

THE BARD'S TALE

ATARI ST

Créer une disquette de personnages

Avant d'utiliser pour la première fois "The Bard's Tale", vous devez créer une disquette de personnages. Formatez une disquette vierge et insérez la disquette PICTURE de Bard's Tale dans l'unité avant de lancer l'ordinateur. Introduisez la disquette vierge formatée dans l'unité lorsqu'un message vous le demande. Suivez les messages qui s'affichent ensuite sur l'écran. Une fois terminée, la disquette de personnages contient une nouvelle bande d'aventuriers prêts à l'action appelée *ATEAM. Pour vous en servir, sélectionnez (A)dd a member à partir du menu principal.

Il n'est pas possible de prendre des copies de sécurité ou de travail des disquettes Bard's Tale, car elles sont protégées contre les copies. Vérifiez que les disquettes PROGRAM et PICTURE sont protégées en écriture. En revanche, la disquette de personnages nouvellement créée doit pouvoir être accessible en écriture.

Comment exécuter Bard's Tale

Si vous avez l'intention de jouer à la souris, connectez cette dernière au port 0. Introduisez la disquette PROGRAM de Bard's Tale dans l'unité 1 et allumez l'ordinateur. (**Attention:** à chaque fois que vous souhaitez jouer à Bard's Tale, vous devez introduire la disquette PROGRAM dans l'unité avant d'allumer l'ordinateur). Si vous disposez de deux unités de disquettes, introduisez la disquette PICTURE dans l'unité 2 avant d'allumer l'ordinateur. L'écran GEM qui apparaît contient une icône appelée Bard PRG. Faites un double-clic sur cette icône pour lancer le programme.

Dans la partie supérieure de l'écran, à droite, il y a une fenêtre d'affichage blanche (requester) qui comprend des menus et des renseignements concernant le jeu. Si vous voulez choisir une option représentée sur l'écran,

vous devez la sélectionner ou en taper la première lettre. Il est possible de prendre toute décision de jeu à partir de cette fenêtre d'affichage - sauf pour le sens de la direction que vous voulez prendre lorsque vous vous déplacez.

Des renseignements concernant les personnages apparaissent dans une liste qui se trouve en bas de l'écran. Lorsque dans la fenêtre d'affichage (requester), on vous demande de sélectionner un personnage pour une raison ou une autre, placez le pointeur sur le nom du personnage et cliquez - ou tapez le numéro du personnage (1-6).

Le Menu Principal (Main Menu)

Vous n'avez accès au Menu Principal que lorsque vous visitez le Club de l'Aventurier (Adventurers' Guild). Vous pouvez alors choisir entre les options suivantes:

Add a member — Pour ajouter des membres d'autres équipes de votre disquette à l'équipe qui existe déjà. Vous pouvez aussi vous servir de cette commande pour placer des personnages dans des équipes toutes nouvelles. La fenêtre d'affichage que vous pouvez voir sur l'Ecran comprend toutes les équipes et tous les personnages inclus dans la disquette. Le nom de chaque équipe est précédé d'un *. Cliquez le nom de l'équipe ou du personnage que vous désirez.

Remove a member — Retire un membre de votre équipe et le mémorise sur la disquette.

Create a member — Crée un nouveau personnage. La question qui suit cette commande vous demande quel est la rasse du nouveau personnage, sa classe et son som (14 lettres maximum). Répondez à la question soit en cliquant votre choix, soit en tapant le numéro correspondant.

Delete a member — Supprime un personnage de votre équipe.
Attention: dès que vous réalisez cette commande, vous perdez votre

personnage pour de bon!

Save Party — Mémorise l'équipe entière sur la disquette en lui donnant un nom. Le nom de chaque équipe est précédé d'un * sur le menu de la disquette. Attention: cette option ne sauvegarde pas les informations sur les personnages.

Leave Game — Quitte le jeu de Bard's Tale. Lorsque vous sélectionnez cette option, vous avez le choix entre "yes/no" (oui ou non), avant de quitter le jeu définitivement. Si vous répondez "non" vous verrez apparaître le Menu Principal. Si vous désirez mémoriser (sauvegarder) vos personnages, vous êtes obligé de le faire avant de réaliser la commande. Si vous répondez "oui" vous retournerez directement à GEM.

Enter the City — Quitte le Club de l'Aventurier et commence le jeu.

La bourse ou la vie!

Faîtes face au danger. Les rues que vous fréquentez sont dangereuses, car vous allez y rencontrer des animaux errants tels que des gnomes, des loups-garous et des orques - surtout la nuit! N'hésitez pas à passer la nuit au Club de l'Aventurier. Lorsque vous quittez le Club, l'horloge avance au jour suivant.

Comment se déplacer

Lorsque vous mettez le pointeur dans la fenêtre d'affichage qui se trouve en haut et à gauche sur l'écran, il se transforme en flèche qui indique une direction. Lorsque vous déplacez la flèche celle-ci vous montre les différentes directions que vous pouvez prendre: aller tout droit, tourner, entrer dans des bâtiments, franchir des portes. Cliquez pour indiquer que la direction donnée par la flèche est celle que vous désirez prendre. Vous pouvez aussi contrôler vos déplacements avec les touches "flèches" du clavier.

