

ATARI ST - CBM AMIGA



**ocean**®



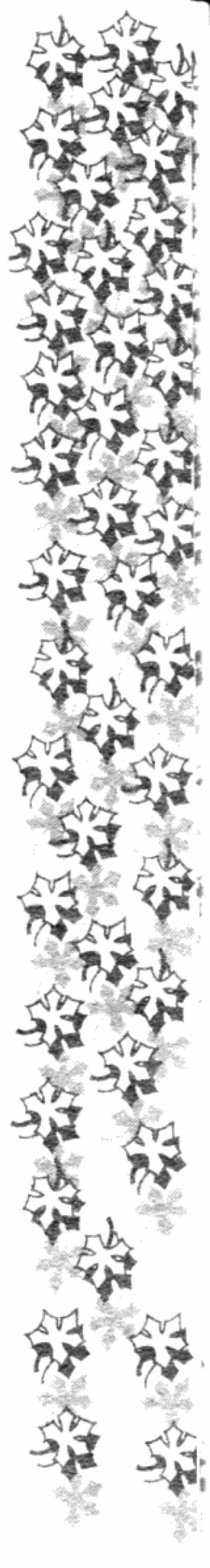
# SCENARIO

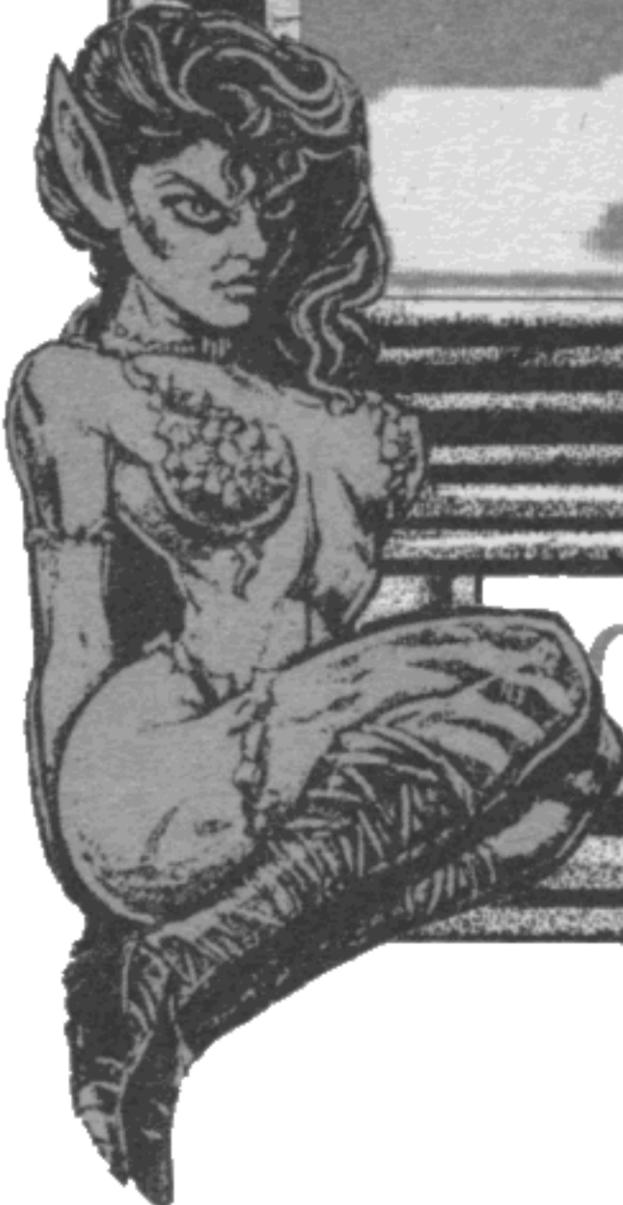
# ELF

**T**oi, le vaillant Cornélius, doit sauver ta petite amie Elisa qui a été enlevée par "Necrilous le méchant". Pour cela il va te falloir parcourir huit niveaux de Forêts, Ruines, Lacs, Marais, Montagnes et les deux aîles du Château. Tu devras ensuite repérer pour les détruire, les systèmes de treuils qui ont fait descendre ta bien-aimée dans une immense cuve bouillonnante et ensuite te battre avec Necrilous en personne.

