

Turlough le Rodeur

Baron de Penroth

Vous venez de passer un agréable moment en vivant dans la bande dessinée les aventures palpitantes de notre héros... Mais pour vous il ne saurait y avoir de répit tant que le royaume de Thoz est menacé... Et il l'est à nouveau!

C'est sur votre ordinateur préféré que vous allez continuer votre mission : que Galahad vous garde, elle sera périlleuse; mais si vous réussissez, une récompense bien méritée vous attend à la fin du jeu!

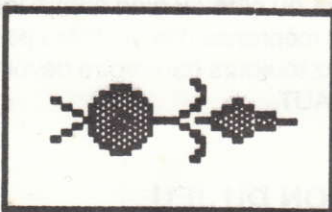
CHARGEMENT DU JEU

Tapez RUN "JEU" pour toutes les versions.

COMMANDES

Tout au long du jeu, les commandes possibles sont symbolisées par des icônes qui sont accessibles avec les 4 flèches de direction ou la manette de jeu.

Par exemple :



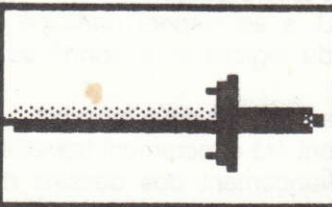
signifie **SUITE** : chaque fois qu'il sera sélectionné (fond gris) vous pourrez passer à la suite du jeu en validant avec les touches ENTER, SPACE, COPY ou avec le bouton de tir de la manette.

Choix des caractéristiques de Turlough :

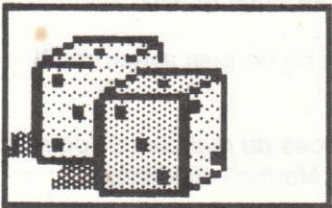
Après le prologue et le générique, vous serez invités à choisir les qualités de votre personnage ; pour cela, une série d'icônes est à votre disposition :



pour l'**EXPERIENCE** (vécu) et la **MAGIE**



pour la valeur au **COMBAT** (attaque et esquive)

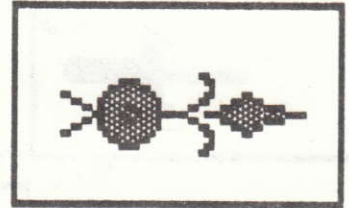


Pour la **CHANCE** et la **FORCE**

Sur l'icône sélectionné (au départ la fiole), choisissez les valeurs avec les touches ↑ ou ↓ (ou la manette).

pour changer d'icône, utilisez les touches → ← .
Quand vous êtes satisfait des valeurs du personnage, sélectionnez :

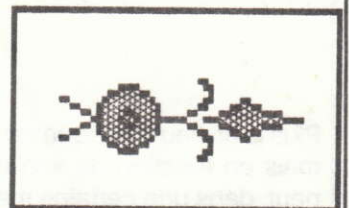
et **VALIDEZ**



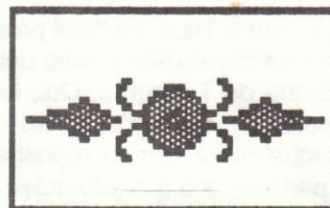
LE JEU

1. déroulement :

Si au cours du jeu l'icône ci-contre est remplacé par l'icône ci-dessous,

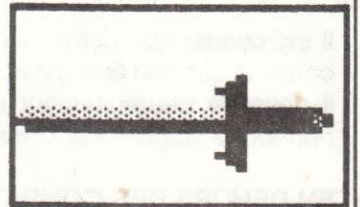
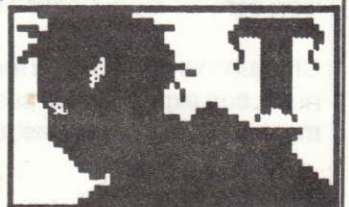


c'est que Turlough doit faire un **CHOIX** : on sélectionne le choix avec les touches ↑ et ↓ et on valide avec les touches habituelles.



2. Consulter :

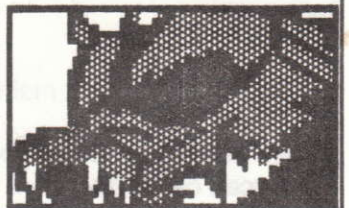
On peut sélectionner :
pour connaître l'état des valeurs de Turlough ou
pour voir l'état de son armement (flèches, shurikens...)



3. Les combats :

Turlough aura bien entendu un certain nombre de combats à livrer. Il pourra combattre de deux façons : à distance (arc, shurikens) ou au corps à corps (épée, poignard).

Dès qu'un ennemi apparaît, l'icône (monstre) peut être consulté pour voir les valeurs au combat de l'adversaire.



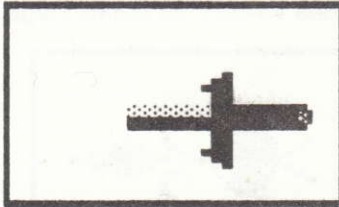
Combat à distance :

Quand cela est possible, l'icône CHOIX est sélectionné ; il suffit de choisir sa tactique avec les touches ↑ ou ↓ et de valider. Il va de soi que l'impact d'une flèche est plus grand si l'ennemi est proche.

