

KNIGHT FORCE



KNIGHT FORCE

BY
TITUS

1 - INSTALLATIONS :

Sur PC/XT/AT/PS, allumez votre écran, puis votre ordinateur et insérez votre disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans votre premier lecteur interne. Votre ordinateur va lire le système d'exploitation sur cette disquette, puis il affichera un A >

Retirez votre disquette MS/DOS du lecteur puis insérez le disque 1 «KNIGHT FORCE» dans le même lecteur, et tapez KNIGHT

Sur AMIGA 1000 512 ko, allumez votre écran, puis votre ordinateur et insérez votre disquette KICKSTART 1.2 dans le lecteur interne.

L'AMIGA va lire le système interne sur cette disquette puis il vous demandera la disquette WORKBENCH. A ce moment là, vous êtes dans la phase d'installation commune à tous les AMIGA.

Sur AMIGA 500, 2000 et 1000 (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné), insérez la disquette KNIGHT FORCE à la place de la disquette WORKBENCH.

Sur ATARI 520 ST, 1040 ST, MEGA ST2 et MEGA ST4, (équipé du TOS en ROM et d'un ou plusieurs lecteurs de disquettes trois pouces et demi) : vérifiez que votre ordinateur soit bien éteint, allumez votre écran, puis votre ordinateur et insérez la disquette KNIGHT FORCE dans le premier lecteur de disquette de votre ordinateur.

ATTENTION :

La disquette de KNIGHT FORCE (PC, AMIGA ou ST) ne doit jamais être retirée du lecteur de disquette pendant tout le temps d'utilisation. La disquette ne doit jamais être protégée en écriture, car les meilleurs scores y sont stockés.

2 - COMMANDES

A - Généralités

PC/XT/AT/PS :

La touche F1 permet de régler la palette du jeu (seulement carte CGA).

La touche F2 permet de choisir son mode de contrôle: (clavier joystick)

La touche F3 permet de couper ou de remettre le son.

La touche F4 permet la commutation de l'écran en monochrome ou couleur (seulement carte CGA)

La touche F5 permet d'abandonner la partie.

La touche F6 permet de sauvegarder ou charger la partie en cours.

La touche F7 met la synchronisation écran ou l'enlève.

La touche F10 interrompt le déroulement du jeu jusqu'au prochain appui sur F10 (F10=pause).

ESC : permet de sortir du programme.

Vous pouvez ouvrir la porte spatio-temporelle de votre choix soit à l'aide du joystick, soit à l'aide des touches fléchées gauche et droite du clavier. Lorsque vous avez choisi votre porte, appuyez sur la barre espace ou sur la touche RETURN.

AMIGA :

La touche F3 permet de couper ou de remettre le son.

La touche F5 permet d'abandonner la partie.

La touche F6 permet de sauvegarder ou charger la partie en cours.

La touche F10 interrompt le déroulement du jeu jusqu'au prochain appui sur F10 (F10=pause).

Vous pouvez ouvrir la porte spatio-temporelle de votre choix soit à l'aide du joystick, soit à l'aide des touches fléchées gauche et droite du clavier. Lorsque vous avez choisi votre porte, appuyez sur la barre espace ou sur la touche RETURN.

ATARI ST :

La touche F1 permet de régler la fréquence de votre écran soit :50 ou 60 Hz.

La touche F3 permet de couper ou de remettre le son.

La touche F5 permet d' abandonner la partie.

La touche F6 permet de sauvegarder ou charger la partie en cours.

La touche F10 interrompt le déroulement du jeu jusqu'au prochain appui sur F10 (F10=pause).

ESC: permet de sortir du programme.

Vous pouvez ouvrir la porte spatio-temporelle de votre choix soit à l'aide du joystick, soit à l'aide des touches fléchées gauche et droite du clavier. Lorsque vous avez choisi votre porte, appuyez sur la barre espace ou sur la touche RETURN.

MAC : La touche option sert de pause.

