

---

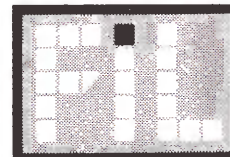
TO8 - TO9 - TO9+

---

# LES MUTANTS

© 1987 FIL

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



FRANCE IMAGE LOGICIEL

- Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension.
- Branchez la manette de jeu dans le port 1.
- Allumez l'écran puis l'unité centrale.

### ***Disquette 3"1/2***

- Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page d'en-tête de la machine apparaît :
  - si vous avez un TO9, tapez sur **D**.
  - si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

## INTRODUCTION

Paris, Avril 2350.

A son retour de la VIIIème croisade contre l'Empire d'Arcturus, qui l'a conduit aux confins de la galaxie, Messire Jason regagne Paris, sa ville natale. La ville, ou ce qu'il en reste, a bien changé après 100 ans de guerre. Entre les ruines de la cité, jadis opulente, survit une population à demi-dégénérée et soumise à la race dominante, celle des rats.

Vers l'an 2197 en effet, à la suite de mutations génétiques apparemment d'étranges créatures : des rats géants doués d'intelligence, qui ne tardèrent pas à dominer les humains. Leur férocité les conduisit à une impitoyable dictature sur les hommes, réduits à l'esclavage.

A son arrivée Jason retrouve une ville envahie par la jungle où subsistent çà et là les vestiges de ses glorieux édifices, Notre Dame, la Tour Eiffel, l'Arc de Triomphe, ... La Seine dont un seul pont a survécu aux bombardements des vaisseaux arcturiens constitue une ligne de démarcation entre la zone interdite du nord, où en principe il n'est pas bon de s'aventurer la nuit, et la zone libre au sud.

Jason serait perdu, si un ami ne lui venait en aide. Cet ami est un chat-zèbre télépathe qui déteste cordialement les rats mutants. Le chat est un agent de l'organisation rebelle clandestine, qui avec quelques amis sûrs, espèrent renverser un jour la dictature.

La peau de Jason ne vaut pas cher, dès lors qu'il débarque à Paris, car son Excellence RA XVIII, le maître des rats a, en effet, une fort mauvaise habitude. C'est un maniaque de la chasse à l'homme qu'il pratique en téléguidant d'horribles créatures qui surprendront Jason au moment où il s'y attendra le moins.

Belle perspective ! Sans compter les attaques des hurleurs, des nocturnes ou autres créatures non identifiées qui hantent les abords du Canal Saint-Martin, la Seine a été envahie par des algues carnivores qui se nourrissent le plus souvent des carcasses de dinosaures réapparues vers 2312.

Parmi la population humaine affamée, nombreux sont les espions, à la solde des rats, qui pour quelques RA d'or, la monnaie locale, trahiraient père et mère.

## LE JEU

Où est caché le repaire des mutants ? Sous les ruines de l'opéra ? Dans le nouveau jardin des Plantes où un étrange savant procède à de bien curieuses expériences génétiques ? D'où les mutants tirent-ils leur puissance ? Messire Jason arrivera-t-il à percer leur secret et à libérer Paris de l'opresseur ?

Pour l'aider, le chat-zèbre donnera à Jason un harpon lançant des flèches empoisonnées, une bourse de 1000 RA d'or, un jeu de dés et des jockers.

Pourquoi un jeu de dés ? Parce que c'est l'habitude à Paris. Tout se traite aux dés, dans ce monde incertain.

Pour trouver le repaire des mutants, Jason pourra interroger les créatures rencontrées (en appuyant sur la barre d'espacement). Chaque créature peut être interrogée plusieurs fois, et donner diverses indications si Jason paye (touche "P" pour payer) l'obole qui lui est demandée ou s'il remporte la partie de dés (touche "J" pour jouer) ou s'il répond aux questions que certains personnages curieux lui poseront.

Des informations précieuses pourront également être obtenues en écoutant radio-callysto, la station clandestine située sur la base rebelle réfugiée sur Callysto en orbite autour de Jupiter. Mais pour cela, Jason devra découvrir le local radio, la touche "R" permettra de brancher la radio. Mais attention, l'écoute de la radio rebelle est rigoureusement interdite sous peine d'être jeté aux algues carnivores.

Enfin, au milieu de tous ces dangers mortels, si par malheur notre héros est acculé à une situation sans issue, il pourra appeler le chat-zèbre à son secours, en utilisant un de ses jockers (touche "Z").

Le joueur peut choisir 3 niveaux de difficulté, du niveau 1, le plus facile, au niveau 3, le plus difficile.

Pour chaque niveau, Jason se voit attribuer un certain nombre de points à répartir entre son niveau de vie, son niveau d'adresse au tir, un certain nombre de flèches. Il reçoit en outre une bourse de 1000 RA d'or et un nombre aléatoire de jockers.

Les points de vie et d'adresse diminuent lorsque Jason est blessé au cours d'un combat.

Si le niveau d'adresse est trop faible, les flèches de Jason se plantent à côté de sa cible.

Jason pourra consulter sa bourse régulièrement. Si elle est vide, il pourra peut-être trouver des bourses cachées s'il ouvre bien les yeux ou s'il n'hésite pas à poser plusieurs questions aux personnages-clés. Il pourra aussi gagner de l'argent en jouant aux dés avec des personnages louches au hasard des rencontres nocturnes.

Jason devra bien économiser ses jockers, car ils ne pourront pas être renouvelés sauf s'il parvient à découvrir le secret qui est à l'origine de la puissance des rats mutants.

Pour recommencer la partie, appuyer sur la touche "=".

Et souhaitons bonne chance à Jason car il en aura besoin.

## LES COMMANDES

Manette de jeu	→	Déplacement du héros
Bouton "Action"	→	Tir au fusil-harpon
Barre espace	→	Faire parler les personnages
Touche "J"	→	Jouer aux dés
Touche "G"	→	Grimper
Touche "R"	→	Ramasser un objet
Touche "P"	→	Payer
Touche "M"	→	S'envoler en deltaplane
Touche "B"	→	Consulter l'état de sa bourse
Touche "R"	→	Ecouter la radio clandestine
Touche "="	→	Retourner en début de jeu
Touche "Z"	→	Appeler le chat zèbre