

# Kispy Woods



ZEUS SOFT

## MANUEL



©1992 MISOFTSA DINAMIC

# ELECTRONIC ARTS™





## LES ANCIENS MOINES ÉTAIENT RECONNUS POUR LEUR SAGESSE...

Les moines étaient en effet les garants de la sagesse dans le Pays perdu. Et plus précisément jusqu'à l'apparition de Draxos et de ses légions diaboliques qui transformèrent les moines en statues - le mal règne maintenant dans le pays, des cadavres en putréfaction parcourent les bois, les enfants ne sont plus en sécurité et le monde est synonyme de peur pour les bons et les justes.

Heureusement, vous - le jeune guerrier Rohan - venez d'arriver pour punir les hordes diaboliques. Fort de vos armes, vous devez pénétrer dans les Risky Woods (bois coupe-gorge) pour délivrer les moines. Ce n'est qu'après leur avoir rendu la liberté et renvoyé Draxos en enfer que la sagesse régnera à nouveau pour de bon.





## TABLE DES MATIERES

Instructions de chargement — Amiga _____	5
Ecran de progression _____	6
Ecran de jeu _____	6
Commandes de progression _____	7
Contrôler Rohan _____	7
Vie _____	8
Pièces de monnaie _____	8
Libérer les moines _____	8
Clefs et portes en forme d'œil _____	9
Etapas & gardiens _____	10
Ye Olde Shoppe (la vieille boutique) _____	10
Marquer des points _____	12
Quitter le jeu _____	12
Icônes _____	13



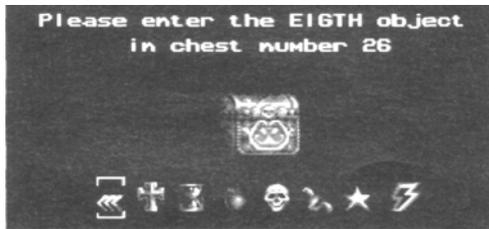


## INSTRUCTION DE CHARGEMENT – AMIGA

Pour jouer à Risky Woods, il vous faut un Amiga avec au moins 512 Ko de mémoire disponible. Votre système doit fonctionner avec Kickstart 1.2, 1.3 ou 2.0.

### POUR CHARGER Risky Woods:

- 1- Eteignez votre Amiga s'il est allumé.
- 2- Insérez Disk One dans l'unité DFO:. Utilisateurs de plusieurs unités: Insérez Disk Two dans la deuxième unité.
- 3- Allumez votre ordinateur.
- 4- Le jeu vous demande d'identifier un objet du coffre



Cherchez dans votre manuel le coffre demandé à l'écran. Comptez de gauche à droite pour trouver l'objet recherché. Une fois que vous avez identifié l'objet (il apparaît en vidéo inverse dans l'exemple ci-dessus), déplacez, à l'aide du **joystick** ou des **touches de curseur**, la case mise en valeur vers le même objet à l'écran; Appuyez sur le **bouton du joystick** ou la **barre d'espacement** pour le sélectionner. Vous devez répondre correctement à deux questions pour pouvoir commencer à jouer.

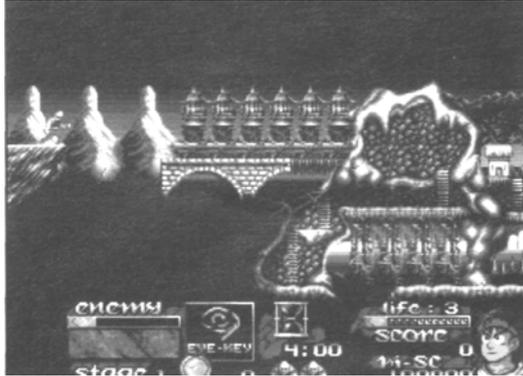
Une fois que vous avez répondu correctement à la question concernant la protection contre la copie, le jeu se charge automatiquement. Utilisateurs d'une unité de disquettes: il vous est demandé d'insérer Disk Two dans l'unité. Retirez Disk One et insérez Disk Two. Attendez que le jeu finisse de se charger. Au bout de quelques instants, l'écran de titre apparaît. Appuyez sur le **bouton du joystick** ou la **barre d'espacement** pour commencer à jouer.





## ÉCRAN DE PROGRESSION

L'écran de progression vous indique l'étape que vous êtes sur le point de jouer.