**A**u cours de ton voyage, tu trouveras de nombreux objets utiles éparpillés, dans différents endroits. Fais-en le plus grand usage. Les herbes et animaux familiers que tu auras rassemblés, te permettront d'acheter des articles dans plusieurs magasins.

**E**n tuant le gardien de la fin d'un niveau tu obtiendra un cristal vert - qui te permettra d'avoir accès à la chambre de Necrilous. Bonne chance Cornélius - tu vas en avoir besoin!





CHARGEMENT

## **ATARI ST**

**P**OUR CE JEU IL FAUT UN LECTEUR DE DISQUETTE A DOUBLE FACE. Mettre en route l'ordinateur, puis introduire la disquette 1 dans le lecteur. Le programme se chargera automatiquement. Suivre les instructions de l'écran.

Dans le cas d'un lecteur de disquette séparé, introduire la disquette 2 dans le deuxième lecteur avant de sélectionner le langage.

## **AMIGA**

**I**ntroduire la disquette dans le lecteur et mettre en route l'ordinateur. Le programme se chargera automatiquement et sera lancé. Dans le cas de deux lecteurs de disquettes, introduire la disquette 2 dans le deuxième lecteur avant de sélectionner le langage.

Appareils 1 Meg Ram

Sur les appareils 1 Meg Ram (ou ci-dessus), le stockage provisoire des données s'effectue automatiquement et économise le temps passé à évaluer à partir de la disquette souple.

**Pour les utilisateurs d'Amiga:** S'assurer qu'il reste suffisamment de mémoire avant de charger "ELF".

# **COMMANDES**

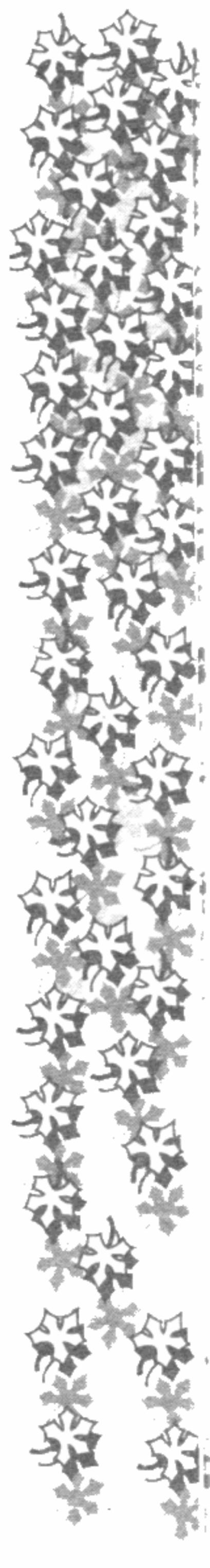
**C**e jeu se joue seul et par Joystick seulement (Atari ST en port 1, Amiga en port 2).

## **TOUCHES AVANT DE COMMENCER A JOUER**

- |               |   |
|---------------|---|
| BOUTON DE TIR | - COMMENCE LE JEU                           |
| F1-F7         | - LANCE UN JEU SAUVEGARDE DE LA DISQUETTE 1 |
| F9            | - COMMANDE MUSIQUE/FX                       |
| F10           | - COMMANDE SEQUENCE MORT MARCHE/ARRET       |

## **PENDANT LE JEU**

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| JOYSTICK VERS LE HAUT | - SAUTER  |
|                       | - GRIMPER A L'ECHELLE   |
|                       | - VOLER   |
|                       | - SE RATTRAPER A L'ECHELLE LORSQU'ON TOMBE                          |
|                       | - ENTRER DANS LE MAGASIN LORSQUE "IN" CLIGNOTE                      |
|                       | - ENTRER EN MODE INTERACTIF LORSQUE LE MESSAGE DE DEMANDE CLIGNOTE. |
| JOYSTICK VERS LE BAS  | - SE BAISSER  |
|                       | - DESCENDRE DE L'ECHELLE  |
|                       | - SE RATTRAPER A L'ECHELLE LORSQU'ON TOMBE                          |



