EMMANUELLE

UN JEU D'ÉROTISME

Adapté du célèbre roman d'EMMANUELLE
Arsan Héra est un jeu à couper le souffle,
situé au cœur du Brésil
à la fois luxuriant et enchanteur.

EMMANUELLE

1. L'AVENTURE I

Rio, ses plages, ses femmes, son carnaval, son érotisme puissant !
Maintenant que j'ai atterri ici, je dois retrouver Emmanuelle. je dois continuer l'avion avec elle lorsqu'elle rentre en Europe. Je n'ai pas beaucoup de choix; pour l'attirer à moi, je dois augmenter mon "potentiel érotique" en appliquant les règles des "trois lois de l'érotisme" que me dictera Mario.
Quand j'ai découvert où il est, dans ce vaste pays qu'est le Brésil....

On y va! Cette douce langueur qui parcourt ma colonne vertébrale ça me fera bouillir le cerveau si je ne m'organise pas maintenant.
Réglons quelques points avant que cet érotisme ambiant ne commence à m'envahir.

1.1 MES MOUVEMENTS

Emmanuelle a atterri à Rio. C'est là que je vais commencer à la chercher.
Je peux me déplacer comme bon me semble, en utilisant les lignes aériennes régulières, les lignes maritimes, ou les hélicoptères privés que certains hôtels mettront à ma disposition.

1.2 MES MOYENS D'ACTION Je

devrai certainement combattre des maris jaloux et me défendre contre toutes sortes d'escrocs. Je ne suis pas armé et je me battrai à mains nues. Un maître de judo pourrait me donner des conseils très utiles mais je suppose que ce ne serait pas pour rien.

Je dois à tout prix garder un œil strict sur trois compteurs de scores personnels qui affecteront mes actions ;

ARGENT

Les dépenses sont nombreuses et l'information coûte très cher.
Je remplirai mon portefeuille au casino en mélangeant l'utile à l'agréable !

ÉNERGIE

Je dois absolument réduire mes efforts physiques au minimum car les combats et la séduction m'épuisera.
Mais apparemment, il y a des potions qui m'aideront à continuer !

ÉROTISME

Mon charme naturel et mon expérience avec la femme me seront très utiles, mais ils ne suffiront pas.
Ce n'est qu'en respectant strictement les trois lois dictées par MARIO que je pourrai augmenter mon potentiel érotique, la seule chose qui pourrait attirer EMMANUELLE vers moi.

1.2 FEMME Mon

expérience m'a montré que pour établir un quelconque contact, il faut leur dire dès le départ ce qu'ils veulent entendre.
Beaucoup d'entre eux m'aideront dans ma recherche. Ils sont partout ; dans les hôtels et aéroports, sur les plages, au Casino....

2 COMPRENDRE L'ÉCRAN DE VOTRE ORDINATEUR

2.1 LES COMPTEURS DE SCORE

Votre objectif est de prendre le même avion qu'EMMANUELLE, avec un potentiel érotique compris entre 75% et 100%.

Le PURSE mesure votre argent. La meilleure note de l'informatique est de 25 000.
Le VERRE À CHAMPAGNE mesure votre énergie, sur une échelle de 1 à 100.
Vous avez droit à trois verres pleins.
Votre potentiel érotique est représenté par le LIPSTICK, sur une échelle de 1 à 100.

2.2 PRIX

Lorsque vous achetez quelque chose, rappelez-vous que ce sont les prix ;

1 toucan	3000
1 ascenseur en hélicoptère	2000
1 billet d'avion	1000
1 pandiero (tambour)	1000
Renseignements sur Emmanuelle à l'accueil	1000
1 cigare au Casino	500
Lunettes d'opéra	500
Informations sur Emmanuelle au bar	500
Aide du portier à l'hôtel	500
Informations sur les filles du bar	200
1 whisky au Casino	200

2.3 LIEUX Vous

êtes libre de vous rendre à votre guise dans l'une ou toutes les villes de Rio de Janeiro, Salvador de Bahia, Iguaçu et Manaus.

HÔTELS

Des univers Luxurios où le personnel du lobby et du bar est à votre disposition pour toute information dont vous pourriez avoir besoin. Se déplacer sur les étages peut réserve parfois quelques surprises !

AÉROPORTS

Vous pouvez acheter votre billet d'avion au comptoir. D'agréables hôtesses seront là pour vous accueillir. Pour choisir votre destination, cliquez avec la souris en dehors de la bulle et sur les différents endroits que vous pourrez
aller à apparaîtra un par un sur l'écran.
Cliquez à l'intérieur de la bulle lorsque la destination choisie apparaît.

PLAGES

Sur le sable et dans l'eau.....tout peut s'avérer intéressant !
L'entrée du Casino de Rio de Janeiro se trouve sur la plage.

VUES GÉNÉRALES

Pour vous rendre à un endroit précis, il suffit de cliquer dessus avec la souris.
Par exemple, pour vous rendre à l'hôtel à Rio de Janeiro,
cliquez avec la souris sur le bâtiment moderne dans la vue générale de la ville.
Pour vous rendre dans les « favelas » (les quartiers pauvres de la ville), cliquez avec la souris sur les collines

2.4 OBJETS

Plusieurs objets sont à acquérir pour le bon déroulement du jeu. N'hésitez pas à les mettre en gage pour obtenir ce que vous désirez.