Appuyez sur le bouton du joystick ou sur la barre d'espacement pour commencer.

## ÉCRAN DE JEU

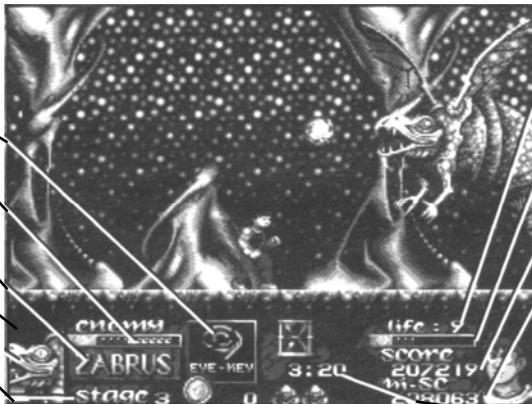
Clef en forme d'œil

Force du gardien

Nom du gardien

Vue du gardien

Etape actuelle



Nombre de vie restantes

Vies

Score

Score élevé

Pièces de monnaies  
Moins de ce niveau  
en votre possession

Temps restant

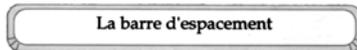
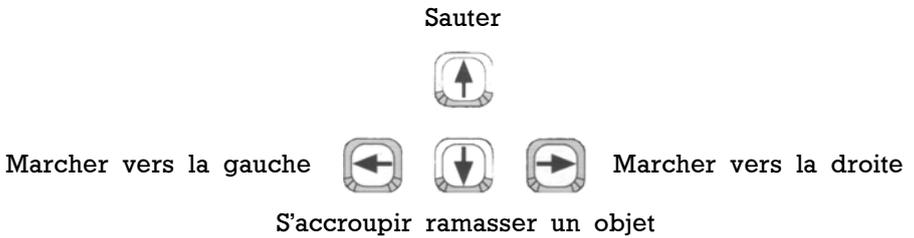
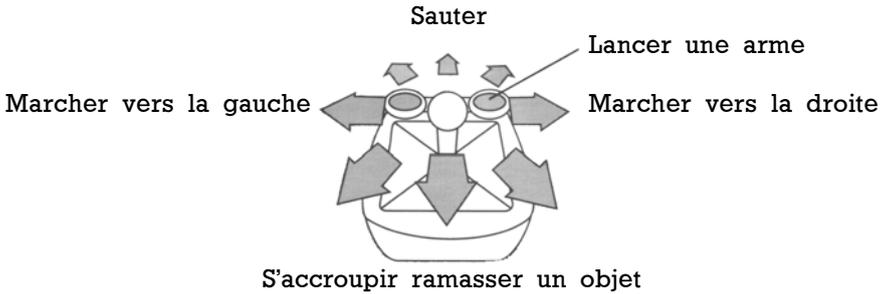




## COMMANDES DU JEU

Appuyez sur P pour interrompre le jeu. Lorsque vous êtes prêt à redémarrer, appuyez de nouveau sur P ou sur le bouton de tir de votre joystick. Appuyez sur Esc pour recommencer le jeu!

## CONTROLLER LE ROHAN



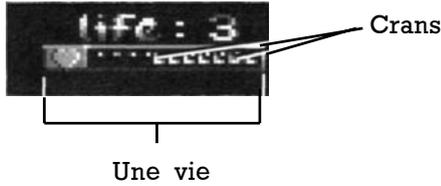
Lancer une arme





## Vie

Vous commencez avec trois vies, Chacune d'elles se compose de 11 crans. A chaque fois qu'un ennemi vous touche ou que vous tombez d'une plateforme, vous perdez un certain nombre de crans de votre vie actuelle. Vous perdez une vie lorsque vous avez perdu les 11 crans qui la composent.

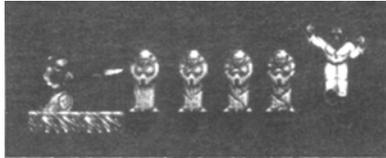


## PIECES DE MONAIES

Lorsque vous tuez un monstre, il se peut qu'il fasse tomber l'argent qu'il possède. Le crime paie. Ramassez autant de pièces que possible, vous en aurez besoin par la suite pour acheter des armes, de la puissance et des vies dans Ye Olde Shoppe (la vieille boutique).

