

FIRE & ICE

THE DARING ADVENTURES OF COOL COYOTE



Instructions pour Fire and Ice

Chargement

Amiga

Eteignez votre Amiga et retirez les cartouches éventuelles qui s'y trouvent. Insérez la disquette du programme Fire and Ice dans l'unité DFO: et allumez votre ordinateur (les utilisateurs d'A1000 doivent d'abord insérer, comme à l'accoutumée, leur disquette Kickstart)

A l'invite, insérez la disquette de données Fire and Ice dans l'unité DFO: et appuyez sur la barre d'espace ou tirez. Vous n'aurez désormais plus besoin de changer de disquette. Assurez-vous que l'encoche d'interdiction d'écriture est ouverte si vous ne souhaitez pas sauvegarder vos jeux à scores élevés sur disquette, fermez-la si au contraire vous voulez effectuer des sauvegardes.

Atari ST(E)

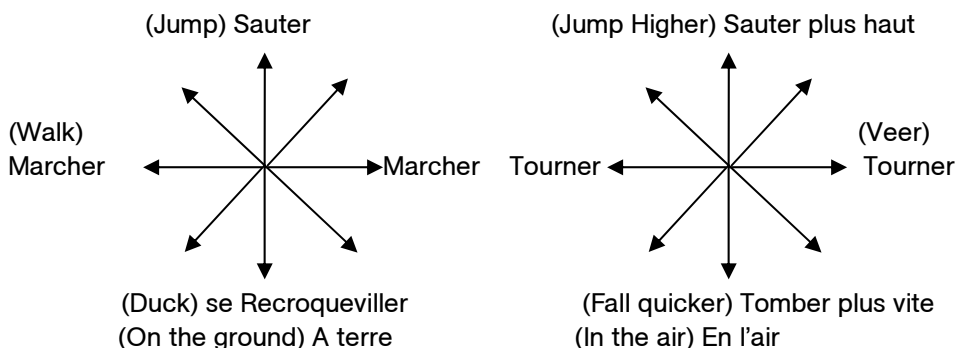
Eteignez votre Atari STE) et retirez les éventuelles cartouches qui s'y trouvent. Rallumez voire ordinateur el insérez la disquette de programme Fire and Ice dans l'unité A:. À l'invite, insérez la disquette ce données Fire and Ice dans l'unité A el appuyez sur la barre d'espace ou tirez. Vous n'avez désormais plus besoin de changer de disquette. Assurez-vous que l'encoche d'interdiction d'écriture est ouverte si vous ne souhaitez pas sauvegarder vos jeux à scores élevés sur disquette fermez-la, si au contraire vous voulez effectuer des sauvegardes.

Commandes

Cool Coyote se dirige au moyen d'un joystick, d'un clavier ou d'un joypad, que vous sélectionnez à l'écran d'options (voir ci-dessous).

Joystick

Branchez votre joystick dans le port 2.



Pour lancer une boulette de glace, actionnez le bouton de Tir. Pour lancer une bombe de neige, recroquevillez-vous et maintenez le bouton de tir enfoncé. Pour lancer votre arme spéciale en cours, si vous en avez une maintenez le bouton de tir enfoncé sans plonger.

Clavier

De nombreuses touches peuvent être utilisées, offrant de multiples possibilités de réglage aux joueurs droitiers comme gauchers.

haut	haut							haut	haut
Q	VV	c	r	t	y	u	i	o	p
bas	bas							bas	bas
A	S	d	f	g	h	j	k	L	;
g	g	dr	dr			g	g	dr	dr
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées. La touche de commande (Ctrl), la touche alt ainsi que les deux touches de majuscules servent de boutons de tir.

Joypad

Les commandes du joypad sont les mêmes que celles du joystick, si ce n'est que la fonction de montée est commandée à partir d'un deuxième bouton, qui varie selon le joypad utilisé. Vous pouvez s'il le faut utiliser le joypad en mode joystick.

Options du joueur

Pour faire apparaître l'écran d'options, appuyez sur n'importe quelle touche de fonction pendant la séquence de titres ou de démonstration. Voici les différentes options disponibles :

F1 : pour sélectionner le clavier, joystick ou joypad.

F2 : pour activer et désactiver les petites cartes.

F3 : pour sélectionner le mode de compétition, où vous jouez tous les mondes les uns à la suite des autres, ou le mode d'entraînement du premier au quatrième monde, dans lequel vous pouvez vous entraîner à un seul monde avec neuf vies.

