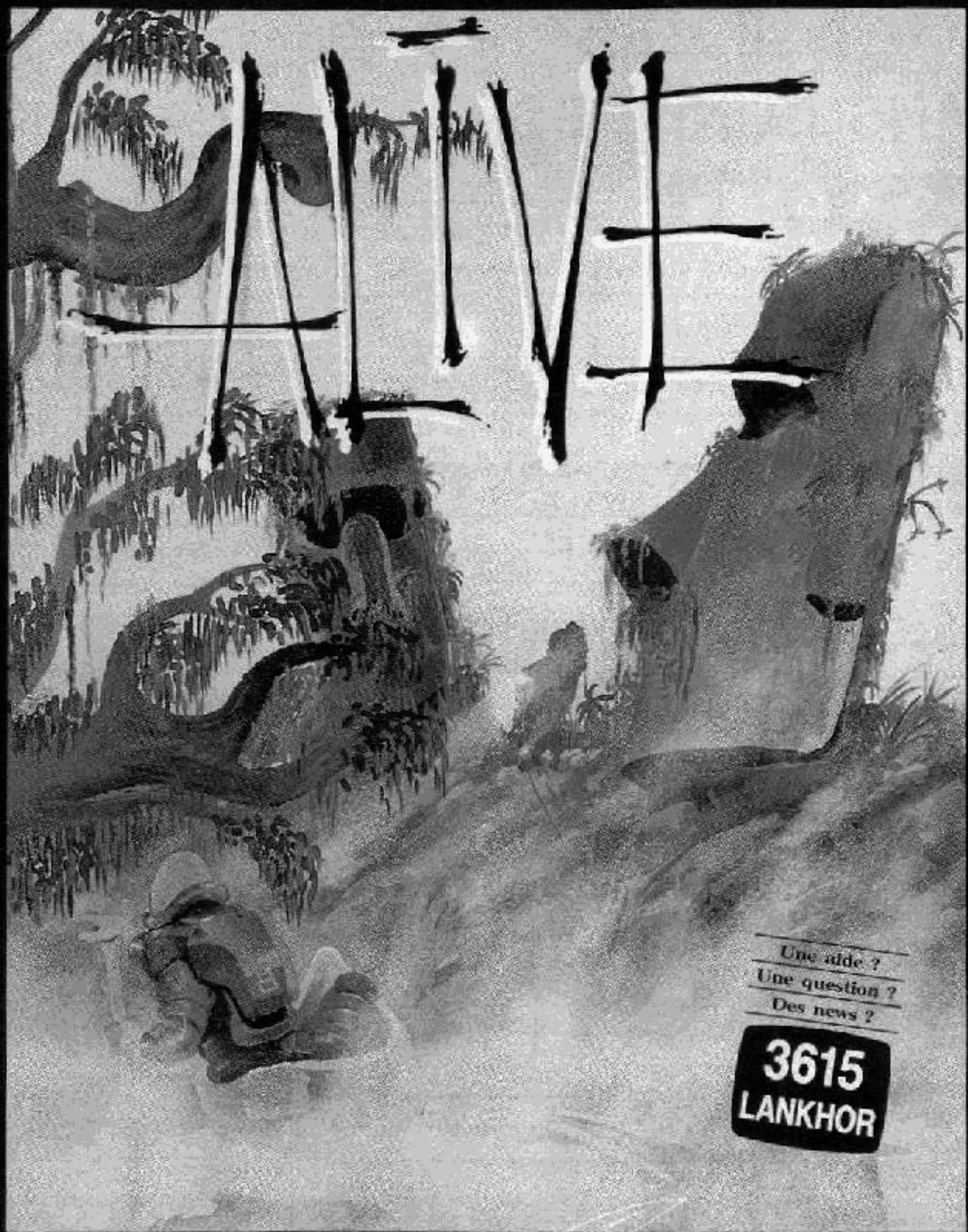


Lankhor

a v e n t u r e z - v o u s

DANS L'UNIVERS **CPC** de LANKHOR

MOKOWE

Trafic d'ivoire au Kenya.
Des éléphants massacrés. Tout un réseau à démanteler...

FUGITIF

Une chasse à l'homme dans plusieurs galaxies.