## LIBERER LES MOINES

Le but de votre mission est de libérer les anciens moines prisonniers de la pierre. Lorsque vous rencontrez une statue, lancez des armes sur elle jusqu'à ce qu'elle se brise.



Les moines que vous devez libérer à ce stade du jeu apparaissent en noir et blanc. Les moines déjà libérés apparaissent en couleur.

**Attention!** Des moines malveillants se cachent dans certaines statues. Vous les reconnaîtrez facilement à leur agressivité — et aux dégâts qu'ils infligent lorsque vous les libérez. Rappelez-vous leur position pour éviter de tirer sur eux de nouveau.





## CLEFS ET PORTES EN FORME D'OEIL

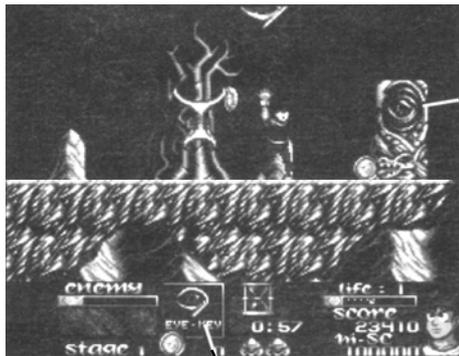
Vous trouverez sur votre chemin des moitiés de clefs en forme d'œil **Eye Keys**. Ramassez-les toutes. Elles apparaîtront alors sur le tableau de score. Lorsque vous possédez deux moitiés, vous pouvez former une clef en forme d'œil.

Première moitié



Deuxième moitié

Vous allez parfois rencontrer des portes en forme d'œil qui bloqueront votre chemin. La seule façon de les franchir est de libérer la force d'une clef d'œil complète. Pour vous servir d'une telle clef, appuyez de façon continue sur le bouton du joystick ou la barre d'espacement. Remarque : lorsque vous libérez l'énergie de la clef en forme d'œil, vous détruisez cette dernière.



Porte d'œil

Clef d'œil complète

Vous pouvez utiliser une clef d'œil comme arme à condition qu'il n'y ait pas de porte d'œil en vue. Appuyez de façon continue sur le bouton du joystick ou la barre d'espacement pour tuer tous les ennemis sur l'écran.





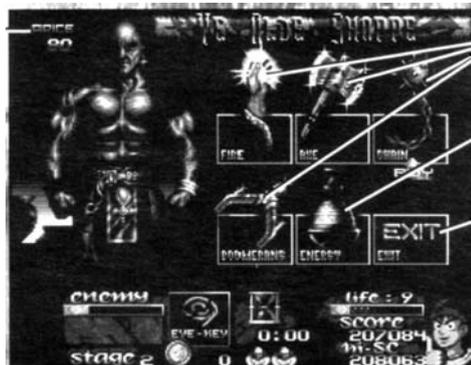
Vous devez vous battre et progresser dans quatre zones, chacune ponctuée de deux étapes. Pour chacune de ces étapes, vous devez libérer les moines et arriver à la fin dans le laps de temps imparti. Si vous ne libérez pas tous les moines, vous devez répéter cette étape.

Une cave permet de passer d'une zone à l'autre. Chaque cave est protégée par un gardien hideux, à l'haleine fétide et qui voue une haine éternelle à votre jeune guerrier. Les choses sont simples : soit vous le tuez (et pouvez continuer votre progression), soit il vous tue (et vous êtes mort).

Pendant que vous vous battez, la force actuelle du gardien est indiquée sur le tableau de score. Vos ennemis sont plutôt forts et avant de les affronter, arrêtez-vous à Ye Olde Shoppe (la vieille boutique) pour augmenter la puissance de vos armes.

## Ye Olde Shoppe (la vieille boutique)

Faites toujours attention à l'icône de la boutique à la fin de chaque étape. Elle vous conduit vers Ye Olde Shoppe (la vieille boutique) où vous pouvez acheter des armes plus puissantes et obtenir des vies. La boutique n'est pas une association caritative ; il vous faudra par conséquent payer vos armes et vos vies à l'aide des pièces de monnaie que vous avez ramassées çà et là. Pour entrer dans la boutique, il vous suffit de vous tenir devant l'icône de la boutique. (Si vous ne voulez pas entrer, ne restez pas devant l'icône...)



