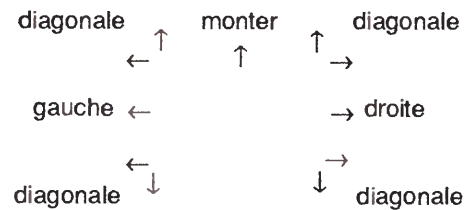


Commandes au clavier :

Pour aller en diagonale, il faut appuyer sur deux touches en même temps.



Pour prendre ou utiliser un objet, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**.

◆ **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 CHEVALIERS

Disquette THOMSON T08
Cassette THOMSON M06

SOMMAIRE

PRELIMINAIRES	3
1. REPERAGES ET CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR CASSETTE	3
2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR DISQUETTE	3
I - BOB MORANE CHEVALERIE	4
1. INTRODUCTION	4
2. COMMANDES DU JEU	4
II - SORCERY	5
1. DEBUT DU JEU	5
2. COMMANDES DU JEU	5
III - SORTILEGES	6
1. DEBUT DU JEU	6
2. COMMANDES DU JEU	6
IV - VAMPIRE	7
1. INTRODUCTION	7
2. DEBUT DU JEU	7
3. COMMANDES DU JEU	7

PRELIMINAIRES

LES CHEVALIERS existe en version cassette pour les micro-ordinateurs Thomson MO6 et en disquette pour les micro-ordinateurs Thomson TO8.

1. REPERAGE ET CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR CASSETTE

Pour plus de commodité, il est nécessaire de repérer les différents jeux de la cassette grâce au compteur de votre magnétophone. Pour cela, procédez comme suit :

- Insérez la cassette face A vers le haut dans le lecteur,
- assurez-vous qu'elle est bien rembobinée en début de bande,
- mettez le compteur à zéro,
- appuyez sur la touche LECTURE,
- page en-tête de votre appareil, choisissez le Basic 1.0,
- tapez LOADM
- appuyez sur la touche ENTREE.

Le magnétophone démarre et le premier programme va être chargé. Dès que votre magnétophone s'arrête, inscrivez immédiatement le numéro de compteur correspondant au jeu suivant dans le tableau ci-dessous. Puis faites de même pour la face B, après avoir remis le compteur à zéro, et cela jusqu'au dernier programme.

TABLEAU DE REPERAGE

CASSETTE	FACE	N° DE COMPTEUR
BOB MORANE CHEVALERIE	A	
SORCERY	A	
SORTILEGES	B	
VAMPIRE	B	

2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR DISQUETTE

On accède aux différents jeux par un menu de sélection.

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

- Insérez la disquette «LES CHEVALIERS» dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 512,
- le menu de sélection apparaît,
- il suffit de choisir le jeu désiré.

I - BOB MORANE CHEVALERIE**1. INTRODUCTION**

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, dans ce château où est détenu le « SAINT SUAIRE » sous la bonne garde 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 dacoïts 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 !

2. 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 :

MATERIEL	DONNER/PRENDRE	PASSAGE SECRET	COMBATTRE
MO6	E (échange)	P (passage)	K, L en alternance
TO8 (pavé numérique)	8	2	4, 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...

II - SORCERY**1. DEBUT DU JEU**

Lorsque le programme est chargé, il est en auto-démonstration. Appuyez sur une touche du clavier, puis faites votre choix : 1 MANETTE

2 CLAVIER

Appuyez sur la touche 1 ou 2 selon le cas.

N.B : sur TO8 on est 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 au clavier, utilisez les touches fléchées. Avec la manette, manipulez le manche dans la direction voulue.

Le sorcier monte
↑
Le sorcier va à gauche ← → Le sorcier va à droite.

Lorsque l'on relâche la pression sur les touches de direction ou 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 essentiels, et certains sont mortels.

◆ Objets

Pour prendre un objet, positionnez le sorcier dessus, puis appuyez sur le bouton ACTION de la manette, ou la barre d'espacement du clavier. Vous pouvez échanger des objets, mais non 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 ou sur la barre d'espacement.

A l'usage, vous trouverez que vous avez besoin de certains objets pour mettre en action une succession d'évènements vous permettant d'avancer dans le jeu.

◆ Affichage à l'écran

A l'écran vous trouverez affiché : 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 laissons 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 réussi 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, ou au clavier, en appuyant sur les touches ← ou →.

Appuyez sur le bouton ACTION de la manette ou sur la barre d'espacement, pour valider une lettre.

Pour corriger, positionnez le curseur sur le signe # et appuyez sur ACTION ou la barre d'espacement. Lorsque votre nom est complet, positionnez le curseur sur ! et appuyez sur ACTION ou sur la barre d'espacement pour valider.

III - SORTILEGES

1. DEBUT DU JEU

Sur Thomson TO8, les manettes sont obligatoires.

Lorsque le programme est chargé, vous voyez défiler au bas de l'écran un certain nombre d'inscriptions qui sont les suivantes :

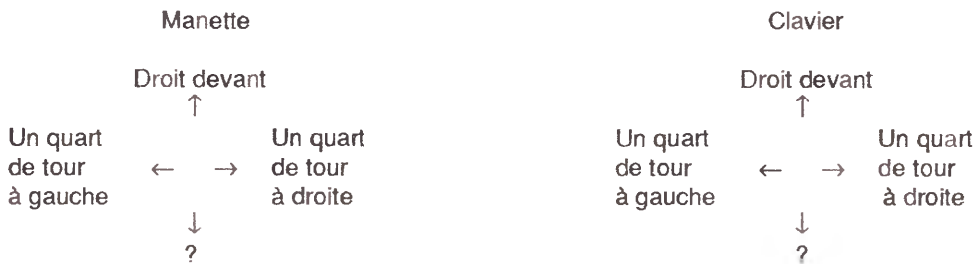
(1) CLAVIER (2) JEU (uniquement pour les versions MO6)

Pour jouer, appuyez sur la touche 2.

Sur la version TO8 seul le message (2) JEU apparaît car l'utilisation du clavier est impossible. Pour commencer à jouer, appuyez sur la touche 2.

2. COMMANDES DU JEU

Commandes de déplacement :



Le BOUTON de la manette permet de sauter.

La barre d'espacement permet de sauter (en mode clavier uniquement).

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

IV - VAMPIRE

1. INTRODUCTION

Minuit et demie, 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 la 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 retentit semblant provenir de cette direction.

Je frissonne; on dirait un cri de femme.

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

2. DEBUT DU JEU

N.B : Sur TO8, 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

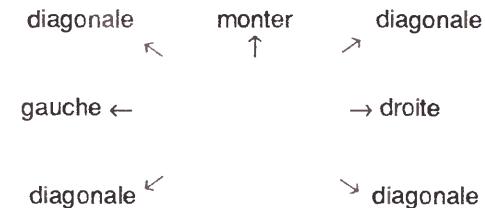
Il s'agit de choisir si vous jouez avec une manette ou uniquement au clavier. Appuyez sur les touches ↑ ou ↓, le choix sélectionné s'inscrit en surbrillance (ou inversion vidéo). Pour valider votre choix appuyez sur la touche ENTREE. L'option validée apparaît en rouge.

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

3. 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 le manche de la manette, il a tendance à redescendre.

Commandes avec la manette :



Le bouton ACTION sert à prendre ou utiliser des objets.