srettirc vivait un sorcier du nom de Rewolf.
Il régnait de façon despotique sur la population et, étant adepte de magie noire, se servait des habitants pour ses expériences particulières.
Mais un jour, les villageois en eurent assez et par une nuit sans lune là où son pouvoir est le plus faible, emmenèrent le sorcier dans leur village et le brûlèrent vif sur un bûcher de fortune.
Auparavant, un druide avait emprisonné l'âme noire du sorcier dans un cristal afin que son châtiment soit éternel.
Peu après, les villageois récupérèrent les ossements calcinés et les dispersèrent dans tout le pays pour plus de sécurité.
Depuis ce jour, tout redevint normal et on oublia ces horribles événements.
Mais à l'insu de tout le monde, vivaient encore les fidèles du sorcier et ceux-ci décidèrent de récupérer son squelette ainsi que le cristal pour que leur maître revienne à la vie et règne de nouveau sur tout le pays.
Vous êtes un des ces fidèles et votre mission consiste à récupérer le squelette et à le ramener dans le sanctuaire du sorcier.
Si vous êtes deux fidèles, celui d'entre vous qui aura ramené le plus d'ossements, une fois le squelette reconstitué deviendra le chef des armées du sorcier.

COMMANDES

Joueur 1: Joystick



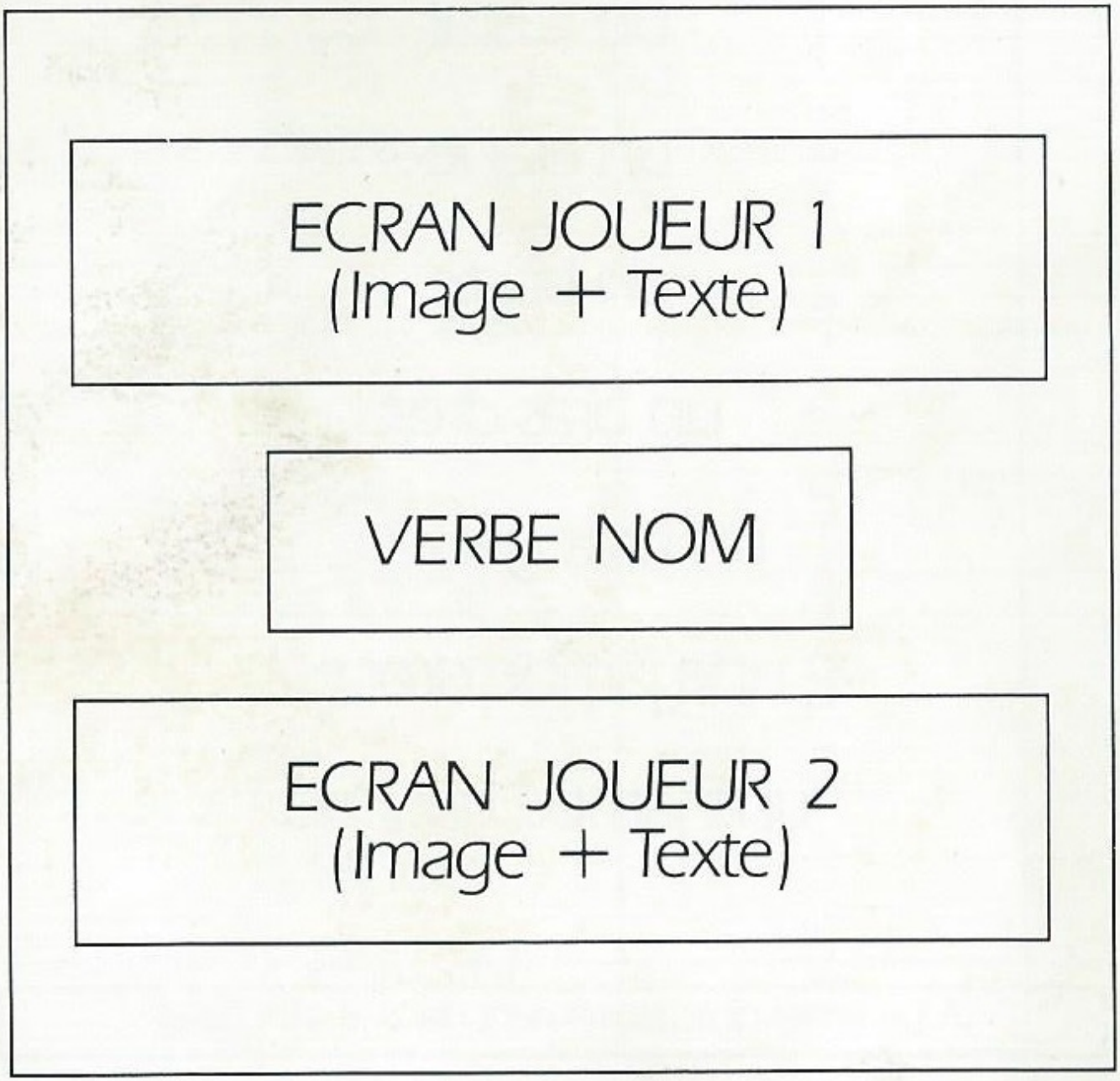
Joueur 2: Clavier (touches édition)



Les touches peuvent être modifiées selon votre goût avec l'option 4 du menu.

UTILISATION

Ecran



Déroulement de l'aventure:

A

— Affichage sur l'écran du lieu où se trouve le joueur.

— L'ordinateur attend l'appui de la touche ACTION.

— Affichage du texte en quatre parties:

1: Descriptif du lieu
2: Bilan (force, écus d'or)
3: Directions possibles
4: Objets se trouvant là.

Pour voir ces différentes parties, utilisez: HAUT et BAS.

Pour voir les objets dans la partie 4, utilisez: DROITE et GAUCHE.

— L'ordinateur attend à nouveau l'appui de la touche ACTION.

— Choix de l'action (verbe + nom).

Affichage dans fenêtre centrale.
Sélection Verbe avec: HAUT
BAS
Sélection Nom avec: DROITE
GAUCHE
Fin choix avec ACTION.

— Résultat action

— Retour en A

(même principe pour le joueur 2)

PRIX DES OBJETS

	Ecus d'or
Vin	1
Bière	2
Ail	1
Bouteille	4
Bijoux	4
Epée	5
Gourde	4
Hache	3
Silex	2
Viande	3
Couteau	2