LA SECTE NOIRE

Un grimoire dérobé,
une société secrète qui terrorise un village ...

RODY & MASTICO II

Une histoire à colorier, racontée aux enfants de 3 à 8 ans.

SAGA

Une aventure médiévale pour 1 à 2 joueurs,
inspirée des jeux de rôle.

SDAW

Labyrinthe aventure des temps futurs.

ALIVE

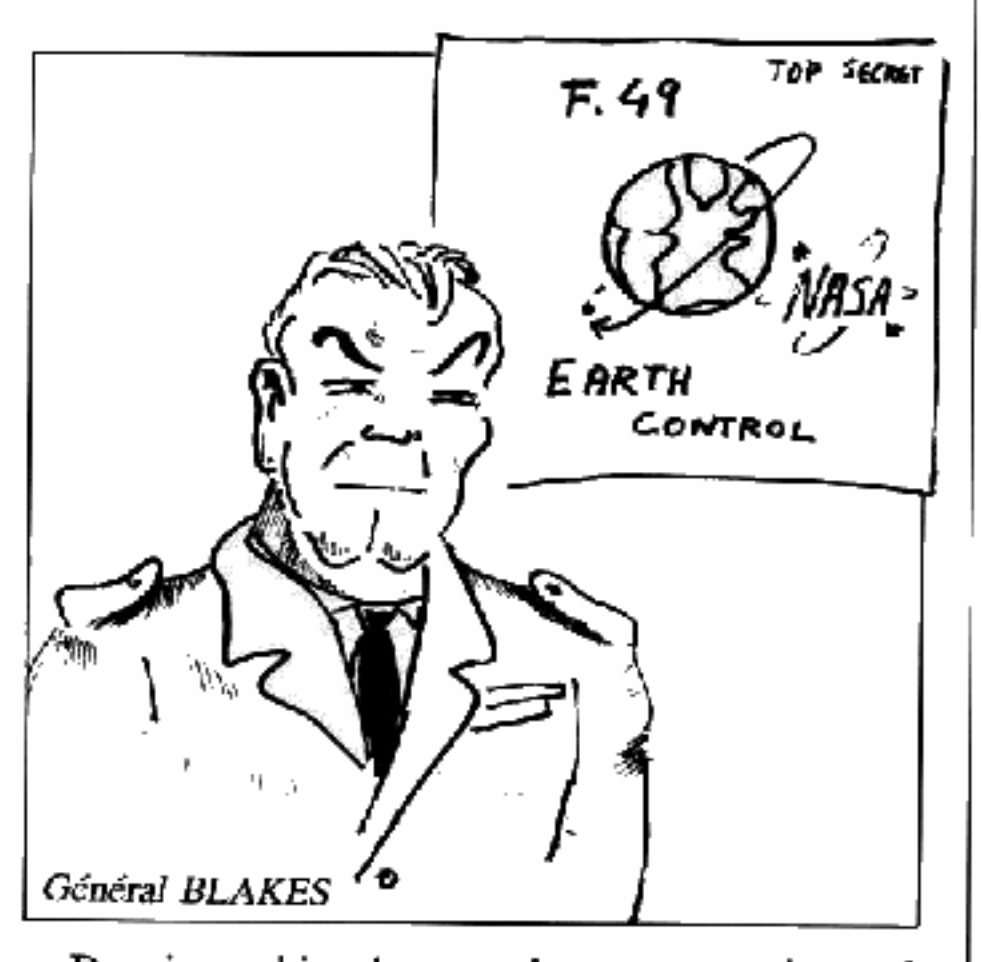
Parviendrez-vous à organiser la résistance et à délivrer
le monde de la domination du cruel NECAREX ?

LIVRET DE FAMILLE

RODY & MASTICO : 3 à 8 ans
TROUBADOURS : 8 à 14 ans **MORTVILLE MANOR** : plus de 14 ans

Lorsque le garde de service lui remit l'ordre de convocation signé du Général Blakes, le Commandant James Butterfly ignorait ce que l'on attendait de lui. Cet homme d'une trentaine d'années, de taille impressionnante, à l'œil vif, s'interrogeait en se dirigeant à grands pas dans les interminables couloirs du Pentagone, en direction du bureau du Général Blakes.