JOYSTICK A GAUCHE	- MARCHER A GAUCHE
JOYSTICK A DROITE	- VOLER A GAUCHE
BARRE ESPACEMENT	- MARCHER A DROITE
	- VOLER A DROITE
F	- ACCES AU PANNEAU MODE
P	INTERACTIF (LORSQU'ILN'Y A PAS DE MESSAGE "QUERY" QUI CLIGNOTE.
ECHAPPEMENT	- ZONE FORCE MARCHE/ARRET
F1-F7	- PAUSE MARCHE/ARRET
	- SORTIE DU JEU
	- SAUVEGARDE LA POSITION DU JEU SUR LA DISQUETTE1 QUAND LE NIVEAU EST TERMINE

## COMMANDES MAGASINS

**U**ne fois dans le magasin, il faut pousser le joystick dans la direction voulue pour se déplacer.

Appuyer sur FIRE une fois pour obtenir des renseignements sur un article choisi (se reporter à la carte de référence pour des précisions).

Appuyer à nouveau sur FIRE pour acheter l'article.

## COMMANDES DU PANNEAU INTERACTIF

**M**ettre le joystick en haut ou en bas pour choisir une action.  
Mettre le joystick à gauche ou à droite pour choisir un objet.

Appuyer sur Fire pour accomplir une action.

En parlant taper un mot de passe puis valider.

## ETAT ET SCORES

**L**e tableau de l'Etat affiche de gauche à droite: Santé, Animaux familiers, Vies et Score.

Le total des herbes ramassées se trouvera dans le Tableau Interaction.