F4 : pour activer et désactiver le fond musical

Notez que vos jeux à scores élevés peuvent être sauvegardés sur la disquette de données si l'encoche de protection en écriture est fermée avec vos sélections sur F1, F2 et F4. En conséquence, si vous avez l'intention de jouer en permanence avec un joypad, il vous suffit de sélectionner ce mode une seule fois, puis de sauvegarder votre score élevé sur la disquette. Lorsque vous chargerez le jeu la fois suivante, il aura conservé vos sélections.

Les autres informations affichées à cet écran sont d'ordre individuel et concernent le type d'ordinateur que vous utilisez. Sur l'Amiga, une puce de RAM supplémentaire est utilisée pour un troisième écran permettre de faire fonctionner un autre jeu. Sur l'Amiga ou le ST(E), n'importe quel type de RAM supplémentaire permettra de configurer une disquette RAM, de sorte que les mondes ne devront être chargés qu'une seule fois à partir de la disquette. Il faut au moins 1 Mo de RAM contiguë supplémentaire pour mettre en antémémoire l'ensemble des sept mondes plus les titres.

Clés secrètes

A un certain moment du jeu, une clé sera affichée à l'écran et il vous sera demandé de trouver la clé correspondante sur votre fiche secrète spéciale.

Cherchez-la sur la grille à l'endroit indiqué à l'écran. Déplace les flèches d'un article à l'autre, en appuyant sur le bouton de tir pour les cacher ou les afficher l'une après l'autre. Lorsque vous avez trouvé la clé correspondante, pointez le curseur sur OK ou appuyez sur le bouton de tir. Si vous vous êtes trompé, vous avez le droit à deux nouvelles tentatives.

Où en est l'histoire ?

Suten se félicita en son for intérieur. C'était la cachette idéale. Déjà adoré par la population humaine indigène, il pourrait rester ici sans être importuné, il avait besoin de se reposer quelque temps. Le voyage avait été long, plus de 12 années-lumière à travers le froid de l'espace. Ici il pouvait absorber l'énergie dégagée par le soleil ce midi, qui était particulièrement chaud dans cette région. Il commença à faire des projets quant à sa prise en main de cette petite planète ; tout ce dont il avait besoin pour le moment était de temps pour recouvrer son énergie. Il rit très fort en se rappelant le moment où il s'était échappé de sa prison de deux mille ans. Finalement, cela avait été très facile, se dit-il. Les gardes étaient devenus lents et léthargiques ils avaient fait des erreurs. Il savait qu'il finirait par en faire et, après tout, il avait le temps d'attendre, il avait tout le temps.

Glemm avait fini par retrouver la piste de Suten. Cela avait pris un certain temps, mais il savait que quelque part il trouverait des traces de la grande quantité d'énergie magique que Suten avait dû dépensier pour transporter son vieil ennemi loin de cet endroit.

Comment avaient-ils bien pu le laisser s'échapper se demandait-il.

Il conjura les forces élémentaires pour commencer sa chasse. Il faudrait qu'il fasse très attention. Suten était dangereux. Il n'aurait aucun scrupule à engager une bataille élémentaire, quelque soit l'endroit où il se trouvait et quelles qu'en fussent les conséquences sur son environnement. Glemm se rappelait ce système solaire tout entier qui avait été détruit juste avant la capture de Suten. C'était la raison pour laquelle on avait incarcéré celui-ci pour le restant de ses jours.

La piste menant une petite planète bleu-vert, la neuvième de tout un système tournant en orbite autour d'une étoile jaune. Suten était probablement quelque part dans les régions les plus chaudes. Le feu avait toujours été son élément préféré. Il était plus destructeur que les autres. Ce ne serait pas facile pour lui. Une confrontation directe aurait un effet désastreux sur toutes les formes de vie de la planète. Non, il devait exister un autre moyen. Glemm avait besoin d'un homme de main, quelqu'un qui pourrait l'aider à avoir raison de Suten sans éveiller trop de soupçons. Qui choisir ? Certainement pas les humains, ils étaient bien trop idiots et trop maladroits.

Ils se noyaient dans une goutte d'eau. Il fallait à Glemm un héros intelligent, rusé, rapide et prêt à voyager !

Glemm démarra sa quête près de la calotte polaire nord. Il y avait là-bas très peu de candidats répondant aux conditions requises. La magie maléfique de Suten s'y faisait déjà sentir ; Glemm n'avait pas beaucoup de temps. Nombre des créatures les moins intelligentes commençaient déjà à manifester une agressivité mutuelle ; elles s'étaient engagées sur le chemin de l'autodestruction. Où était le héros qu'il cherchait ? Les phoques ? Trop lents ! Les Peskimos ? Trop bêtes ! il avisa un igloo, duquel s'échappaient des échos lointains de musique. Il était tombé par hasard sur l'igloo d'un Cool Coyote. Il ne pouvait prendre le risque d'un contact direct. Sa matérialisation sera sans doute détectée par un Suten rajeuni. Il lui faudrait aider le héros d'une façon plus subtile...