B - Contrôle du Personnage

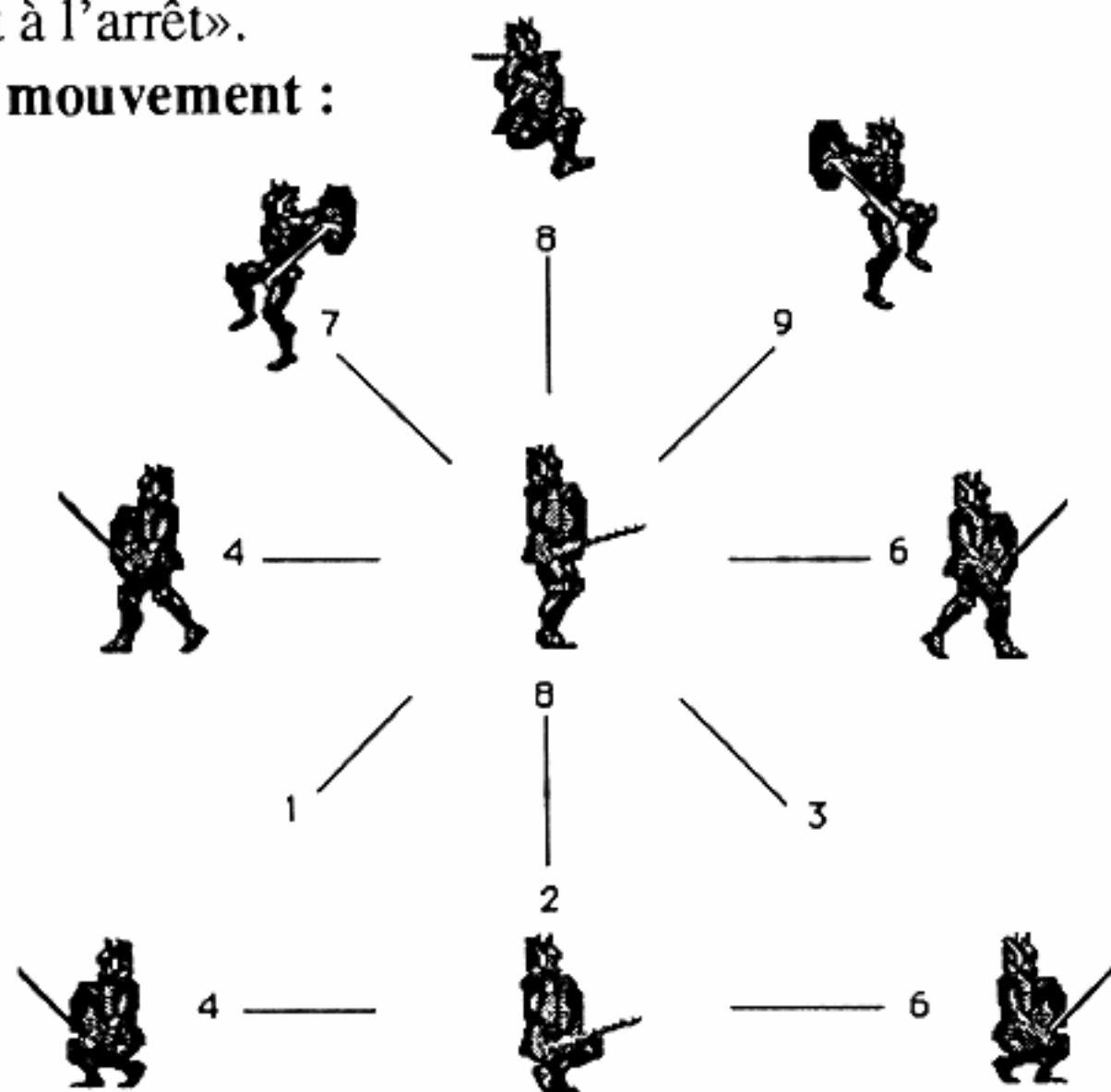
Sur PC/XT/AT/PS, AMIGA, ATARI ST et MAC (pavé numérique).

Voici la représentation graphique des différentes positions du personnage, en phase mouvement et combat.

En mode joystick, suivre les directions indiquées par les flèches, en mode clavier, utiliser les chiffres.

La position de départ se situe au centre de l'étoile : «personnage debout à l'arrêt».