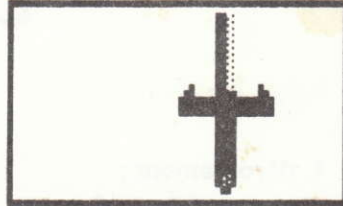
Corps à corps :

Dès que le contact est établi avec l'adversaire, l'icône combat qui contient une à cinq positions d'attaque (selon l'expérience du héros) est sélectionné automatiquement.

Pour porter un coup à l'adversaire, choisissez un niveau d'attaque, (faible)



(niveau d'attaque très fort).



Plus le niveau d'attaque est élevé, plus l'impact est grand ; mais en fonction de son niveau d'esquive, l'adversaire peut, dans une certaine mesure, parer le coup qui lui est porté.

Sachez que la seule loi en vigueur à Thoz est "oeil pour oeil, dent pour dent" : les monstres rispostent avec une force proportionnelle à l'attaque de Turlogh ... Qui, lui aussi pourra parer le coup selon sa valeur d'esquive. Ainsi, pour un niveau d'attaque maximum, le monstre encaissera entre 0 (parade parfaite) et 5 (parade nulle) ; il en sera de même pour Turlogh lors de la riposte.

Chaque fois que le héros met un adversaire hors d'état de nuire, son expérience et ses qualités de combattant augmentent : sa stratégie est donc toute tracée!

Magie :

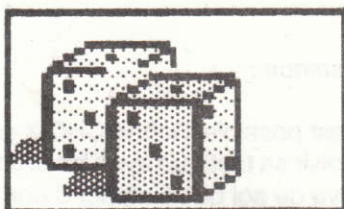
Il est certain que notre héros va prendre de nombreux coups et que son énergie vitale sera souvent au plus bas ; il possède heureusement un pouvoir magique qui lui permet de soigner ses blessures.

EN DEHORS DES COMBATS AU CORPS A CORPS, il peut appeler cette magie en sélectionnant l'icône **FIOLE** (dans l'équipement) et en validant. Mais attention, ce pouvoir n'est pas inépuisable!

Chance, force :

Nul n'est entièrement maître de son destin...

Notre héros aura parfois besoin de tester sa chance ou sa force ; ces tests seront visibles sur l'icône.



Relance du jeu :

A Thoz, il y a trente six façons de mourir en héros ; si par malheur cela devait vous arriver, réinitialisez le système et entrez RUN "JEU" ou RUN "BOOT" (pour sauter le générique).

La version CPC 6128 contient un programme de démonstration ; pour le charger, entrez RUN "DEMO".

CONSEILS DES AUTEURS

Au royaume de Thoz, la magie, les sorcières et les enchanteurs sont monnaie courante. A vous d'éviter les mauvais sorts, les chimères et les monstres fabuleux sortis des incantations sacrées des magiciens. Méfiez-vous, tout n'est peut-être qu'illusion !

Que ce soit lors d'un dialogue ou d'un combat, pesez vos actes et vos paroles : ne froissez pas sans raisons, la susceptibilité de vos interlocuteurs. Réfléchissez à deux fois avant d'accepter des cadeaux ou des offres. Cela peut-être un piège mortel ou tout simplement une véritable offrande. A vous de choisir !

De plus, rappelez-vous toujours d'une chose, vous incarnez et vous êtes vraiment TURLOGH, Baron de PENROTH. Vous devez représenter le chevalier fidèle, preux, luttant infatigablement du côté du bien contre les forces du mal. Alors ne vous méprenez pas, ne faites pas d'acte contre nature et restez toujours dans votre devoir : servir votre Suzerain YDAHOUT.

CONCEPTION DU JEU

Vous avez entre les mains la première réalisation mondiale d'interactivité totale entre B.D. et logiciel. En effet, TURLOGH LE RODEUR est véritablement la première bande dessinée dont vous êtes le héros !

A l'initiative des dynamiques Editions DELCOURT, COBRA SOFT s'est proposé pour créer en même temps que la réalisation de la B.D., la suite de celle-ci sur support micro-informatique.

Il ne s'agit pas ici, d'une simple adaptation, mais bel et bien, de la poursuite, avec le même héros, d'une même aventure, sous deux formes différentes.

Le scénariste CAILLETEAU, a activement participé à l'élaboration du scénario du logiciel et a donné son accord pour sa réalisation.

Il y a donc totale cohérence entre les deux mondes. De même, les graphismes ont été directement travaillés au fur et à mesure de l'avancement des dessins de LARNOY. La collaboration fut donc totale.

Nous vous souhaitons ainsi de bonnes aventures !!

*Vite, le temps presse, les forces du mal sont à l'oeuvre...
Ydahaut compte sur vous et Marion vous attend!*

MUSIQUE : Charles CALLET
GRAPHISME : Marie-Christine Gallavardin
PROGRAMMATION : Jean-Michel BAUDEQUIN
Réalisation : Jacky Adolphe