Armes

Energies

Sortie



10





## ARMES

Vous portez sur vous un nombre illimité de Couteaux mais parfois, vous voudrez ramasser une arme plus puissante pour réduire les monstres en bouillie. Déplacez, à l'aide du joystick ou des touches de curseur, la case mise en valeur vers l'arme voulue. Son prix apparaît dans le coin supérieur gauche. Appuyez une fois sur le **bouton du joystick** ou la **barre d'espace** pour sélectionner l'arme en question et une deuxième fois si vous voulez augmenter la puissance de l'arme que vous venez d'acheter. Il vous est possible de doubler (2x) ou de tripler (3x) la puissance d'une arme, à condition que vous ayez l'argent nécessaire.

**Remarque** : si vous perdez une vie, 1x sera soustrait de la puissance de votre arme. Par exemple, si vous utilisez une hache 3x et que vous perdez une vie, la valeur de la hache passe à 2x\*.

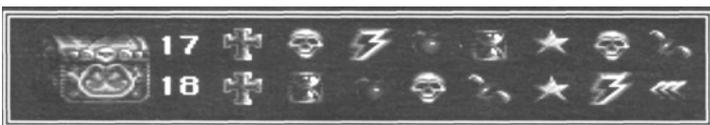
Si vous choisissez une arme et en voulez une autre par la suite, il vous est possible de l'échanger sans perdre d'argent. Il vous suffit de sélectionner la nouvelle arme — l'ordinateur ajoute ou soustrait automatiquement la différence. L'efficacité de chaque arme dépend de l'adversaire sur lequel l'arme est utilisée et de la zone d'utilisation — essayez de trouver les meilleurs domaines d'utilisation de chaque arme.



**Chain** (chaîne) 60 pièces de monnaie — Les chaînes brisent les os de vos ennemis. Lorsqu'elles sont lancées, elles suivent une trajectoire rectiligne.



**Fire** (feu) 70 pièces de monnaie — Les boules de feu sont plus rapides que les chaînes et infligent plus de dégâts. Elles suivent également une trajectoire rectiligne.





**Axe** (hache) 90 pièces de monnaie — Les haches peuvent être lancées en l'air — elles retombent sur la tête des ennemis après avoir décrit un arc de cercle.



**Boomerang** 160 pièces de monnaie — L'arme que vous ne perdez jamais ! Idéale lorsque vous êtes cerné de toutes parts.

## ENERGY (ENERGIE)

Chaque cran de vie vous coûte 20 pièces de monnaie. Déplacez, à l'aide du **joystick** ou des **touches de curseur**, la case mise en valeur vers {Energy}. Appuyez sur le bouton du **joystick** ou sur la **barre d'espacement** pour acheter un cran.

## EXIT (SORTIE)

Une fois vos achats finis, sélectionnez Exit (sortie) pour revenir dans le jeu.

## MARQUER DES POINTS

Votre but principal est de marquer des points, beaucoup de points et, de préférence, plus que votre adversaire. (**Remarque** : vous avez droit à une vie supplémentaire par tranche de 100 000 points gagnés.) Le jeu ne sauvegarde pas votre score élevé sur la disquette, prenez donc une photo si vous avez une preuve à fournir un jour.

## FIN DU JEU

Il y a une bonne et une mauvaise façon de finir le jeu. La bonne façon consiste à franchir les quatre zones et à tuer Draxos. La mauvaise consiste à perdre toutes vos vies (mauvaise évidemment puisque vous êtes mort).





Une fois que vous avez fini le jeu, l'écran d'identification apparaît :



Gomme (effacer caractère)

Espace

Fin (retourner Au jeu)

Vos initiales

Déplacez la case à l'aide du **joystick** ou des **touches de curseur** pour mettre les lettres en valeur — appuyez sur le bouton du **joystick** ou sur la **barre d'espacement** pour entrer la lettre. Sélectionnez **SP** si vous voulez entrer un espace, **RB** si vous voulez effacer un caractère ou **ED** lorsque vous êtes satisfait de votre choix et voulez quitter.

Après avoir entré votre nom, il vous est demandé si vous voulez jouer à nouveau. Sélectionnez Yes (oui = pour jouer à nouveau) ou No (non = pour revenir à l'écran de titre) avec le **joystick** ou les **touches de curseur**, puis Appuyez sur le bouton de **joystick** ou la **barre d'espacement**.

Pour quitter le jeu, éteignez votre ordinateur ou réarmez.