Ayant successivement présenté son laissez-passer à trois secrétaires, il fut introduit dans le bureau du Général. Là, l'attendaient plusieurs sommités. « Asseyez-vous, Butterfly », ordonna le Général d'un ton aussi glacé que son regard bleu acier.



« Depuis combien de temps êtes-vous parmi nous ?
- Depuis cinq ans, mon Général.
- Cinq ans... Il ne vous a fallu que cinq ans pour parvenir au grade de commandant ?
- C'est exact, mon Général.
- Butterfly, j'irai droit au but. Vous êtes un homme brillant. Vous êtes le meilleur. C'est donc vous que nous avons choisi ».

Le Général fit un signe de tête au garde à l'entrée de la pièce. Ce dernier éteignit la lumière, et alluma un projecteur de diapositives. Sur l'écran apparut un avion de chasse, d'allure très futuriste. « Voici le F49. C'est le dernier prototype de la NASA, secrètement mis au point depuis près de dix ans. Aujourd'hui, avec le F49, les Etats-Unis sont dotés du premier jet de combat capable de sortir de l'atmosphère terrestre pendant une durée prolongée, sans danger pour le pilote. C'est un atout capital pour la dissuasion militaire, et comme les possibilités de cet appareil sont immenses, il faut pour les maîtriser un pilote hors du commun. VOUS allez donc effectuer les premiers vols d'essai de cette coûteuse merveille. Le Colonel Wikes va maintenant vous exposer les détails de votre mission.»

Le Colonel Wikes était un quinquagénaire de taille moyenne, qui observait Butterfly de ses petits yeux noirs enfoncés.
« Vous êtes conscient, Commandant Butterfly, qu'étant donné l'importance du projet, il est ultra-confidentiel. Hormis quelques uns de nos hommes à Cap Canaveral, personne en dehors de cette pièce ne connaît le F49. Personne ne doit savoir. Le caractère Top-Secret de cette mission nous a obligés à vous avertir aujourd'hui seulement. Vous prendrez demain matin, au départ de Kennedy Airport, un avion de ligne qui vous mènera jusqu'à Jacksonville, sous le nom de George Clarksdale. A l'aéroport, un homme vous attendra et vous transportera en voiture banalisée jusqu'à une dizaine de kilomètres de Cap Canaveral. Là, vous passerez la nuit à l'Hôtel Colombus, où une chambre vous aura été réservée. Le lendemain matin, vous ferez la connaissance de votre copilote et effectuerez le premier vol. Avez-vous des questions ? »

Lorsque Butterfly sortit du bureau, la secrétaire l'interpella : « Encore une mission, James ? Dans quel coin du globe allez-vous voler, cette fois ?
- Je ne peux pas vous le dire, Bonnie.
- Et moi qui vais devoir rester dans mes lettres à taper ! Vous n'avez pas besoin d'une assistante ?

La voix du Général dans l'interphone ne laisse pas à Butterfly le temps de répondre. « Bonnie, ne retardez pas Butterfly avec vos plaisanteries. Il est pressé !
- Je vous enverrai des cartes postales. », promit le pilote à la secrétaire, la consolant d'un sourire enjôleur, avant de tourner les talons.

Jack T. GILMORE

Sa valise fut vite bouclée. Ce célibataire, malgré ses multiples conquêtes féminines, n'avait aucune famille.

Le Vendredi 24 Juin 1994, George Clarksdale était à bord du vol AA4711 de la compagnie American Airlines, à destination de Jacksonville, Floride.

Lorsqu'il fut descendu dans le hall de l'aéroport et après avoir récupéré son bagage, Butterfly n'eut pas à chercher longtemps l'homme chargé de l'accueillir. Depuis une dizaine de minutes, il avait remarqué qu'un petit homme gras était toujours près de lui, assis, et lisant un journal qui n'était un camouflage que dans son esprit. Alors que Butterfly sortait de l'aéroport, le petit gros l'accosta.