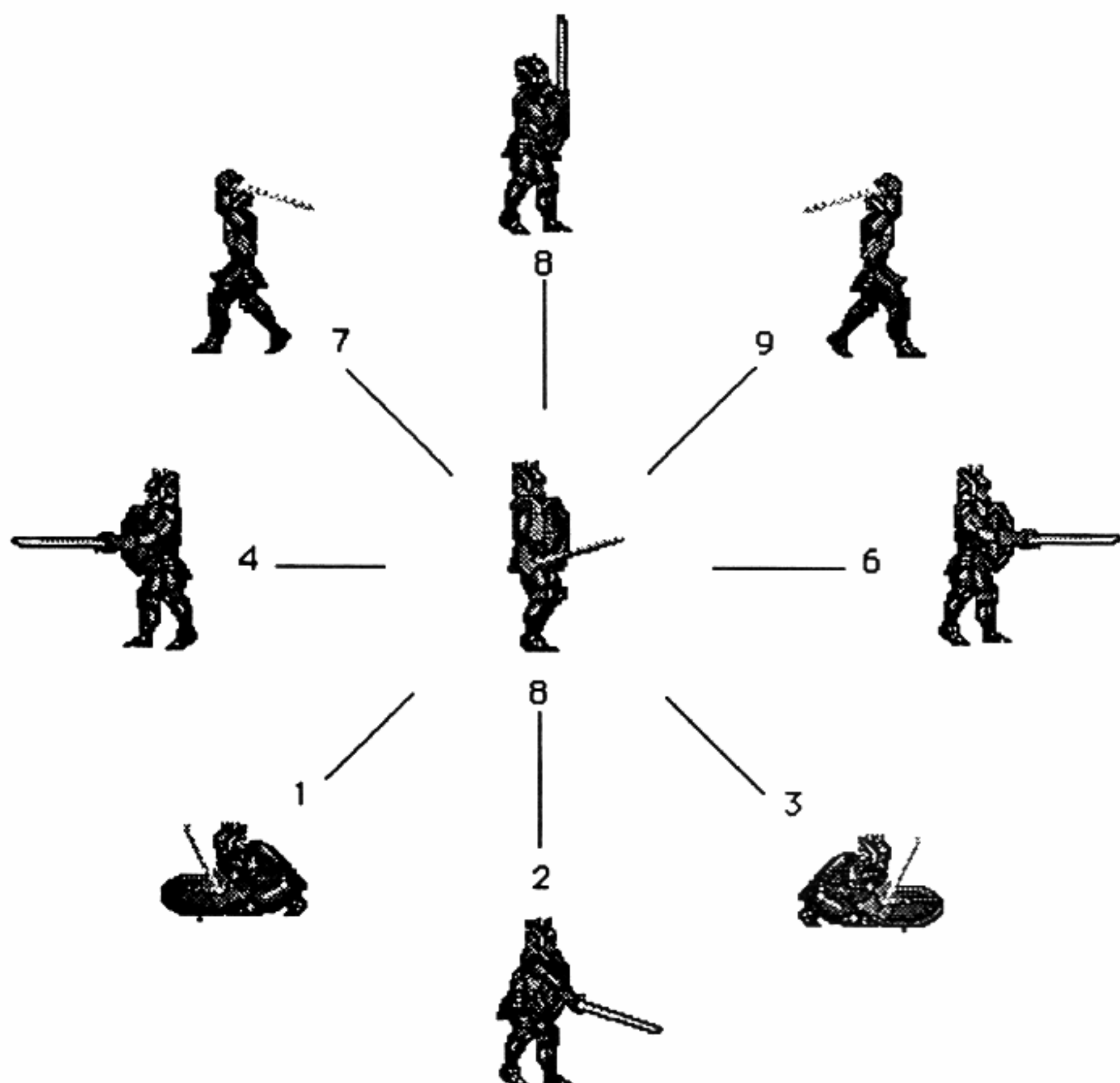
Phase mouvement :



Phase combat :

Voici les différentes positions du chevalier combattant debout, mais vous pouvez également combattre accroupi. Pour y parvenir, placez votre personnage en position accroupie, (vue dans la phase mouvement), et procédez comme suit :

Dans les deux cas, appuyez sur le bouton FIRE du joystick ou sur la barre espace, et utilisez les directions du joystick ou les chiffres pour entrer en action.



