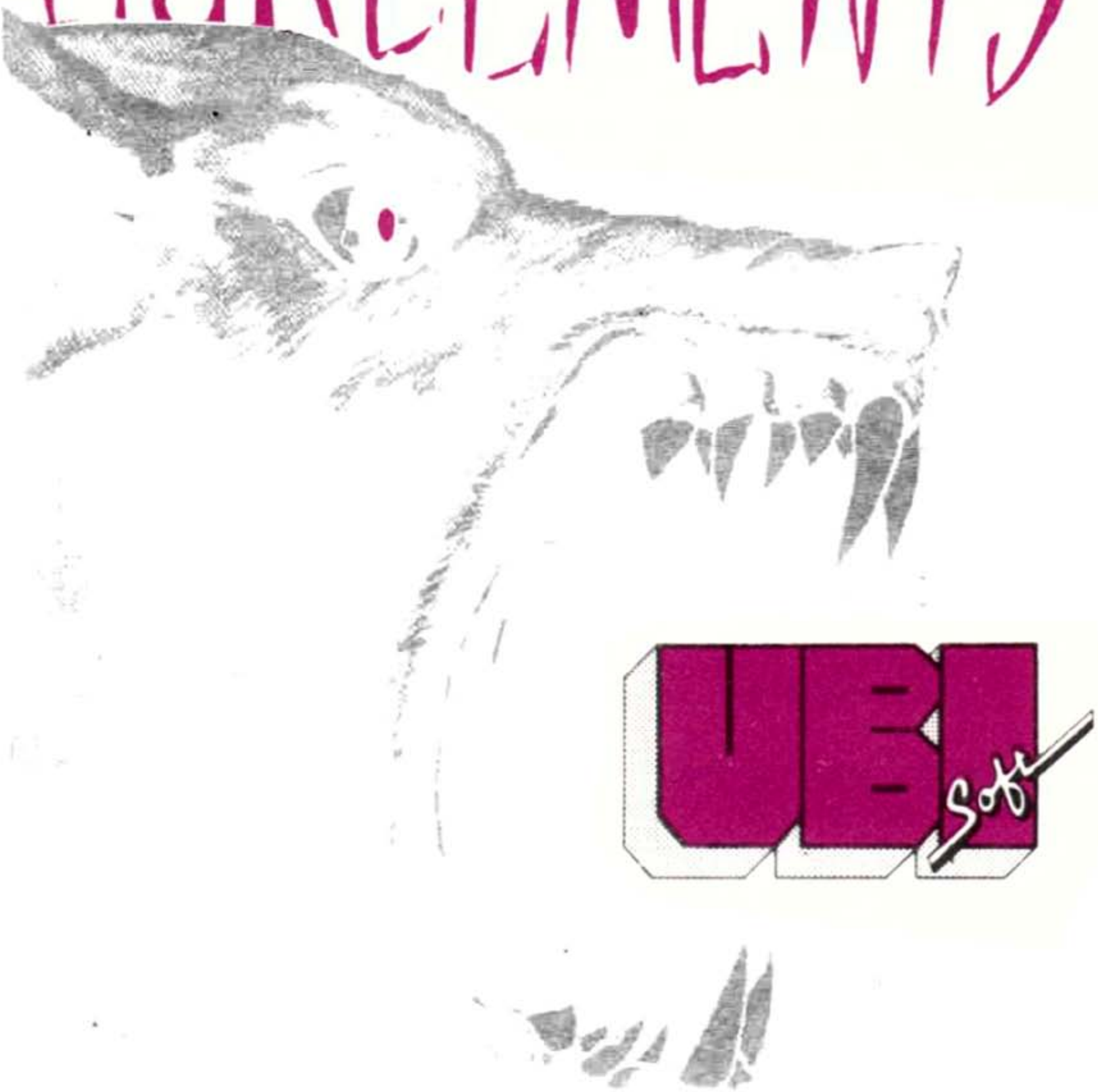
HURLEMENTS



Ce 27 Juin 1930, dans l'Arkansas.
Sous un soleil de plomb, une camionnette roule à vive allure sur une petite route déserte. A son bord, deux hommes : Jim Holliday, un rouquin de 29 ans, est plongé dans des pensées plutôt moroses : l'attitude de sa fiancée, Grâce, lui donne un effet de bonnes raisons de douter de sa fidélité…
Il ne prête donc guère l'oreille aux propos de son compagnon, Donald Mac'Tor, marié, père de 4 enfants, qui lui, ne cesse de raconter les dernières bêtises de son benjamin.
Dans moins de deux heures, Jim Holliday et Donald Mac'Tor seront des hommes morts. "Victimes du devoir" prétendra le journal local.
En effet, la camionnette, propriété de l'US Fédéral Bank, va être attaquée et les bandits s'empareront de la caisse contenant 20 lingots d'or.

29 Novembre 1930 – 17 heures.
Depuis midi, la police cerne la banque de Liberty. Trois individus armés s'y sont introduits pour y commettre un hold-up. Un jeune coursier a réussi à s'échapper par un vasistas et a donné l'alarme.
Soudain des coups de feu claquent.
Les trois malfaiteurs, furieux de constater qu'ils ne pourront pas s'échapper, n'ont pas hésité à abattre sauvagement les trois employés et les deux clients de la banque qu'ils retenaient en otages.
Au cours des interrogatoires qui précèdent leur procès, les criminels, soupçonnés d'être également les auteurs de l'attaque de la camionnette de l'US Fédéral Bank et du meurtre de ses convoyeurs, dénoncent et permettent l'arrestation d'un quatrième complice Alan Glade.