« Mes respects, mon commandant. Je suis Jackie T. Gilmore, mais vous pouvez m'appeler Jack. J'ai été envoyé par les services de qui vous savez pour vous conduire où vous savez. »

Le petit homme, vêtu d'une veste noire crasseuse au col terni, suait à grosses gouttes et s'épongeait le front avec un mouchoir qui jadis avait du être blanc. Il portait dans sa petite main droite aux doigts boudinés, un attaché-case et le bout de journal qui ne le quittait pas.
« Si vous voulez bien me suivre, nous allons là où vous savez pour ce que vous savez.
- Cessez de parler comme ça, Jo. Vous m'énervez.
- Jack, monsieur. Montez, je vous en prie. »

Ils montèrent dans une vieille Ford croulante et poussiéreuse, dont Gilmore prit le volant. « Je veux bien que ce soit une voiture banalisée, pensa Butterfly, mais tout de même, le ridicule a des limites ! »

Butterfly restait sur ses gardes. Non que cet homme ne lui inspirât pas confiance, mais plutôt que ses airs d'agent-secret-chargé-d'une-mission-capitale l'agaçaient au plus haut point. Ce fut bien sûr Gilmore qui engagea la conversation.
« Le voyage n'a pas été trop long ?
- Non.
- Vous voulez boire quelque chose ? J'ai du whisky frais dans un thermos, sur la banquette arrière.
- Non, merci.
- Vous parlez peu, n'est-ce pas ? Vous avez raison. C'est une qualité dans notre milieu.
- Regardez la route, John.
- Jack, mon commandant, Jack. Peut-être voulez-vous commencer à prendre connaissance des données mises à votre disposition sur le F49 ? Tenez, les dossiers sont dans la mallette, derrière. ».

Butterfly prit la mallette et l'ouvrit. A l'intérieur, il trouva un reste de pain huileux avec traces de moutarde. C'était simplement écœurant.
« Qu'est-ce que c'est que ça ?

- Ah oui... C'est mon hot-dog... Vous pouvez le balancer, je n'en veux plus. Mais si vous en voulez, ne vous gênez pas !
- Ça ira comme ça...

Du bout des doigts, Butterfly jeta l'ignoble croûton puis, ayant sorti les dossiers, commença à en parcourir les pages. « Au moins, pensa-t-il, il va me foutre la paix et me laisser bosser. ». Peine perdue.

« Prenez tout votre temps, on en a encore pour deux petites heures, avant d'arriver où vous savez.
- Bon Dieu, James ! Fermez-la ou je vous envoie ma main là où vous savez, et ça va pas être long ! ».

Gilmore ne jugea pas utile de rappeler son nom au pilote, persuadé que ce dernier ne plaisantait pas. Le reste du trajet se fit dans le silence.

Lorsqu'ils arrivèrent à Cap Canaveral, il était 13 heures. Alors que Gilmore se ruait dans un fast-food pour y bâfrer des sandwiches à l'avenir incertain, Butterfly renonça à déjeuner pour se rendre directement à l'hôtel. Il s'y doucha, étudia ses documents, mangea finalement un morceau, avant de sortir le soir faire un tour à pied, puis d'aller se coucher. Il avait pour principe, chaque fois qu'il essayait un nouvel appareil, de se ménager la veille pour être parfaitement opérationnel lors des essais.

Le lendemain matin, un officier vint chercher Butterfly. Il était suivi de Gilmore. Butterfly était déjà prêt. Gilmore s'approcha du pilote. « En forme, commandant ? »
- En forme de quoi ? !

Ayant exécuté les procédures d'identification, Butterfly fut conduit sur la piste. Le capitaine qui le précédait lui présenta le copilote, déjà en tenue et qui attendait Butterfly devant le bolide des airs. « Commandant Butterfly, je vous présente le Commandant Cl...
- Stan ! Vieux salaud ! Qu'est-ce que tu fous là ?
- James ! Toujours la forme ?