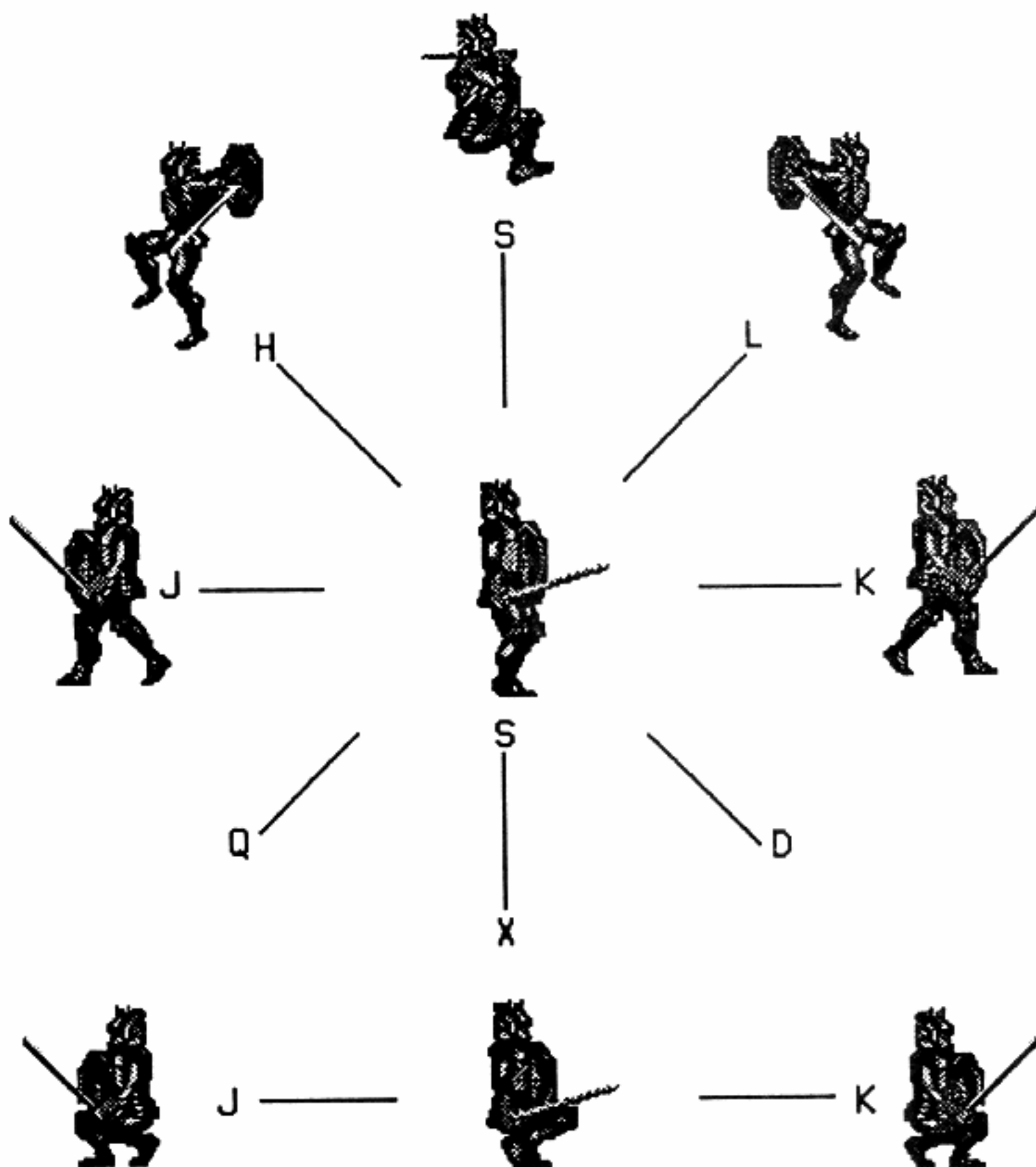
Sur MAC (au clavier) :

Voici la représentation graphique des différentes positions du personnage, en phase mouvement et combat.

Suivez les directions indiquées par les lettres correspondant aux touches de votre clavier.

La position de départ se situe au centre de l'étoile : «personnage debout à l'arrêt».