Toutefois, alors que les trois bandits n'échappent pas à la chaise électrique, Alan Glade, quinquagénaire blondasse, d'apparence souffreteuse, reconnu pour n'avoir jamais eu qu'un rôle de chauffeur, est condamné à la prison à perpétuité.

Il y décédera d'un arrêt cardiaque dans la nuit du 25 au 26 mars 1938.

30 Mars 1938.
Kane, tout les sens en alerte, guette les moindres bruits provenant du couloir. C'est aujourd'hui qu'il doit être libéré et plus la journée s'avance, plus son impatience grandit.
Qu'est ce qu'il fiche ce tordu de gardien, il devrait déjà être la !...
Kane, quand on le regarde, on ne peut s'empêcher d'évoquer un félin. Œil de velours topaze, a la fois cruel et facétieux. Boucle à l'oreille gauche, impertinence sous la toison drue, sombre, bouclée, sauvage. Et par-dessus tout, cette vitalité tout en souplesse et en muscles que l'on devine derrière une apparente nonchalance.
Il n'est pas vraiment malhonnête, Kane et s'il vit grâce à de petites escroqueries, c'est plus par goût du jeu que par esprit de lucre.

Quand il s'est retrouvé en prison, il a maudit la chance qui l'abandonnait mais il a vite changé d'avis lorsqu'on lui a fait partager la cellule d'un vieux radoteur du nom d'Alan Glade.
Un gringalet antipathique, à la fois teigneux et larmoyant qui se glorifiait d'avoir tué des hommes quelques années auparavant et de s'être emparé à lui tout seul d'un vrai trésor : 20 lingots d'or. Un affreux vieillard qui se fâchait quand Kane mettait ses paroles en doute et qui donnait alors les preuves et les détails de son forfait. Que le diable reçoive l'âme d'Alan Glade !...

30 Mars 1938.
Devant la prison, Lorry piétine et commence à trouver l'attente un peu trop longue à son goût.
Plus ravissante que Lorry, on ne peut pas trouver.
20 ans, une blondeur de journée d'été, un corps à damner le bon Saint-Pierre lui-même, une bouche qui ne parvient pas à altérer son visage angélique.

Fichu Kane, il se fait toujours désirer. Question ponctualité, pire qu'une nana ce macho-là.
Enfin la porte de la prison s'ouvre. Il marche vers elle. Il est là. Il l'étreint.
Mais ou l'entraîne-t-il au lieu de la couvrir de caresses. Que lui raconte-t-il au lieu de l'embrasser ?
"Lorry ma chatte, viens vite. Un car. La gare routière. Le magot nous attend. Une maison abandonnée prés d'une pompe à essence. C'est la qu'il est caché. Vite Lorry. Vite mon amour ".

Dans un vieux car trépidant, ébouriffé, ahurie, Lorry, tout comme Kane qui se retient à grand peine de trépigner, surveille les abords de la route qui mène à Seattle.
Soudain, le chauffeur pointe son index vers la gauche :
- "Le voilà votre coin paumé, c'est la que vous descendez ".

Le Vrai Manuel

HURLEMENTS

BUT DU JEU :

Trouver la caisse d'or et repartir.

EXPLICATION DES DIFFERENTES ICONES



- SE DEPLACER

Une rose des vents tridimensionnelle apparaît, il vous suffit d'appuyer sur une touche autant de fois qu'il faut pour choisir votre direction
+ appuyer sur "FIRE ou COPY"



- MONTER DANS UN VEHICULE.



- DESCENDRE D'UN VEHICULE.

Le vieux Manuel



- **PRENDRE**

Un curseur apparaît à l'écran. A vous de le déplacer vers un objet et de valider avec "COPY".



- **OBJETS EN MAIN**

Se servir des touches direction-nelles pour visualiser vos objets, puis "FIRE" pour l'avoir en main.



- **POSER**

Touches de directions + FIRE (au joystick)
ou + COPY (au clavier)



- **UTILISER**

On ne peut utiliser qu'un seul objet à la fois.

Le Vieux Manuel



- ACTIVER
Un curseur apparaît vous permettant de désigner l'objet à activer.



- MANGER/BOIRE



- DORMIR
Uniquement dans un lit
NB : le sommeil d'un personnage dure 8 heures. (Jeu).



- REVEILLER
Permet de réveiller un joueur endormi dans un lit.

Livret Manuel



- OUVRIR



- FERMER



- CHANGER DE PERSONNAGE



- PAUSE

Appuyer sur une touche pour reprendre le jeu.

Le Vieux Manuel



- QUITTER LE JEU



- SAUVEGARDER VOTRE PARTIE



- CHARGER

Charger une partie précédemment sauvegardée.

Le vieux Manuel

VOUS DESIREZ COMBATTRE :

Il existe deux sortes de combat :
1) au corps à corps : se déclenche au bout de 5 secondes (réelles) après votre arrivée dans le lieu.
2) distance : prendre l'arme en main + l'icône "UTILISER"

UTILISER LES TOUCHES DU CLAVIER :

- ESC : permet d'annuler une action en cours.

- COPY : touche de tir avec une arme à feu. Validation des icônes (actions).

- Z et X : à utiliser en alternance pendant un combat au corps à corps.

W et X sur clavier AZERTY.

- ESPACE : ouverture montre (la fermeture est automatique).

NB : on peut utiliser un joystick.

QUELQUES TRUCS ET ASTUCES...

Chaque action possible a des répercussions dans la suite du jeu même si elles ne vous apparaissent pas clairement.
Le jeu gère directement certains paramètres. Ex : la présence de cadavres dans un lieu ou se trouve votre personnage peut lui occasionner une baisse de ses points de santé.

Tous droits réservés. Copyright 1988.