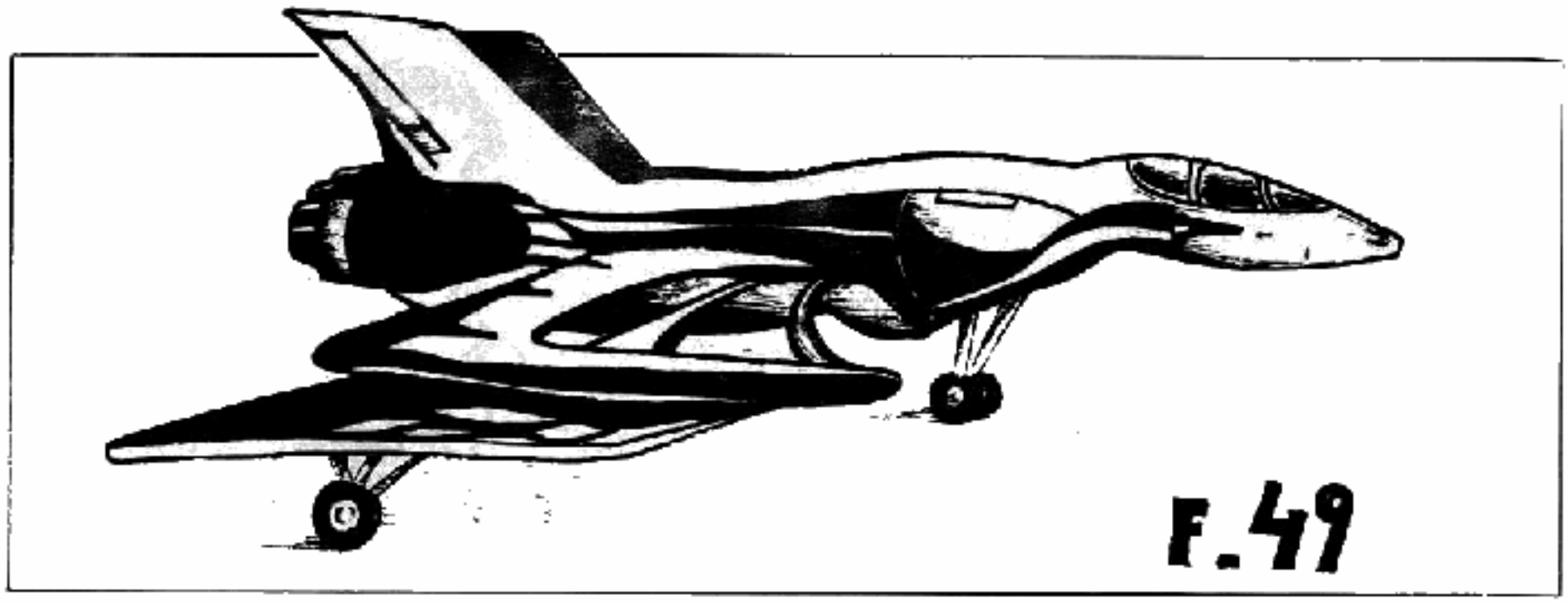
Stan R. CLARCK

Le capitaine était un peu interloqué. « Vous vous connaissez ?
- Si on se connaît ! (Butterfly était transporté de joie). On a fait le Vietnam ensemble ! On ne s'est pas quitté jusqu'à ce qu'il parte avec ma femme !
- Bon... Alors, cela facilite les présentations... Le Commandant Clarck s'occupera, à bord de l'avion, de toute la partie informatique. Quant à vous, Commandant Butterfly, vous prendrez les commandes. Bonne chance ! »

Les deux pilotes s'installèrent à bord de l'avion. Une technique poussée à l'extrême, la puissance à son paroxysme, c'était un monstre de technologie que Butterfly tenait entre ses mains. Mais cela ne l'affectait presque pas. Son esprit était assailli par une foule de souvenirs partagés avec cet homme qui était assis, derrière, et qu'il avait perdu de vue depuis plusieurs années. Son esprit revint tout à coup à la réalité lorsque le cockpit se referma. Après un bref check-list, il s'adressa à la tour de contrôle.

- F49 Z7U-3E à contrôle. Demande autorisation de décoller.

- Autorisation accordée Piste 1. Bonne chance !