Armes

L'arme principale de Cool Coyote est la boulette de glace, petit morceau de glace arrondi qui gèle les ennemis. Plusieurs coups sont parfois nécessaires pour geler un adversaire. Pour lancer une boulette de glace, appuyez sur le bouton ce tir.

Vous pouvez également vous procurer des armes spéciales secondaires. On trouve souvent des disques de métal sur le sol portant des symboles relatif à leur fonction. Pour ramasser un disque, touchez-le. Il prend une couleur bleue et vient se placer dans le coin supérieur droit de l'écran, confirmant ainsi qu'il a été ramassé. L'écran spécial d'affichage des armes indique aussi d'autres versions plus petites du symbole, jusqu'à trois d'entre elles peuvent être affichées en même temps, montrant les trois derniers coups portés avec l'arme en question. Parfois un ou deux coups suffisent. En ramassant un disque du même type que celui que vous détenez déjà, vous accumulez les coups, tandis que ramasser un autre genre de disques remplace l'ancienne arme par la nouvelle. De multiples disques relevant des armes spéciales se trouvent à l'intérieur des blocs de glace et des boules de cristal.

Au cours* du jeu, vous découvrirez également d'autres armes spéciales telles que la bombe aérienne, le nuage de pluie, le bouclier et l'abolement sonore !

Nuages et bombes de neige

Cool Coyote peut porter jusqu'à sept bombes à la fois, qu'il lance en plongeant et en enfonçant le bouton de tir pendant un court instant. Ces bombes s'élèvent dans les airs et touchent tous les ennemis qui se trouvent à l'écran. Les bombes de neiges, se trouvent dans trois endroits différents :

1) Dans les nuages. C'est le lieu d'approvisionnement principal, qu'il ne faut pas confondre avec les têtes de tonnerre, qui représentent finalement une expérience assez désagréable. Faites feu sur les nuages blancs et pelucheux pour les faire refroidir. Ils commenceront alors à faire tomber de la pluie, puis de la grêle, puis de la neige si vous continuez à tirer. Lorsque c'est ce la neige ils laissent tomber de gros flocons, que vous pouvez ramasser pour les utiliser ultérieurement. Au bout d'un certain temps les nuages ne peuvent plus produire de neige et se transforment en nuages d'orage, écartez-vous à ce moment-là pour éviter d'être frappé par la foudre.

2) Les blocs de glace de bonus. Au lieu des disques d'armes spéciales, ils peuvent parfois libérer une bombe de neige

3) Les boules de cristal ont un comportement très proche de celui des blois de glace ce bonus.

Pour geler des ennemis

A chaque fois que vous devez geler un ennemi, il vous faut au moins un coup de boulette de glace ou de bombe de neige. Les adversaires touchés restent gelés pendant plusieurs secondes avant de se mettre à clignoter, ce qui indique qu'ils sont en train de déceger. Ils reprennent alors leurs activités normales, mais faites attention, car ils sont désormais en partie immunisés contre les boulettes de glace. Pour éliminer un méchant, il faut le briser pendant qu'il est gelé en marchant ou en se jetant dessus. Les bébés coyotes peuvent également briser des ennemis. Notez par ailleurs que geler un ennemi volant le fait s'écraser au sol et se désintégrer.

Au moment où vous brisez un méchant celui-ci vous révélera, dans un effet sonore, une partie de clé s'il en portait une. La clé restera là où elle est apparue jusqu'à ce que Cool Coyote s'en approche, après quoi elle le poursuivra jusqu'à ce que quelqu'un la ramasse.

Affichage d'informations

*	score	LLLLL
	0	*****

* est un flocon de neige qui indique le nombre de jours qu'il vous reste pour terminer le territoire ; chaque "bras" de flocon représente un jour et une nuit. Lorsque le flocon disparaît, la septième nuit, cela signifie que le magicien de feu a eu le temps de localiser notre héros et que les choses vont se corser pour lui.

LLLLL. représente les vies qu'il vous reste. Vous pouvez avoir jusqu'à neuf vies en réserve est votre arme spéciale. Le type d'arme et les trois derniers coups tirée avec cette arme vous sont également indiqués.