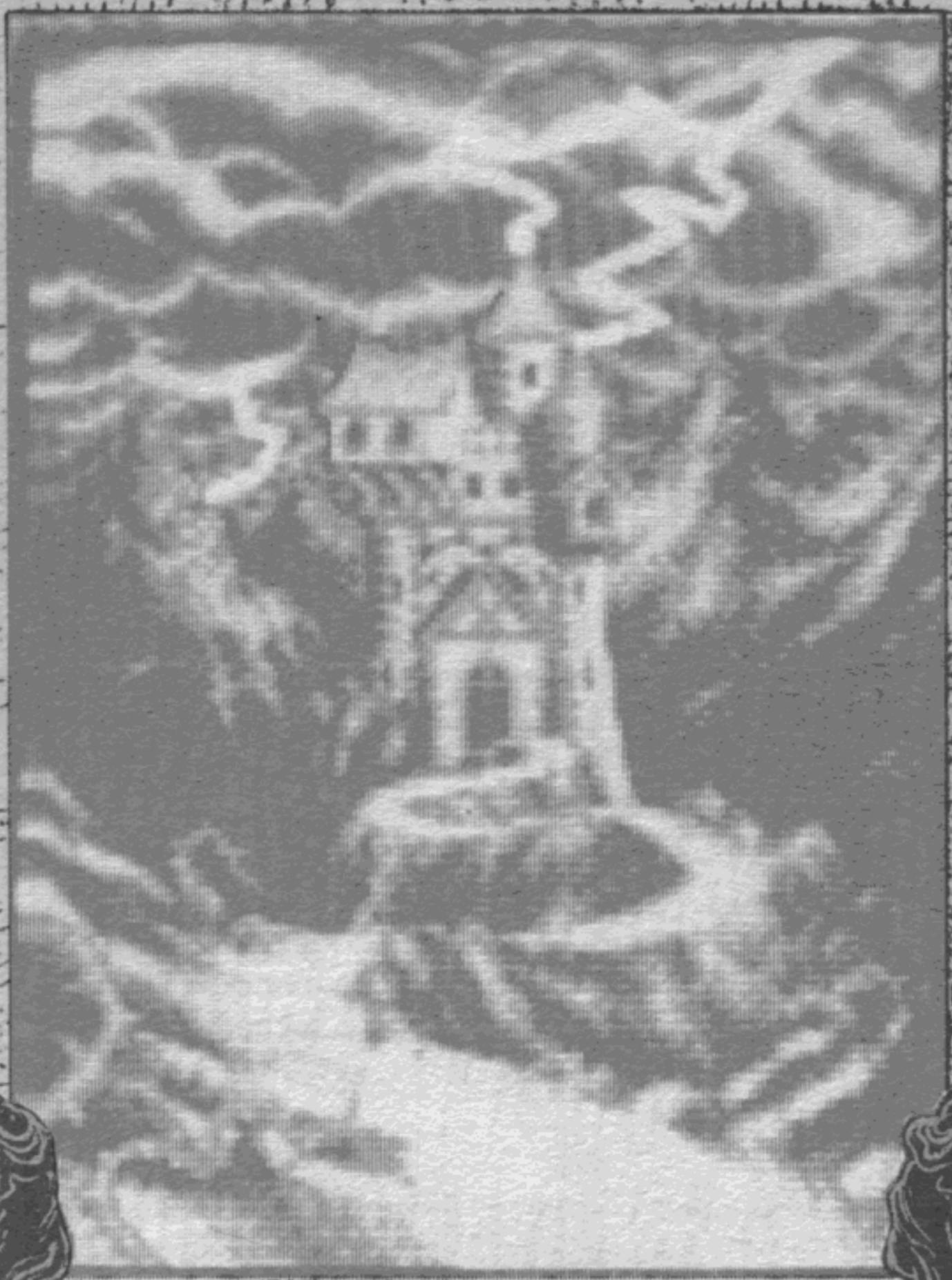
## TABLEAU DES SCORES

**L**e tableau des scores affiche ton nom, score et taux d'adresse en se basant sur le pourcentage des personnages rusés que tu as tué.

Le tableau des scores est automatiquement sauvegardé sur la disquette 1 si ce disque est protégé contre l'écriture.

Un bonus est attribué à la fin de chaque niveau, calculé sur le nombre d'objets bonus accumulés. Les objets bonus sont de petits coupons tombés de chaque monstre qui est tué. Des compléments Santé très pratiques sont aussi laissés derrière.

Tous les 100.000 points, tu gagnes une vie supplémentaire.



**JEU**



## NIVEAU 1

**F**raie-toi un passage dans la forêt enchantée et découvre comment ouvrir les portes qui te conduiront à l'épisode suivant. Tu devras te débarrasser du personnage malveillant de la fin de ce niveau qui rôde à la lisière du bois.

## NIVEAU 2

**D**es hommes armés essaient de t'empêcher d'aller plus loin. Seras-tu capable de déjouer leurs pièges ou emprunter des souterrains te semble-t-il être un moyen plus rapide et plus facile? Fais attention aux momies et aux rats qui vont s'acharner à te tuer!

## NIVEAU 3

**U**ne succession de chemins plus ou moins impraticables te conduira à un immense lac et sur sa rive opposée s'étend la jungle marécageuse peuplée monstres aquatiques dépassant l'imagination et prêts à t'attraper. Il te faudra découvrir comment fonctionne les nombreuses plate-formes volantes pour continuer.

## NIVEAU 4

**D**ans la jungle, des Indiens tentent d'arrêter ta progression. Des monstres gluants et dissimulés dans l'eau t'attaquent au moment où tu t'y attends le moins. Trouve la statue perdue pour terminer le puzzle.

## NIVEAU 5

**D**es nains qui cherchent des cristaux rares t'attaquent à tout moment. Des chariots de minerais transportant des pierres précieuses passent dans un bruit de tonnerre. Tu dois résoudre les puzzles d'interaction pour continuer à cheminer dans ce labyrinthe. Ce niveau pourrait te permettre d'acheter une cotte de mailles.

## NIVEAU 6

**D**es sommets couronnés de neige et des affleurements rocheux forment le décor de ce niveau. Les monstres rodant dans la neige et la glace ne sont pas des plus hospitaliers en te voyant pénétrer sur leurs territoires mais c'est ailleurs que tu dois chercher pour résoudre les puzzles. Une visite dans un magasin s'impose-t-elle maintenant? T'envoler pourrait aussi t'aider.

## NIVEAU 7

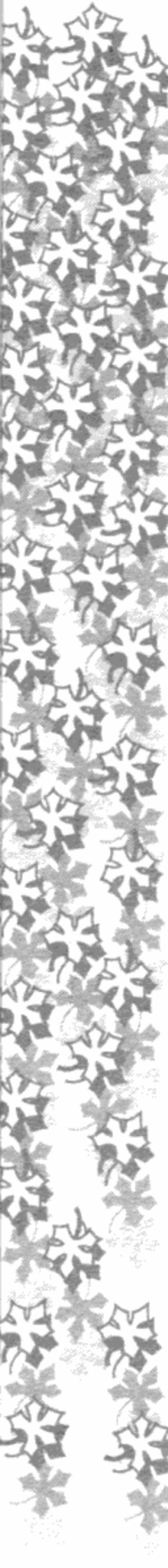
**T**u te trouves dans la première aile du Château. Ce bâtiment sinistre abrite d'innombrables démons et créatures inquiétantes. Résous les puzzles pour pouvoir pénétrer dans la deuxième partie du château.