Il était huit heures du matin. Le soleil était déjà levé. Butterfly appela l'énorme engin à la vie. Ses doigts abaissaient des interrupteurs, des leviers. Sans aucune hésitation, il poussait peu à peu la manette des gaz. Le vaisseau commença à rouler sur la piste, face au soleil. Il poussa encore les gaz. Les deux pilotes furent plaqués contre leur siège. L'avion leva le nez. Le train quitta le sol. Le fabuleux appareil venait de prendre son envol en direction de l'Est. Il atteint bientôt une vitesse fantastique, tout en prenant de l'altitude, inexorablement. Butterfly reçut un message radio :
« Vous allez quitter l'atmosphère dans exactement trois minutes. Vous y resterez pendant douze minutes, le temps pour les ordinateurs d'effectuer les mesures nécessaires à l'étude des réactions de l'avion, après quoi vous rejoindrez la base. »

Au bout de deux minutes trente, Butterfly enclencha les deux premiers boosters. La pression devint difficile à supporter. Des interférences causaient des bruits parasites dans son casque radio. Il enclencha les deux autres boosters. Collés à leurs dossiers, les deux pilotes quittèrent l'atmosphere terrestre. En même temps, le contact radio fut totalement coupé. Butterfly en avisa le copilote, et tous deux mirent cela sur le compte d'un dérèglement des capteurs dû à un brutal changement de pression.

Soudain, tout le corps de l'avion est brutalement secoué. L'indicateur d'assiette s'affole. Butterfly coupe les boosters. Un petit voyant rouge clignote. Butterfly remet légèrement les gaz. Le compas devient fou. Un deuxième voyant s'allume. « Le terminal est bloqué ! ». C'est Clarck qui a parlé. Sa voix est teintée d'angoisse. Butterfly se tait. Il ne veut pas le paniquer. Le compas n'indique plus de cap précis. L'indicateur d'assiette est bloqué. L'avion commence à piquer. Il se retourne. Une sirène se fait entendre. Un indicateur clignote vivement. Ejection. Ejection. L'altimètre descend. L'avion pique. Ejection. La manette est bloquée. La sirène hurle. Clarck hurle aussi. Butterfly ne l'entend pas. La descente est effrénée. Le sang lui monte à la tête. Ses tempes bourdonnent. Ejection. Impossible. Clarck a perdu connaissance. La vue de Butterfly se trouble. Il tire sur le manche. Sans effet. L'appareil ne réagit plus. L'altimètre est fou. Butterfly ne voit plus. Il n'entend plus. Il ne pense plus. Une secousse, un ébranlement. D'une violence inouie. Sa tête a heurté le cockpit. Plus rien. C'est fini. ...

ALIVE

NOTICE D'EMPLOI DETAILLEE

CHARGEMENT DU JEU

RUN "ALIVE

(Touches de contrôle : Flèches ou Joystick)

I LES DEPLACEMENTS

L'ordinateur indique constamment l'orientation du Joueur, et il faut tenir compte de celle-ci pour progresser.
On obtient un déplacement en cliquant sur la flèche correspondant à la direction de l'orientation.
Exemple : l'ordinateur affiche :

En face le nord.

Si on clique le Nord, on progressera une fois vers le Nord.
En revanche, si on clique S.E ou O, on ne bougera pas, on n'aura qu'un changement d'orientation. Cela est utile pour voir le paysage aux quatre points cardinaux.

En résumé : pour se déplacer :

a) vérifier que l'on a la bonne orientation. Si ce n'est pas le cas, cliquer dans le sens de l'orientation.

b) Cliquer la direction correspondant au sens de l'orientation.

N.B. : La rencontre d'un personnage inhibe les 4 icônes de déplacement.

II LES ICONES

C MODE COMBAT

En sélectionnant cet icône, on fait apparaître le menu :

Combattre
Menacer
Retour

COMBATTRE :
En activant cette option, on fait entrer en ligne de compte plusieurs paramètres :

a) Le type d'arme
On combat d'emblée avec l'objet en main.
• Si cet objet n'est pas une arme, le programme considère que l'on combat à mains nues ═══════>> Efficacité : 4/10.
Si on a une arme en main, deux cas :
• Arme blanche (couteau, hache, lance) ═══>> Efficacité : 6/10.
• Arme à feu. Utilisable une fois si on a un chargeur.
Là encore, deux cas :
• Arme légère (revolver, pistolet) : ═══>> Efficacité : 8/10.
• Arme lourde (grenade, uzi) : ═══>> Efficacité : 10/10.
CHAQUE EMPLOI D'UNE ARME A FEU VIDE LE CHARGEUR.
N.B. : • Les valeurs d'efficacité fournies diminuent avec la forme physique de Butterfly (—1/2 point d'efficacité par point de force en moins).
• Chaque combat engagé enlève d'emblée un point de force.

b) Les points de chance, tirés au hasard de 0 à 5.

c) L'effet de surprise de l'adversaire, jouant en votre faveur :
• Il est égal à 0, si c'est l'adversaire qui déclenche le combat.
• Il est égal à 3, si on attaque après avoir parlementé.
• Il vaut 5 si on attaque d'emblée.