## ICONES

Vous rencontrez souvent des sacs ou des coffres. Frappez-les avec une arme et ils explosent, en libérant les icônes et les pièces de monnaie qu'ils contiennent. Il vous est possible de ramasser les objets suivants en procédant de la même façon que pour les pièces de monnaie :





**Pomme** – 10 000 points – ou vous endort  
(Perte de temps) !



**Flèche** – 10 000 points – ou vous revenez en arrière  
dans le jeu.



**Etoile et Bouche** – 5 000 points.



**Croix** – 10 000 points.



**Bague et bijoux** – 50 000 points.



**Cœur** – + 3 crans d'énergie.



**Potion** – + 6 crans d'énergie.





**Crane** – 6 crans d'énergie – ou vous marchez au plafond.



**Sablier** – + 1 Minute de temps.



**Coup de foudre** – Vous immunise temporairement contre les dégâts.



**Boule de feu** – Envoie une boule de feu qui vous suit pendant un certain temps, puis tue les ennemis.



**Continuer** – Un RHOAN miniature surgit de temps à autre du coffre tel un pandore. Essayez de l'attraper. Si vous arrivez à l'immobiliser trois fois, vous obtenez une vie supplémentaire et le droit de continuer à jouer une fois le jeu fini.





## REMERCIEMENTS

**Développement du jeu :** Zeus Software, en association avec Dinamic Software

**Conception du jeu :** Ricardo Puerto et Raúl López

**Graphiques :** Raúl López

**Logiciel Amiga & Atari :** Ricardo Puerto

**Logiciel PC :** Ricardo Puerto, Asier, Tal y Tal

**Musique :** José A. Martin

**Numérisation :** Luis Irisarri

**Producteur :** John Roberts, Victor Ruiz

**Test du produit :** Jason A.S. Whitely, Matthew Webster, Rupert Easterbrook

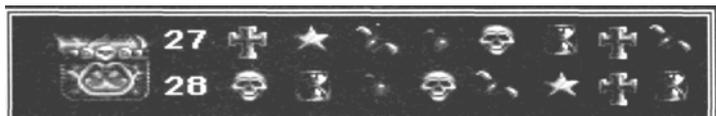
**Gestion du produit :** Neil Thewarapperuma

**Documentation :** David Luoto

**Mise en page de la documentation :** Colin Dodson

**Assurance qualité :** Richard Gallagher

**Tous nos remerciements à :** Pablo Ariza, Snatcho, José Pedro Rodríguez, Miguel, Montxo (Techno 2000) et tout particulièrement aux responsables des essais chez Electronic Arts.





## A PROPOS DE DINAMIC SOFTWARE



Dinamic Software a vu le jour en 1984 à Madrid. Cette entreprise a produit en moins de huit ans 56 titres pour les ordinateurs personnels et les machines à sous, allant des jeux d'arcade aux aventures graphiques et aux simulations sportives.

Risky Woods est (si vous savez compter, vous avez déjà deviné) le 57e projet créé par les petits génies de Dinamic Software. Les spécialistes qui se cachent derrière la magie des jeux d'arcade sont : Ricardo Puerto, programmeur, et Raúl López, réalisateur graphique, tous les deux de Zeus Software ; José Antonio Martin, pianiste et compositeur de la bande sonore et Victor Ruiz, responsable de la gestion du logiciel.





### NOTICE CONCERNANT LES DROITS D'AUTEUR

Ce programme est protégé par les lois françaises régissant les droits d'auteur et il ne peut pas être copié, loué ou reproduit ni modifié de quelque façon que ce soit sans l'autorisation expresse du détenteur des droits d'auteur.

### AVERTISSEMENT — CELA VOUS CONCERNE !

La vente, la location, l'offre ou l'exposition dans le but de vendre ou toute autre forme de distribution de copies de ce logiciel constitue un délit et toute personne reconnue coupable fera l'objet de poursuites judiciaires. Toutes informations sur le piratage doivent être communiquées à FAST. Téléphone : +44 628 660377

Software © Misoftsa Dinamic

Tous droits réservés.

© 1992 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.





## NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIS DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED,

11 /49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL.

ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.





**ELECTRONIC ARTS**  
**Langley Business Centre**  
**11-49 Station Road**  
**Langley**  
**Berkshire**  
**England**  
**SL3 8YN**

**E21111FM**