## NIVEAU 8

**T**u as enfin trouvé ta bien-aimée, mais Elisa se trouve en danger imminent. Détruit le mécanisme des treuils et ensuite bats toi avec Necrilous pour gagner.



SUGGESTIONS  
ET CONSEILS

- 
- 1) HELP et WANT sont de bons points de départ lorsque tu parles à quelqu'un.
  - 2) Observe les bords de l'écran pour les ennemis volants.
  - 3) Ne dépense pas tes herbes ou animaux familiers pour des articles qui ne sont pas indispensables.
  - 4) Fais une carte avant de te perdre.
  - 5) Si tu peux acheter la machine volante, fais-le!
  - 6) Ne jette pas d'ordures dans la nature.

## **ELF**

**O**cean Software Limited détient les droits d'auteurs du code, représentation graphique et illustration du programme et il est interdit de le reproduire, emmagasiner, louer ou diffuser par quelque procédé que ce soit, sans l'autorisation écrite d'Océan Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

## **CREDITS**

**P**rogrammation: Damian Slee

Représentation graphique principale: Paul Oglesby

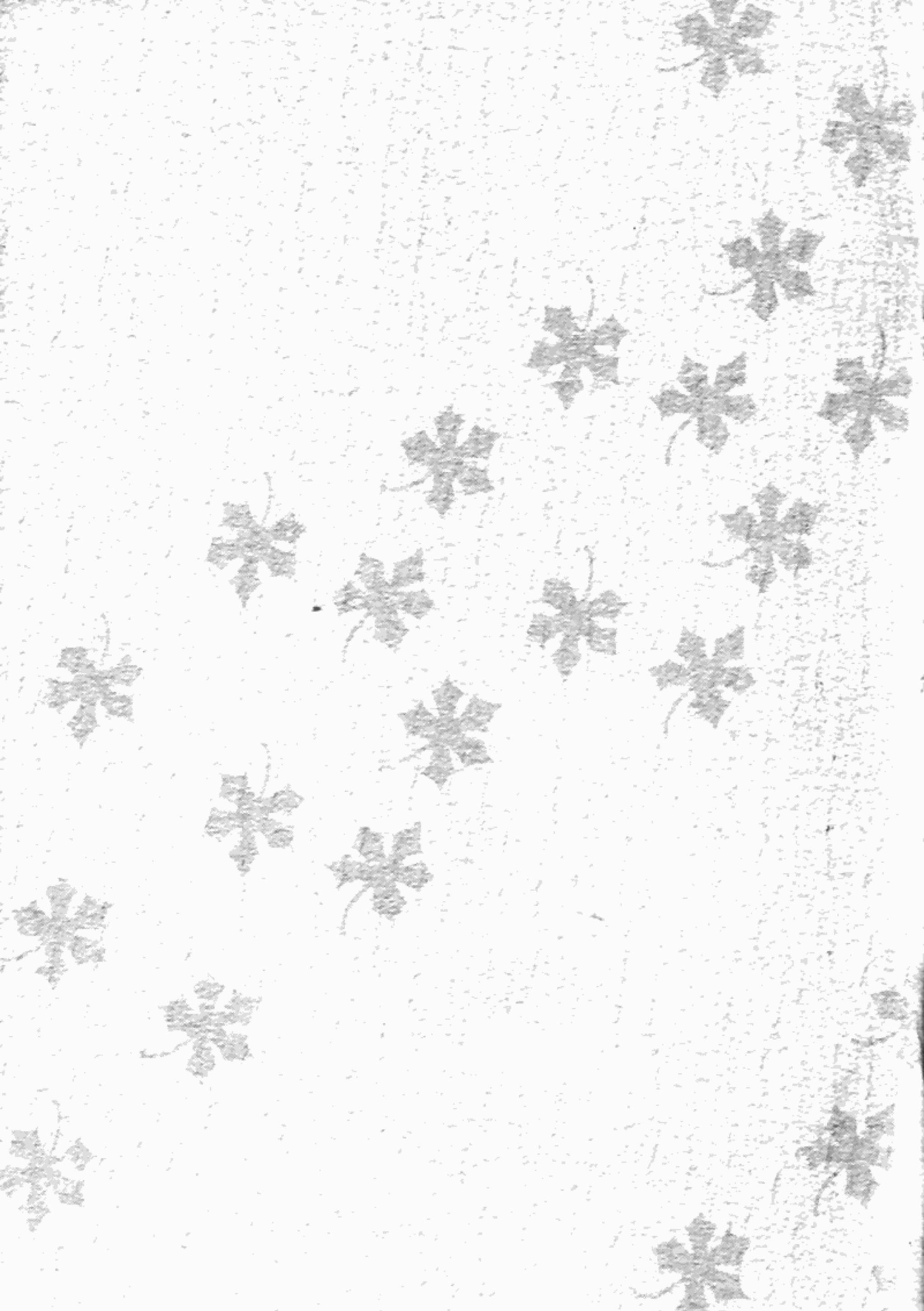
Graphiques supplémentaires: Simon Butler, Chris Warren et Jack Wikely

