

INSTRUCTION BOOKLET





PRESENTS



by

The Warp Factory

HARLEQUIN

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

1. Mettez le disque du jeu Harlequin dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro 2.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

Atari ST

1. Mettez le disque du jeu Harlequin dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro 1.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

Protection

Avant la séquence de chargement, l'écran de protection du manuel apparaîtra. Plusieurs formes composées de cœurs seront affichées avec le numéro d'une page au-dessous. Vous devrez alors vous reporter à la page correspondante du manuel, où vous reconnaîtrez l'une de ces formes. Avec votre joystick, placez-vous sur la forme correspondant à celle du manuel. Appuyez sur le bouton feu si vous êtes sûr de votre choix. Si vous vous trompez, vous verrez apparaître une autre série de formes avec un autre numéro de page. Recommencez la procédure décrite ci-dessus. Si vous vous trompez deux fois, vous devrez redémarrer le jeu.

Scénario

Dans un coin reculé de l'imagination, il existe un monde fantastique, appelé Chimerica; amalgame vivant de rêves et de lointains souvenirs, créé dans l'unique but d'explorer et de découvrir. Durant des années, ce monde prospéra, alimenté par la meilleure énergie de toutes: l'émerveillement innocent d'un enfant. Le seul habitant de

HARLEQUIN

Chimerica était un jeune garçon du nom d'Harlequin. Il passa les premières années de sa vie à assouvir sa curiosité en explorant les nombreux paysages étranges qui formaient son domaine. Aucun verrou ne lui barrait le chemin et chaque nouvelle porte conduisait à un nouveau territoire inexploré, prêt à accueillir ses premiers pas.

Du sommet du vieux clocher situé au centre de Chimerica, il passait ses après-midis à observer les splendides paysages qui s'étendaient autour de lui: les plaines sablonneuses de Dream Mile, les royaumes lointains de nuages qui flottaient comme par enchantement au-dessus de l'horizon et tout en bas, les merveilles architecturales des édifices.

Mais tous les enfants grandissent et Harlequin n'échappa pas à la règle. Bientôt, le monde fantastique dans lequel il vivait commença à perdre son attrait. Il s'était habitué à l'inhabituel et l'inattendu, qui étaient devenus pour lui une forme banale du quotidien. Ses pensées d'enfant insouciant avaient fait place à des préoccupations d'adulte. Il quitta le pays de son enfance pour partir à la recherche de richesses, de respect et d'une nouvelle vie...

En l'absence d'Harlequin, Chimerica sombra lentement dans un état de dégradation et le pays entra dans une ère de réalisme glacial. Tous ces endroits bizarres et merveilleux, qu'avait explorés Harlequin enfant, étaient maintenant infestés des pouvoirs de l'incrédulité, qui prenaient la forme de créatures déterminées à détruire l'imagination, les rêves, et Chimerica elle-même. Sans espoir de salut, la tristesse de Chimerica s'intensifia jusqu'au jour où son cœur se brisa et tout se tut.

Les années passèrent, et une épaisse couche de poussière se déposa sur la terre désolée de

HARLEQUIN

Chimerica. Enfin, un jour, la silhouette indistincte d'un homme apparut dans l'horizon lointain, au-delà des dunes de Dream Mile. Les pas s'accéléraient à mesure que l'homme s'approchait du vieux clocher. Puis, il se mit à courir; le sable s'envolait dans son sillage. Tout en courant, il regardait vers le ciel, cherchant à voir l'horloge du clocher. Soudain, il s'arrêta net. Derrière son masque noir, il fixa les yeux sur les aiguilles immobiles de l'horloge. Il essaya d'entendre le battement du cœur de Chimerica mais seul le silence lui répondit. Il comprit, et sa découverte lui glaça le sang.

Harlequin était revenu, vieilli et ayant accumulé suffisamment de sagesse pour savoir que tout n'allait pas bien dans sa terre natale. Ses derniers pas vers le clocher furent accompagnés d'une angoisse insupportable et d'un refus à accepter ce qu'il savait déjà. Il resta devant la porte verrouillée qui conduisait à l'intérieur du clocher, là où se trouvaient les rouages de l'horloge. Un écriteau rongé par la rouille était attaché au portail. Harlequin essuya l'écriteau du revers de sa manche à losanges et lut l'inscription: "Fermé - En raison de cœur brisé."

C'est alors qu'Harlequin décida qu'il devait aider sa vieille amie. Il ignorait les dangers qui l'attendaient et les risques qu'il lui faudrait prendre, mais il ne pouvait pas rester sans rien faire et laisser Chimerica tomber en ruine. Les poings serrés, Harlequin se mit en route, résolu à réparer le cœur brisé de Chimerica.

Le Jeu

Le monde de Chimerica est unique. Chimerica est constituée de plusieurs territoires, reliés les uns aux autres, mais la matrice n'est pas linéaire. Certaines portes conduiront toujours au même territoire, mais parfois, une porte pourra conduire à des territoires différents, en fonction du réglage

HARLEQUIN

des interrupteurs. Ce serait un cauchemar d'essayer de tracer la carte de Chimerica, mais après tout, n'est-ce pas un monde imaginaire?

De temps en temps, une Ampoule apparaîtra au-dessus de la tête d'Harlequin, pour indiquer qu'un message ou un indice apparaîtra en haut de l'écran si Harlequin reste à cet endroit pendant quelques secondes. Harlequin dispose d'une certaine quantité d'énergie, représentée par une barre verticale, au coin inférieur gauche de l'écran. Cette barre diminue chaque fois qu'il est touché par un projectile ou un ennemi.

Score Pourcentage

Chaque fois que vous réussissez à résoudre une énigme, à passer à un niveau suivant, à tuer un habitant de Chimerica, à trouver un morceau du cœur ou à terminer une partie du jeu, votre score pourcentage augmentera. Lorsque vous quittez un niveau, le score pourcentage apparaît sur un écran entracte, ainsi que les morceaux du cœur que vous avez trouvés.

L'Objectif Ultime

Vous devez trouver les quatre morceaux du cœur brisé de Chimerica, les emmener au niveau des mesures, des partitions et des notes, et trouver la sortie qui est maintenant devenue un cœur.

Commandes Standard Joystick

Joystick	Action
Haut	Harlequin saute
Haut et droite	Harlequin saute à droite
Haut et gauche	Harlequin saute à gauche
Bas	Harlequin s'accroupit
Bas et droite	Harlequin rampe vers la droite

HARLEQUIN

Bas et gauche	Harlequin rampe vers la gauche
Droite	Harlequin court vers la droite
Gauche	Harlequin court vers la gauche
Feu	Harlequin tire des cœurs

Commandes Clavier

Barre d'Espacement	Pause/Reprise
H	Active le Ballon Sauteur
F1	Charge une position de jeu précédemment sauvegardée
F2	Sauvegarde une position de jeu
F10	F10 sert à activer/désactiver la musique et les effets sonores pendant le jeu. La

version 500 Ko Amiga charge soit les effets sonores soit la musique, en fonction de la situation. Un léger délai aura donc lieu avant que le jeu ne reprenne.

Fonctions d'Harlequin

Courir

Harlequin peut courir vers la gauche ou la droite. Il accélère sa course progressivement, ce qui peut être utile pour effectuer des sauts importants.

Sauter

Harlequin conserve son allure lorsqu'il saute. Il est donc possible d'effectuer des sauts à des hauteurs et des longueurs variées. Il peut aussi changer de direction lorsqu'il est en l'air.

Grimper/Descendre une Pente

Il est facile pour Harlequin de négocier les pentes. Il lui suffit de faire face à une pente ascendante et de sauter en avant pour grimper, ou de faire face à une pente descendante pour la descendre.

HARLEQUIN

Se Balancer

Harlequin s'apercevra parfois qu'il est utile de se balancer à une corde ou de s'y accrocher et de la descendre. Il a le choix entre sauter ou simplement se laisser glisser. Poussez le joystick à gauche ou à droite pour changer la direction à laquelle fait face Harlequin pendant qu'il se balance. Tirez le joystick vers l'arrière pour qu'Harlequin lâche la corde pendant qu'il se balance. Poussez le joystick vers l'avant pour qu'Harlequin saute vers le haut. Ceci est particulièrement utile pour atteindre certaines plateformes par exemple.

Se Suspendre

C'est une action similaire à se balancer, mais il n'y a pas de mouvement circulaire.

Déraper

Le sol est glissant à certains endroits et fera dérapier Harlequin dans la direction qu'il suivait. La seule façon d'échapper au dérapage est de sauter suffisamment loin pour éviter la zone glissante.

Objets Spéciaux de Boîtes Surprise

Harlequin trouvera plusieurs Objets Spéciaux, cachés dans des "Boîtes Surprise", éparpillées sur chaque niveau. Pour ouvrir ces boîtes, il suffit de se tenir devant elles. Chaque objet n'est valide que pendant un certain temps, alors faites attention! Dans certains cas, un chrono apparaîtra au coin inférieur droit de l'écran pour indiquer le temps qu'il reste avant que l'Objet Spécial ne disparaisse.

Parapluie

Il permet à Harlequin de ralentir sa descente et d'atterrir en douceur en se laissant flotter vers le

HARLEQUIN

sol et en dirigeant le parapluie à gauche ou à droite. Lorsque le Parapluie est activé, un chrono apparaît au coin inférieur droit de l'écran.

Ballon Sauter

Il permet à Harlequin de faire des bonds. Grâce à lui, Harlequin peut atteindre des plateformes élevées ou écraser des ennemis s'il atterrit sur eux. Lorsque le Ballon Sauter est activé, un chrono apparaît au coin inférieur droit de l'écran.

Ange de Mer

Sous cette forme, Harlequin peut se déplacer sous l'eau. Lorsque l'Ange de Mer est activé, un chrono apparaît au coin inférieur droit de l'écran.

Feux d'Artifice

Vous pouvez ramasser jusqu'à quatre fusées. Celles-ci entourent Harlequin et le protègent contre ses ennemis. Elles disparaissent au bout d'un moment.

Cœur

Il donne une puissance de tir supplémentaire sous forme de missiles à longue portée. Harlequin tire alors des cœurs rouges au lieu des cœurs roses habituels. Ces cœurs rouges disparaissent au bout d'un certain temps.

Hamburger

La barre d'énergie d'Harlequin revient au maximum.

Objets Spéciaux - Commandes Joystick

Ange de Mer

Pour transformer Harlequin en Ange de Mer: tirez le joystick vers l'arrière lorsqu'Harlequin est dans l'eau. Pour qu'Harlequin reprenne son apparence normale: tirez le joystick vers l'arrière lorsque l'Ange de Mer est partiellement hors de l'eau et

HARLEQUIN

qu'il y a une plateforme dessous. Poussez le joystick vers l'avant, vers la gauche, vers la droite, ou tirez-le vers l'arrière pour déplacer l'Ange de Mer. Appuyez sur le bouton feu pour qu'il tire des cœurs. Vous ne pouvez pas avoir deux bonus "ange de mer" en même temps.

Ballon Sauteur

Pour l'activer, tirez le joystick vers l'arrière et appuyez sur le bouton feu. Pour le désactiver, appuyez sur la touche H ou attendez que le temps du chrono soit écoulé. Le Ballon Sauteur est commandé par le joystick. Si vous poussez le joystick vers l'avant, le Ballon Sauteur fait des sauts plus élevés. Si vous tirez le joystick vers l'arrière, les sauts seront moins élevés. Si vous poussez le joystick vers la gauche ou la droite, le Ballon Sauteur rebondira à gauche ou à droite.

Pépin

Pour l'activer, poussez le joystick vers l'avant et appuyez sur le bouton feu. Pour le désactiver, tirez le joystick vers l'arrière. Si vous poussez le joystick vers la gauche ou la droite, le Parapluie se déplacera vers la gauche ou la droite.

Bons pour continuer le jeu

Sur chaque niveau, vous trouverez des bons, sous forme de tasses à thé, d'ours en peluche et de sucres d'orge. De plus, si vous tirez sur certains endroit du paysage, vous ferez tomber des bons jusqu'à la prochaine plateforme. Si vous ramassez les bons, ils commenceront à remplir le visage d'Harlequin situé au bas de l'écran. Lorsque le visage d'Harlequin est plein, il ne perd pas de vie quand il ne lui reste plus d'énergie. Cependant, son visage se vide et il faudra le remplir à nouveau de bons. Lorsque vous mourrez, un écran apparaîtra pour vous demander si vous voulez continuer. Sélectionnez la bonne

HARLEQUIN

réponse en déplaçant le joystick et appuyez sur feu pour confirmer.

Interrupteurs

Les interrupteurs jouent un rôle important dans Harlequin. Ils peuvent remplir différentes fonctions mais c'est à vous de découvrir lesquelles. Par exemple, ils peuvent faire apparaître une plateforme, activer quelque chose ou construire quelque chose sur un autre niveau, ouvrir une porte conduisant à un autre niveau ou enlever un obstacle pour vous permettre d'accéder à une autre partie de la carte. C'est à vous de découvrir le rôle de chaque interrupteur.

Indice

Si Harlequin se trouve à certains endroits d'un niveau, une ampoule apparaîtra au-dessus de sa tête. Cela indique la présence d'un indice à cet endroit. Si vous ne bougez pas quand l'ampoule apparaît, un message indice se déroulera à partir du haut de l'écran. Si vous ne voulez pas voir l'indice, il vous suffit de vous éloigner de l'endroit dès que l'ampoule apparaît.

Charger et Sauvegarder

Harlequin est un très grand jeu et il faut beaucoup de temps et d'adresse pour arriver à la fin. Nous vous offrons donc la possibilité de sauvegarder et charger vos parties. Appuyez sur F1 pour Charger une position précédemment sauvegardée et sur F2 pour sauvegarder votre position. Suivez ensuite les instructions à l'écran. Vous avez à votre disposition six positions charger/sauvegarder (load/save). Pour charger comme pour sauvegarder, vous aurez la possibilité d'annuler l'ordre (cancel) ou de continuer à charger/sauvegarder. Poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour sélectionner oui ou non, et appuyez sur feu pour confirmer. Poussez le joystick vers

HARLEQUIN

l'avant ou tirez-le vers l'arrière pour passer à la position charger/sauvegarder suivante ou précédente.

Trucs utiles

Attention aux points d'interrogation qui apparaissent de temps en temps sur l'écran. Ils indiquent la présence de bons cachés.

Lorsque vous vous laissez tomber de haut, utilisez le Parapluie juste avant de toucher le sol. Ceci vous permettra de ne pas perdre d'énergie en arrivant à terre. Ne mangez pas tous les hamburgers la première fois que vous passez. Il est possible que vous soyez obligé de retourner en arrière et vous serez bien content de trouver de l'énergie supplémentaire.

Ne vous découragez pas à la vue d'un mur ou d'un obstacle qui vous empêche de passer. Il y a de grandes chances qu'un interrupteur proche vous permette de le supprimer. N'oubliez pas de prendre votre souffle avant de partir explorer sous l'eau sous la forme d'un Ange de Mer. Vous pouvez toujours remonter à la surface pour reprendre votre respiration. Explorez! Certains niveaux changent pendant le jeu. Soyez donc toujours à la recherche de quelque chose de nouveau ou de différent. Lorsque vous êtes sur le Ballon Sauter, vous êtes invincible aux attaques des méchants. Profitez donc de ses qualités de Sauter. Vous pouvez faire des bonds de géant en sautant à partir de plateformes mobiles. C'est particulièrement utile lorsque vous rencontrez les Jongleurs Fous.

En cas de problème

Si vous avez des difficultés pour charger Harlequin, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne

HARLEQUIN

spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

Droits D'auteur

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Software Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.

**Also available from
Gremlin Graphics**

**Lotus Turbo Challenge 2
Utopia
Pegasus
Suspicious Cargo
Video Kid**



**Gremlin Graphics Software Limited.
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4 FS.
Telephone (0742) 753423.**