Méfiez-vous des pickpockets et des cleptomanes. Ils pourraient vous voler vos précieuses statuettes.

2.5 PERSONNES

Le personnel de l'hôtel peut vous appeler un taxi pour vous emmener à certains endroits de la ville où vous vous trouvez. Vous pourrez également vous renseigner sur la clientèle de l'hôtel, le service régulier d'hélicoptère qui part de la terrasse de l'hôtel et la présence ou les déplacements d'EMMANUELLE... .

Partout, toutes les femmes sont adorables. Ils ont le leur personnalité.

Si vous savez comment les convaincre, ils feront ou vous diront tout ce que vous voulez.

2.6 CONVERSATIONS

Pour parler à tous ces gens, cliquez dessus avec la souris ,...

3 bulles de pensée apparaissent à l'écran, chacune correspondant à une approche différente. Choisissez-en un en cliquant avec la souris n'importe où sur l'écran, même en dehors de la bulle de pensée. Les bulles de pensée se transformeront alors en bulles de parole. Votre interlocuteur vous répondra immédiatement. Dans certains cas, vous devrez parler deux ou trois fois pour obtenir ce que vous désirez.

2.7 LES RÈGLES DE LA ROULETTE Des jetons

représentant votre argent sont à votre disposition.

Vous pouvez parier une, deux ou trois fois, comme suit :

-Sur un seul chiffre, vous gagnez 35 fois la mise.
Cependant, si le zéro arrive, tout rentre dans la maison.
-Sur l'un des deux numéros, vous gagnez 17 fois la mise.
-Sur l'un des quatre numéros, vous gagnez 8 fois la mise.
-Sur une colonne de douze numéros, vous gagnez le double de la mise.
-Manque (Miss ; nos. 1 à 18), Passe (Pass ; nos. 19 à 36), Impair (cotes), Paire (Pair), Noir (Black) et Rouge (RED) remportent tous votre mise.
-Sur l'une ou l'autre des deux colonnes de douze chiffres, vous remportez la moitié de la mise.

POUR

JOUER Cliquez avec la souris sur les jetons à gauche de la table (100, 500, 1000) et placez-les à l'endroit souhaité de la table en cliquant à nouveau avec la souris.

POUR ARRÊTER LES PARIS

Cliquez avec la souris à droite du tableau.

2.8 LES COMBATS

Ils se déroulent toujours sur la plage de Rio de Janeiro ou de Salvador.
Votre ennemi est la brute de droite.
Vous êtes l'homme à l'air méchant à gauche.

Pour vous déplacer, utilisez les flèches gauche-droite (sur PC, utilisez les touches X et C).
Pour combattre, utilisez les touches numériques. Les touches 7 et 9 détournent perfidement l'attention de votre adversaire. Profitez-en pendant qu'il ne fait pas attention à vous et profitez de cette opportunité pour le frapper très fort (utilisez la touche 8).

Utilisez les touches 1, 2 et 3 pour esquiver les coups, coups de poing et coups de tête de la brute.

Si vous ne souhaitez pas contrôler le combat, l'ordinateur le dirigera automatiquement en tenant compte de votre force et de celle de votre ennemi.

2.9 LA FIN DU JEU

SORTIE DÉLIBÉRÉE ; il vous suffit de vous rendre dans un aéroport et de choisir la destination du vol Paris.

SORTIE OBLIGATOIRE ;

le jeu se terminera automatiquement lorsque vous manquerez d'énergie.

SORTEZ AVEC STYLE ;

Une fois que vous avez rencontré EMMANUELLE et que vous êtes dans l'avion pour l'Europe avec elle, vous avez gagné la partie !

3. TROUVER EMMANUELLE

3.1 LES LOIS DE L'ÉROTISME

Ces lois sont symbolisées par trois statuettes qui, si vous les possédez, permettront leur application automatique. Ils concernent des personnages précis du jeu.
Ce sont les lois ;

-la loi de l'ASYMETRIE ; Il doit y avoir un nombre impair de partenaires.
-la loi de l'INSOLITE ; Vous ne devez jamais voir le visage de vos partenaires.
-la loi du NOMBRE ; Vous devez avoir plusieurs relations avec le même partenaire.

N B. ; Lorsque vous appliquez les règles d'une de ces lois, si vous possédez la statuette correspondante, elle s'allumera et s'éteindra.

3.2 SUR LES VOIES D'EMMANUELLE

Si vous souhaitez rattraper EMMANUELLE, il faudra anticiper sa prochaine destination.
Demandez à la réception si EMMANUELLE est à l'hôtel et renseignez-vous au bar pour savoir où elle va ensuite.

ALORS ESSAYEZ DE LA RENCONTRER LORSQUE VOUS ÊTES DANS VOTRE MEILLEURE FORME ÉROTIQUE.

POUR DÉMARRER LE PROGRAMME

Tapez EMMA et validez en appuyant sur la touche ENTRÉE.
Le fichier CARTE.INF contient des informations sur votre carte graphique.
Si le jeu ne démarre pas, essayez de supprimer CARTE.INF et redémarrez le jeu.
Des questions vous seront posées sur votre carte graphique.
Vous devrez peut-être renommer le fichier « emma.com » en « loader.com ».

Lorsqu'on vous interroge sur la couleur de fond, consultez la doc emma.kod.
Pour les deux questions, sélectionnez la réponse correspondante couleur sur l'écran.
Sois prudent; la moindre erreur vous obligera à recommencer le programme.