Musique & FX: Matthew Cannon

Droits d'auteurs ©1991 Nirvana Systems

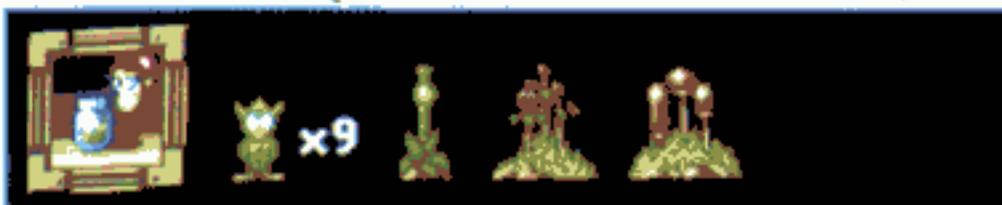
Droits d'auteurs ©1991 Ocean Software Limited

Production: D.C. Ward

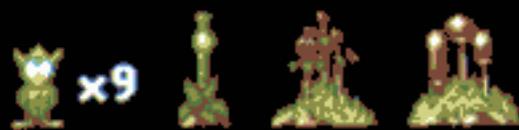


# KEEP FLOYD'S GUIDE TO ELF AND MAGIC

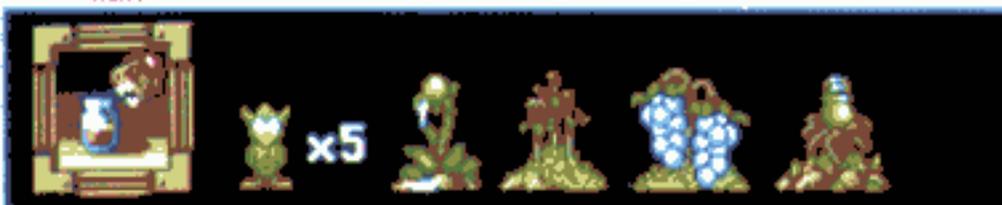
ITEMS FOR SALE NO. OF PETS  
REQUIRED COMBINATION OF HERBS REQUIRED  
(SEE OTHER SIDE FOR NAMES.)



HERO



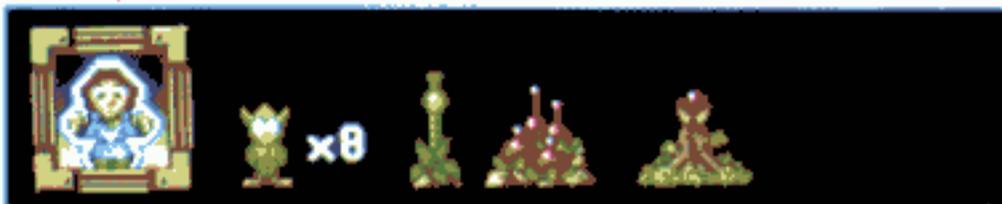
A C F



WOLF



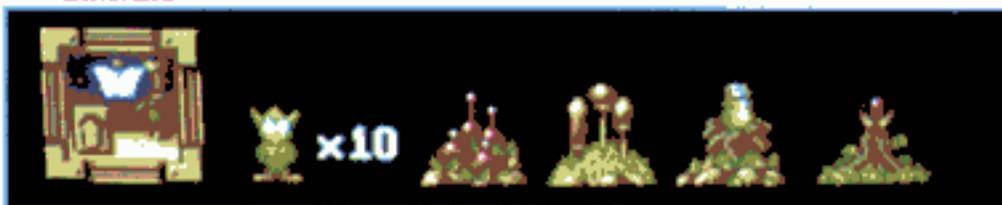
B C D G



EXTRA LIFE



A E H



FLYING MACHINE



E F G H



FIRE UP 2 ACROSS



D H

ITEMS FOR SALE NO. OF PETS  
REQUIRED COMBINATION OF HERBS REQUIRED  
(SEE OTHER SIDE FOR NAMES.)