En ajoutant les points d'efficacité, de chance et de surprise, on obtient un total sur 20.
On compare ce résultat à celui de l'adversaire, sur 20 aussi. Trois possibilités :
• Total joueur > Total adversaire ═══>> GAGNE
• Total joueur ≤ Total adversaire ═══>> MORT

• Total joueur = Total adversaire ==========>> GAGNE
mais cinq points de force en moins :
• force > 0 ==========>> on survit
• force < 0 ==========>> on meurt
des suites de ses blessures.

MENACER : C'est une option à risque : en effet, si les menaces ont de l'effet sur l'adversaire, celui-ci s'enfuit. En revanche, s'il ne se laisse pas impressionner, cela attise son agressivité et il déclenche systématiquement le combat.

PRENDRE

Cet icône gérant les objets, fait apparaître le menu suivant :

Prendre
Déposer
Inventaire
Repos
Boire
Manger
Retour

PRENDRE : S'il y a un objet intéressant dans le lieu où l'on se trouve, on peut le prendre. Pour remplir la gourde, il faut «prendre eau» à un point d'eau.

DEPOSER : Un menu apparaît pour sélectionner l'objet à déposer.

INVENTAIRE : Affiche la liste des objets possédés.

REPOS : Comme la vigilance du joueur diminue régulièrement, un petit somme la fait remonter.

BOIRE : Si l'on possède une gourde et qu'elle est pleine, ou si l'on se trouve face à un point d'eau, cela fait baisser la soif.

MANGER : Si l'on a de quoi manger, cela rapproche la faim du niveau normal.

UTILISER

Cet icône gère l'utilisation des objets.

Menu :
Tenir
Offrir
Utiliser
Soigner
Retour

TENIR : Sélectionne un objet que l'on veut tenir en main.
CAPITAL avant un combat.

OFFRIR : On utilise cette option pour offrir un objet à quelqu'un afin de l'amadouer...

UTILISER : on sélectionne l'objet que l'on veut utiliser (armes, etc. ...).

SOIGNER : En utilisant des plantes (par exemple), on peut faire remonter la force lorsqu'on a été affaibli par un combat.

DIALOGUE

Cet icône enclenche le mode dialogue, et fait apparaître le menu suivant :

Dire
Menacer
Supplier
Offrir
Demander
Ordonner
Retour

DIRE : Apparaît un menu permettant d'engager une conversation.

MENACER : Cela fait apparaître toute une batterie d'insultes.

SUPPLIER : L'opposé de la précédente : elle sert à essayer de s'attirer la clémence de l'adversaire.

DEMANDER : Petit menu comportant les questions essentielles lors de la rencontre d'un individu.

ORDONNER : Fait apparaître le menu :

Rends-toi !
Aide-moi.
Donne-moi...

OEIL

Fait apparaître le menu :

Voir
Lire
Physique
Fichier
Retour

VOIR : indique au joueur s'il y a un objet intéressant dans le lieu où il se trouve.

LIRE : Si un objet possède des inscriptions, celles-ci peuvent être lues.

PHYSIQUE : Affiche un bilan de santé du joueur.

FICHIER : Pour sauvegarder une partie en cours, ou charger une ancienne partie. Le choix est donné entre cinq sauvegardes. (Utilisez une disquette formatée)

III CONSEILS DES AUTEURS

Une carte des lieux se révèlera d'une très grande utilité.

• Avant d'engager un combat, assurez-vous que vous avez bien une arme en main ! Une gourde ne peut pas faire très mal à un mutant assoiffé de sang...

• Faites de réguliers bilans de santé, pour ne pas être surpris par l'épuisement, ou la mort par déshydratation...

• Pensez à sauvegarder vos parties de temps en temps... Partout rôde la mort, toujours prête à vous faucher...

Copyright LANKHOR 1991

La disquette ci-contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE LA DISQUETTE PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES A LA DISQUETTE OU A VOTRE ORDINATEUR.

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART