



**COLLECTION/KOLLECTION
ARCADE**

Styffe

**OROU
MAMA**

**EMMANUEL
ZERBIB**

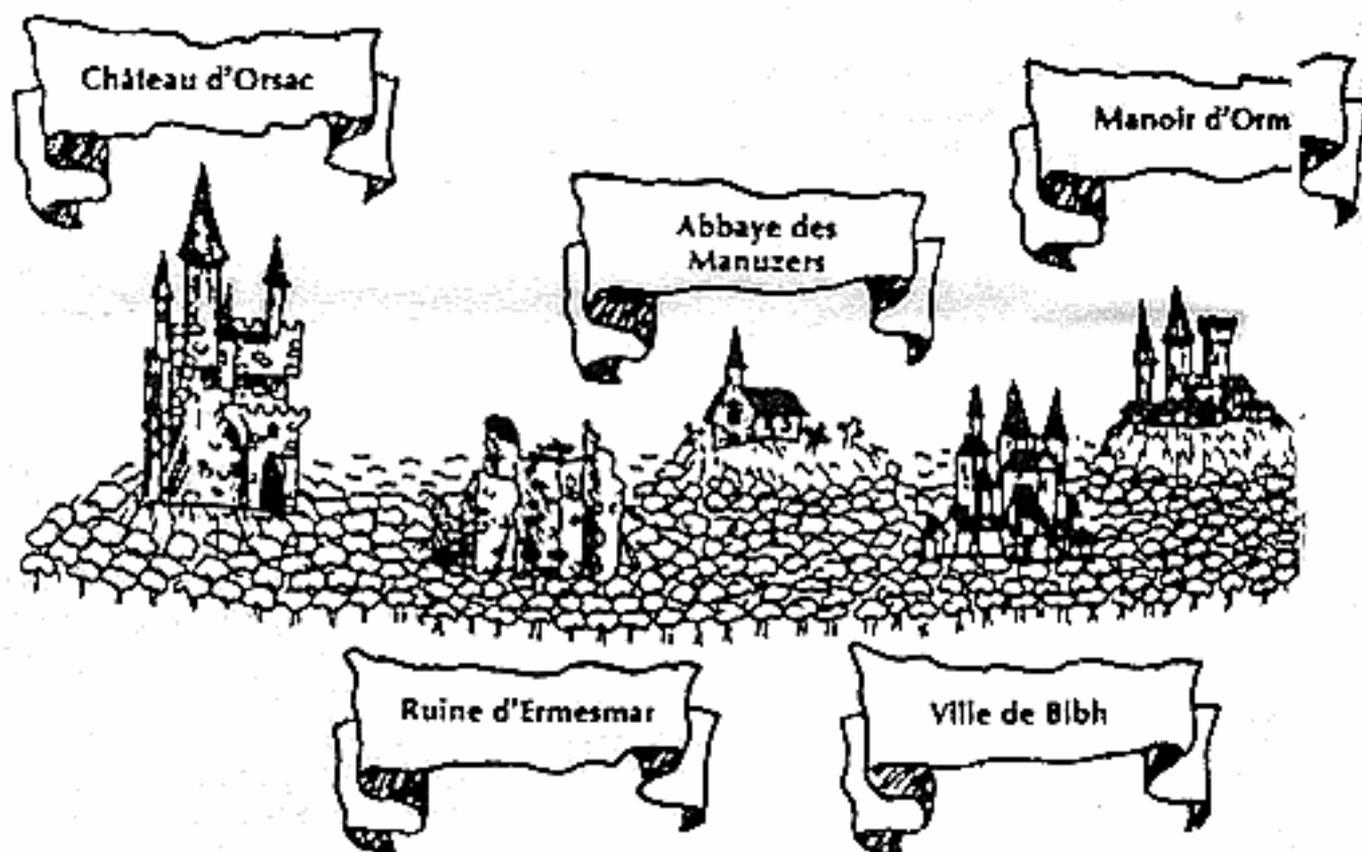
ERE
ERE INFORMATIQUE

TOUCHES DE JEU

QWERTY	AZERTY
<u>SORCIER</u>	
Q: ↑ A: ↓ Z: ← X: →	A: ↑ Q: ↓ W: ← X: →
<u>GUERRIER</u>	
{: ↑ +: ↓ >: ← ?: →	<: ↑ %: ↓ /: ← +: →

Sorcier: C: éclair TAB: potion

Guerrier: ESPACE: hache RETURN: potion



FRANÇAIS

CHARGEMENT DU PROGRAMME

Cassette : appuyez sur CONTROL et deux fois sur ENTER, puis sur PLAY du magnétophone.
Disquette : tapez RUN"ERE.

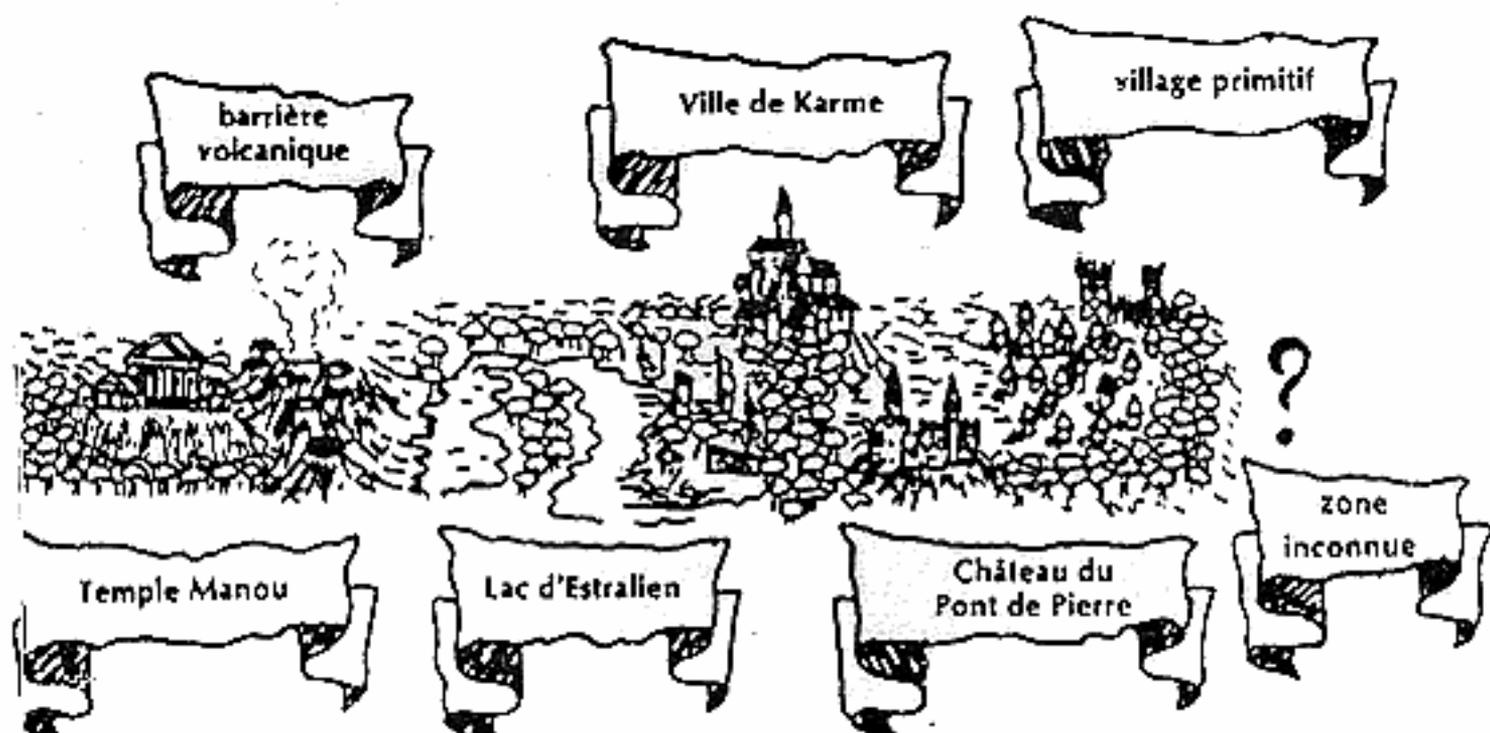
Le chargement est automatique. Une page de présentation et une musique vous accueillent. A la fin de la musique, le chargement reprend de lui-même.

OPTIONS

1 joueur : touche F1 (au pavé numérique)
2 joueurs : touche F2
Pour changer de personnage (gnome guerrier ou gnome sorcier), appuyez sur la touche S.

TOUCHES DE JEU

M : Musique N : Interruption de la musique
ESC : pause DEL : fin de pause



LA BATAILLE DE L'INFINI

STRYFE vous invite à revivre l'une des plus mystérieuses batailles du royaume de Féerie, celle qui a vu s'affronter les Gnomes (que vous incarnez) et les Forces du Mal, dirigées par le Grand Morvelinh, sans doute le plus méconnu des démons.

Les Gnomes, prisonniers du Grand Morvelinh, n'ont qu'un souci : s'échapper et se venger. Avec eux, vous devrez investir tous les repaires du démon et exterminer le plus grand nombre de ses ignobles complices.

Vous devrez aussi détruire les Portes du Mal, par où surgissent vos ennemis, les monstres, et pour les meilleurs d'entre vous, il restera à débusquer le Grand Morvelinh en personne et à le combattre au fond de son épouvantable retraite, la Fosse Noire.



Gnome

LES GNOMES

Les Gnomes sont tous un peu magiciens, mais certains deviennent de véritables virtuoses en la matière. Ce sont eux que l'on appelle communément "sorciers". STRYFE met en scène WLAMIR, le plus célèbre des sorciers gnomes, et OLAF, le meilleur guerrier.

LES KOBOLDS

Ces petits êtres malfaisants, originaires des pays germaniques, usent de magie, comme tous les habitants de Féerie. N'apparaissant que pour venger un des leurs, ils feront tout pour vous détruire.



Kobold

LES ESPRITS VERTS

Seuls les Gnomes pouvant apercevoir ces êtres invisibles. Peu intelligents, faiblement magiciens et plutôt lâches, ils abandonnent la partie s'ils sentent que l'ennemi est le plus fort.

LES TROLLS

Originaires des pays nordiques, ces êtres sont les plus stupides et les plus malfaisants de l'armée du Grand Morvelinh. Leur bêtise et leur brutalité les rendent très dangereux.

LES FANTÔMES

Leur seul dessein est la vengeance : ils ne viennent que pour tuer celui qui les a tués. Résolument impitoyables, ce sont vos pires ennemis, après les kobolds.

ÉLÉMENTS DE JEU

LES HÉROS

LE GNOME SORCIER : ses armes sont les éclairs magiques. Il peut également utiliser des potions trouvées en chemin.

LE GNOME GUERRIER : son arme, la hache magique d'Olaf, a la particularité de réapparaître dans la main de celui qui l'a lancée lorsqu'elle atteint son but.

LES MONSTRES

LES TROLLS : attaquent le Gnome le plus proche en le mordant.

LES ESPRITS VERTS : attaquent le Gnome le plus proche en lui absorbant son énergie et en lui jetant des boules de feu magiques.

LES FANTÔMES : attaquent le Gnome qui vient de tuer un allié sans s'occuper des Gnômes alentour.

LES KOBOLDS : attaquent le Gnome qui vient de tuer un allié et lui jettent des boules de feu magiques.

LES OBJETS

LES CLEFS ARGENT : permettent de prendre les clés d'or.

LES CLEFS D'OR : permettent de quitter une région si elles sont utilisées devant les portes de l'invisible.

LES JAMBONS : redonnent de l'énergie.

LES COFFRES : permettent de s'enrichir et de gagner des points d'expérience.

LES POTIONS : utilisées par le sorcier, elles détruisent tout ; le guerrier ne connaissant pas parfaitement la magie ne détruira que les portes du mal.

LES PORTES DU MAL : font apparaître les monstres, mais elles sont destructibles (potions).



Esprit vert / Green Spirit
/ Gruener Geist



Zerbib
mama

EMMANUEL ZERBIB

Né en 1968 avec un goût prononcé pour les sciences, Emmanuel ZERBIB est contaminé par le virus informatique dès la classe de 6ème et, bientôt, on ne le croise plus sans qu'un bout de clavier d'ordinateur ne dépasse subrepticement de sa poche révolver. Lorsqu'il passe brillamment son bac C, il parle déjà le langage machine aussi couramment que sa langue maternelle. Préparant tout naturellement une école d'ingénieur, il programme entre deux cours à la fac, pour se détendre l'esprit.

Born in 1968 with a decidedly scientific turn of mind, Emmanuel Zerbib caught the computer bug early and is easily recognizable by the inevitable computer keyboard sticking out of his pocket. By the time he left school he already spoke machine code with an impeccable accent. A university student now, Emmanuel relaxes between lectures by programming gems like STRYFE.

1968 mit einem ausgesprochenen Geschmack für die Wissenschaften geboren, ist EMMANUEL ZERBIB seit der fünften Klasse vom Informatik-Virus angesteckt, und bald traf man ihn nicht mehr, ohne daß ein Teil der Computertastatur verstoßen aus seiner Tasche herausschaut. Als er glänzend sein Abitur, Schwerpunkt Mathematik, besteht, spricht er schon die Maschinensprache fließend wie seine Muttersprache. Ganz selbstverständlich bereitet er eine Ingenieurschule, vor, und zwischen zwei Vorlesungen in der Universität programmiert er, um seinen Geist zu entspannen.

OROU MAMA

Né en janvier 1968 avec un pinceau de maître dans la main droite et un stylo à bille dans la main gauche, Orou Mama découvre l'informatique par hasard, sous un sapin de Noël, quinze jours avant son 17ème anniversaire. Ses talents multiples lui permettent de collaborer aussitôt à diverses productions, mais cet interlocuteur privilégié des magiciens, des elfes et des fées ne pouvait rester longtemps sans écrire ses propres scénarios. Un bon génie lui inspire STRYFE et d'autres projets qu'il se hâte de réaliser pour notre plus grand plaisir.

Born in January 1968 with a paintbrush in one hand and a ball-point pen in the other, Orou Mama stumbled over a computer under a Christmas tree, just 15 days before his 17th birthday. His many talents allowed him to take part in a number of productions, but this honorary member of the tribe of magicians and elves just had to write his own scenarios. A wise spirit inspired him to imagine STRYFE as well as a whole bagful of sparkling projects that we can't wait to enjoy.

Januar 1968 mit einem Marderpinsel in der rechten Hand und einem Kugelschreiber in der linken Hand geboren, entdeckt Orou Mama durch Zufall die Informatik, unter einem Weihnachtsbaum, fünfzehn Tage vor seinem 17ten Geburtstag. Seine vielzähligen Talente ermöglichen es ihm, sofort an verschiedenen Produktionen mitzuarbeiten, aber dieser von den Zauberern, Elfen und Feen bevorzugten Gesprächspartner konnte es nicht lange aushalten, ohne selbst ein eigenes Szenario zu schreiben. Ein guter Geist gibt ihm STRYFE und andere Projekte ein, die er schnell zu unserer größten Freude bewerkstelligen will.