FIRE DOWN 2 ACROSS



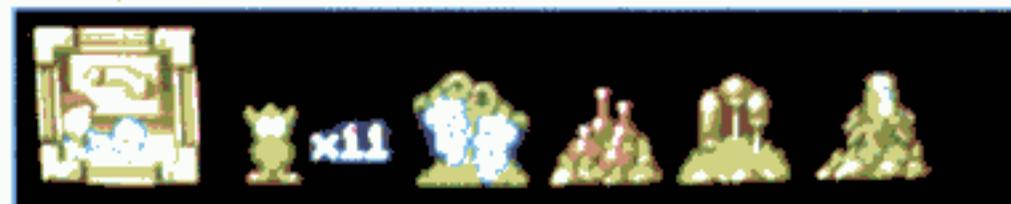
B C



FIRE DOWN, UP 2 ACROSS



A B E



BOMB



D E F G



SHOT SPEED 1



C D E



SHOT SPEED 2



B F G H

ITEMS FOR SALE NO. OF PETS REQUIRED COMBINATION OF HERBS REQUIRED



HEALTH 1 A D

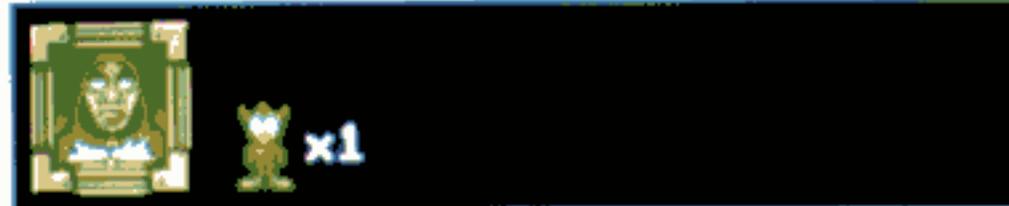


HEALTH 2 D E



FORCE FIELD A B E F

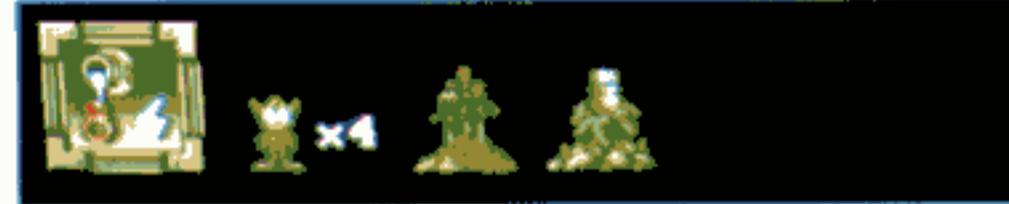
ITEMS FOR SALE NO. OF PETS REQUIRED COMBINATION OF HERBS REQUIRED



ADVICE



CHAIN MAIL A B C G



ANTI FREEZE C G

\* COMBINATION OF HERBS NEEDED IS HIGHLIGHTED WHEN OVER AN ITEM



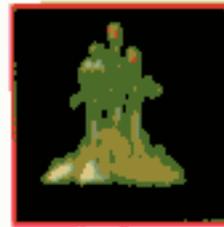
STINKING TOADFLAX

A



DRIPPING MARSHDRAKE

B



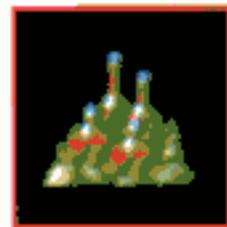
SPINEY NUTWERT

C



PURPLE BERRY GRUMP

D



WISPERING BLUBGLOVE

E



OOZING SHUMROOM

F



SNAPPING PITCHER

G



BROWN HORSE FLOOT

H