Comment afficher les personnages

Pour afficher un personnage, indiquez son nom sur la liste des personnages et cliquez, ou bien tapez le numéro qui correspond à sa place sur la feuille de route (1-6). Les renseignements concernant le personnage apparaissent dans la fenêtre d'affichage blanche, ainsi que les options qui permettent de réaliser **Trade Gold**, **Pool Gold** ou **Continue**. La commande **Continue** est suivie d'une liste d'équipement, à partir de laquelle vous pouvez faire du commerce - (T)rade - ou abandonner des articles - (D)rop - ou équiper un personnage - (E)quip. Frappez **T**, **D**, ou **E** ou cliquez l'option désirée.

Commandes de combat

Lors d'une bataille les déplacements de vos personnages ainsi que les options apparaissent dans la fenêtre blanche d'information (white information requester). Vous pouvez faire votre choix soit en cliquant l'option désirée, soit en frappant:

F (Fight): combattre

R (Run): mettre en route

P (intra-Party): commencer une bataille entre deux équipes à un moment quelconque.

A (Attack): attaquer des monstres dans les deux premiers rangs, corps à corps. (Seuls les trois premiers membres de chaque équipe ont le droit d'attaquer de cette façon).

D (Defend): se défendre. Cette commande diminue le risque de dégâts causés par un monstre pendant la partie de jeu.

U (Use): utiliser un moyen magique. Le personnage doit être pourvu d'avance de ce moyen magique.

B (Bard's Tune): chanter une des six chansons du Barde pendant une partie de combat. Vous pouvez aussi frapper la touche de fonction qui correspond au numéro du Barde. (Accessible seulement aux Bardes).

C (Cast a spell): jeter un sort. Tapez la première lettre du nom (ou cliquez le nom) du jeteur de sort, puis sélectionnez le code du sort de la liste qui apparaît sur l'écran. Vous pouvez aussi frapper la touche de fonction qui correspond au numéro du jeteur de sort, taper le code du sort et frapper RETURN. (Accessible seulement aux utilisateurs de magie).

H (Hide): se cacher dans l'obscurité. (Accessible seulement aux chenapans).

> accélérer la vitesse de déroulement du texte

< ralentir la vitesse de déroulement du texte

Autres commandes d'aventure

Les commandes suivantes peuvent vous être utiles lorsque vous êtes en train d'explorer tranquillement les rues de Skara Brae:

C (Cast a spell): jeter un sort. Tapez la première lettre du nom (ou cliquez le nom) du jeteur de sort, puis sélectionnez le code du sort de la liste qui apparaît sur l'écran. Vous pouvez aussi frapper la touche de fonction qui correspond au numéro du jeteur de sort, taper le code du sort et frapper RETURN. (Accessible seulement aux utilisateurs de magie).

P (intra-Party): commencer une bataille entre deux équipes à un moment quelconque.

B (Bard's tunes): chanter une des six chansons du Barde lors d'un déplacement. Vous pouvez aussi frapper la touche de fonction qui correspond au numéro du barde. (Accessible seulement aux Bardes).

A (Ascend): Monter pour passer par une grille. L'équipe doit connaître la formule magique qui permet d'ouvrir la grille. Cette commande n'est valable que dans les donjons.

D (Down): fermer la grille. Cette commande n'est valable que dans les donjons.

? se renseigner du nom de la rue où se trouve votre équipe et de l'heure du jour.

N (New marching order): déterminer la nouvelle feuille d'ordre de votre équipe. Cliquez le nom du personnage que vous désirez déplacer. Cliquez de nouveau pour indiquer la position dans la liste que vous voulez donner à votre personnage. Tous les autres personnages se déplaceront suivant le nouvel ordre.

T suspendre le jeu et le reprendre.

U (Use): utiliser des objets quelconques. Quelques-uns, comme les lampes électriques par exemple, ne marchent que lorsque vous réalisez cette commande. D'autres par contre ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.

V Allumer et arrêter le son.

Utiliser les menus déroulants

Pour accéder aux menus déroulants, cliquez le bouton de droite de la souris. Pointez une illustration et cliquez le bouton gauche de la souris pour sélectionner une commande. Ceci fait, les commandes des menus à dérouler fonctionnent de la même façon que les commandes des menus au clavier.

Comment créer et sauvegarder des personnages

Vous pouvez seulement créer et sauvegarder des personnages et former des équipes à l'Adventurer's Guild. Pour créer les personnages et former des équipes que vous désirez, pour effacer les personnages ou réarranger la feuille de route, utilisez les commande de Menu Principal ci-dessus.

Programmation: Mike Quarles

Illustrations: Todd Camasta

Musique: Dave Warhol

Compression du code: Jay Patel

Vérification: Tom Norwood