BOB MORANE

-CHEVALERIE-

BOB MORANE ENFIN SUR MICRO !

Ce fabuleux héros des temps modernes, né de l'imagination du romancier Henri Vernes, se voit enfin adapté sur micro-ordinateur. Après avoir connu plus de 50 millions de lecteurs à travers ses aventures décrites en romans, bandes dessinées, et des millions d'autres par feuilleton télévisé de l'ORTF et des cassettes à écouter, BOB MORANE se retrouve dans une nouvelle dimension : LE LOGICIEL.

Pour rendre l'extraordinaire richesse du personnage et de ses aventures, un seul logiciel n'aurait pas suffit. Aussi, Infogrammes a-telle lancé la collection BOB MORANE dont les trois premiers thèmes sont : **BOB MORANE SCIENCE FICTION, BOB MORANE dans la JUNGLE** et **BOB MORANE CHEVALERIE.**

Dans chaque boite de la collection BOB MORANE vous devez trouver un jeu d'arcade/aventure et un magazine format livre de poche de 320 pages : 128 pages de BD en couleur, un roman condensé, un guide, et une histoire dont vous êtes le héros.

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 à 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 !

CONFIGURATION

BOB MORANE fonctionne avec les micro-ordinateurs :

- Thomson MO6 version cassette, manette conseillée, TO8, TO9, TO9+, version disquette, manette conseillée.
- Amstrad CPC 464, 664, 6128, version cassette et disquette, manette conseillée.
- Atari ST, munis d'un écran couleur, manette conseillée.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHE

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

THOMSON version cassette :

- insérez la cassette BOB MORANE dans le lecteur.
- enfoncez la touche LECTURE.
- page en-tête du MO6 sélectionnez le Basic 1.0.
- tapez LOADM
- appuyez sur la touche ENTREE.

THOMSON version disquette :

- insérez la disquette BOB MORANE dans le lecteur.
- page en-tête de votre appareil, sélectionnez le chargement automatique à partir du Basic 1.0 (carré à droite).

AMSTRAD CPC version cassette :

- insérez la cassette BOB MORANE dans le lecteur.
- Pour 664, 6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez ITAPE (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIF et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE.
- Puis CTRL et ENTER (petit touche du pavé numérique).

AMSTRAD CPC version disquette :

- insérez la disquette BOB MORANE dans le lecteur.
- Tapez ICPM (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur le clavier AZERTY, tapez ùCPM.

N.B. : dans la version AMSTRAD on ne rencontre pas d'ours.

ATARI 520 ET 1040 ST :

- Insérez la disquette BOB MORANE dans le lecteur.
- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Cliquez deux fois sur l'icône A.
- Cliquez deux fois sur l'icône TATOU.PRG

COMMANDES

-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, reportez-vous au tableau suivant :

MATERIEL	DONNER/PRENDRE	PASSAGE SECRET	COMBATTRE	REMARQUE
MO6	E (échange)	P (passage)	K, L	en alternance
TO8 TO9 TO9+	8	2	4,6	en alternance pavé numérique
AMSTRAD CPC	ESPACE ↑	ESPACE ↓	ESPACE ← →	en alternance
ATARI ST	8	2	4, 6	en alternance pavé numérique

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...

BOB MORANE CHEVALERIE est une réalisation INFOGRAMMES

AUTEUR ORIGINAL : Henri VERNES
IDEE ORIGINALE : Philippe AGRIPNIDIS
SCENARIO : Eric MOTTET
PROGRAMMATION : Tuan DO CAO, Najib EL MAADANI, Philippe NOTTOLI, Pascal BUREL
GRAPHISMES : Josiane GIRARD
MUSIQUE : Charles CALLET

CONDITONS DE GARANTIE

INFOGRAMMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMMES, 79 rue Hippolyte Kahn – 69100 VILLEURBANNE.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou de disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc....)