*** représente le stock de tombes à neige que vous avez. Vous pouvez en porter jusqu'à sept au maximum.

Pour passer d'un endroit à l'autre

Chacun des pays visité par Cool Coyote est divisé en cinq territoires. Certains territoire sont des endroits secrets ; d'autres peuvent être contournés si vous trouvez des sorties dérobées. Il n'est pas nécessaire de visiter tous les territoires pour finir le jeu. Le pourcentage de territoire que vous avez couvert vous est indiqué je en même temps que votre score. Il est possible de vous rendre dans tous les territoires en un seul jeu. Il n'y a pris de situations alternatives.

Pour quitter la plupart des territoires, empruntez la porte de glace, que Cool Coyote doit repérer sur chaque territoire. Cette porte a la forme d'une serrure. La clé qui ouvre cette porte a été brisée en six morceaux différents et chacun des morceaux a été donné à l'un des types de favoris de Suten ; ainsi, l'un des pingouins détient un morceau (il s'agit toujours du même morceau mais pas toujours du même pingouin ! Au fur et à mesure que notre héros réunit les différents morceaux, ceux déjà en sa possession s'affichent au bas de l'écran. Vous ouvrez la porte de sortie en la touchant avec une clé une fois que vous avez, réuni tous les morceaux. Sautez par la porte ouverte pour passer au Territoire suivant.

Certains territoires possèdent des sorties secrètes et d'autres pas si secrètes que cela, par lesquelles vous passez également à un autre territoire. Vous n'avez pas besoin pour cela de la clé entière.

Marches et ponts de glace

Des commutateurs glacés magiques se trouvent disséminés dans le paysage. En posant le pied dessus, vous activez des envolées de marches ou des ponts de glace, qui vous offrent un accès temporaire à d'autres lieux. Ces marches et ces ponts finissent par fondre et par être trop fragiles pour supporter un poids quelconque. Plus le territoire à un climat chaud, plus vite ils fondent. Les bébés coyotes utilisent ces colonnes et ces ponts mais les désertent avant qu'ils ne commencent à fondre.

Les bébés coyotes

Sur de nombreux territoires, on trouve des bébés coyotes. S'ils se trouvent à l'écran ou juste au-delà ils essayeront de venir chercher la protection de Cool Coyote. Ils sont trop petits pour inquiéter d'autres créatures et ne se font pas blessés. A l'instar de Cool coyote, ils peuvent lancer des boulettes de glace, et l'imitent quand il le fait. Vous pouvez les conduire à la porte de sortie et les faire passer de l'autre côté pour vivre une vie de plus. Pour ce faire, une des méthodes possibles consiste à se tenir en face de la sortie.

Les bébés coyotes ont peur des plates formes mouvantes et ne peuvent pas sauter par-dessus de larges fossés ou bondir dans des trous profonds. Ils se perdent si vous les laissez en arrière. Vous pouvez les faire sauter pour passer devant Cool Coyote en tirant rapidement pendant un court instant. Cela leur donne du courage et les fait avancer dans la direction dans laquelle se dirige Cool Coyote. Si vous arrêtez un moment de tirer, ils reviendront vers Cool Coyote. Les bébés coyotes peuvent eux aussi briser des ennemis gelés, et étant capables de lancer des boulettes de glace, ils peuvent éliminer tout seuls des méchants, même si Cool Coyote est blessé.

Nuits et jours

La couleur du ciel change de temps en temps pour indiquer le passage du jour à la nuit et inversement, et le flocon de neige en haut à gauche de l'écran d'information perd un "bras" à chaque tombée de la nuit excepté la première fois. Au bout de sept jours et sept nuits, le magicien de feu se mettra à la poursuite de Cool Coyote, et cela commencera à chauffer pour ce dernier. Lorsque cela se produira, poursuivez votre route et hâtez-vous vers la sortie, ce n'est qu'à partir de là que l'action s'intensifie.

Objets à bonus

De nombreux petits objets à bonus sont dispersés sur chaque territoire. Vous pouvez les ramasser pour obtenir des points de bonus et les collectionner pour obtenir des bonus supplémentaires.

Remerciements

Conception du jeu par Andrew Brook et Philip Williams

Programmation par Andrew Braybook

Graphiques par Philip Williams

Graphiques annexes par John Lilley et Andrew Braybook

Son et musique par Jason Page

Outils supplémentaires programmés par Gary j. Foreman et Steve Turner

Produit par Graitgold Ltd.

Publié par Renegade

Assistance technique de Holger Schmidt

Monstre Amiga B2000 prêté par SJR Computer Services Ltd.