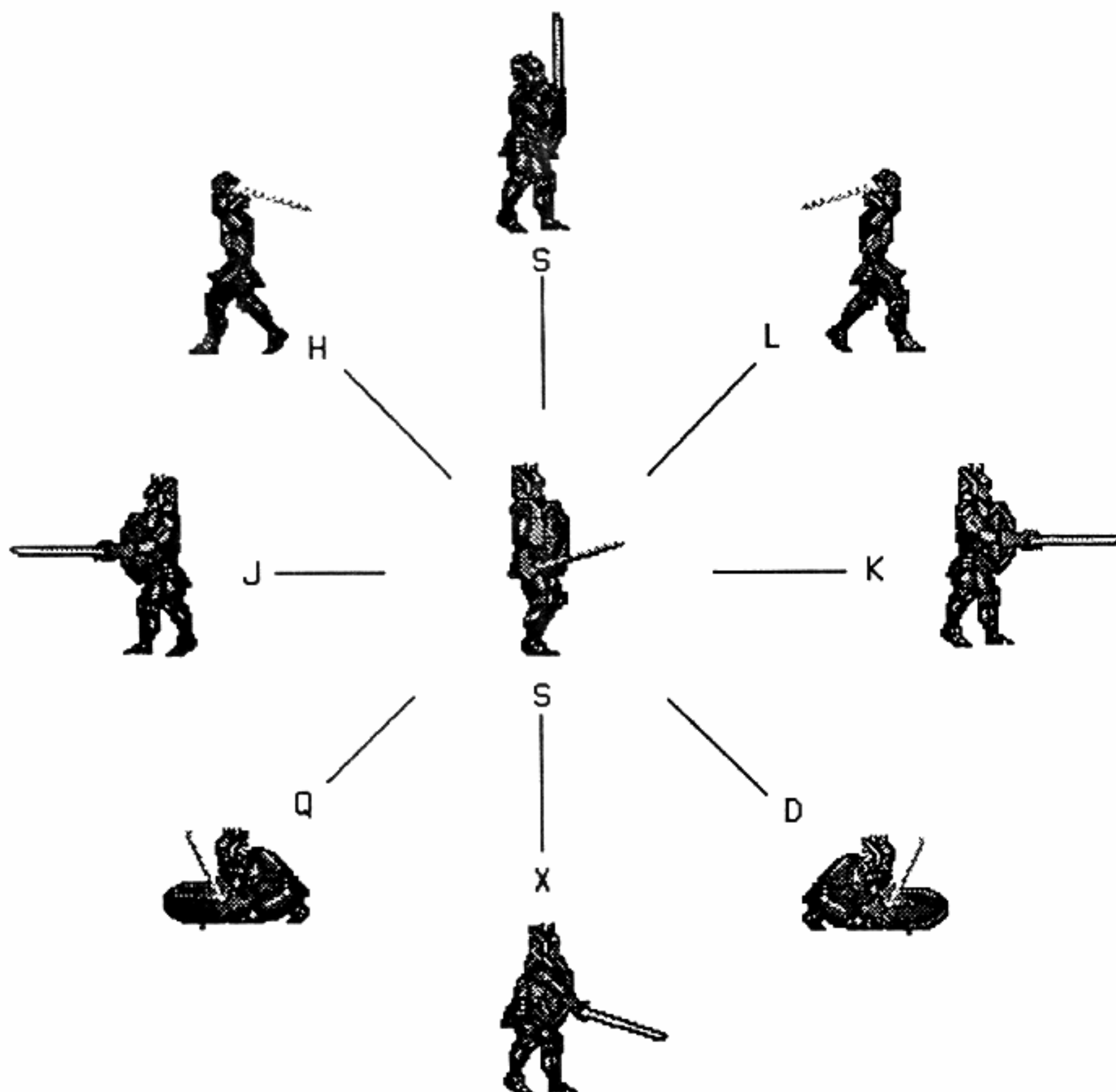
Phase mouvement :



Phase combat :

Voici les différentes positions du chevalier combattant debout, mais vous pouvez également combattre accroupi. Pour y parvenir, placez votre personnage en position accroupie, (vue dans la phase mouvement), et procédez comme suit :

Dans les deux cas, appuyez sur la barre espace et utilisez les lettres pour entrer en action.



3 - L'HISTOIRE :

Il y a plusieurs millénaires, vivait sur Terre un peuple d'une intelligence supérieure possédant le secret qui permet de voyager dans le temps. Ce secret était très convoité, mais seul Hélias, le maître du royaume de Belloth pouvait user de ce pouvoir.

En effet, Hélias était un être hors du commun, désigné par les Dieux pour garder les portes spatio-temporelles. Le royaume de Belloth était par conséquent le carrefour du temps dont chaque issue ouvrait sur des époques passées et futures.

Ce peuple était pacifiste, et chaque individu respectait le Maître et le chevalier FAIR-STORM, destiné à reprendre les rennes du pouvoir. Mais Hélias ayant beaucoup voyagé à travers les siècles, il découvrit que de tout temps des êtres maléfiques étaient capables d'assujétir un peuple ou toute une civilisation dans le but de dominer. C'est ce qu'il enseigna au chevalier lorsque celui-ci hérita du secret qui faisait de lui l'homme le plus puissant du royaume. Dès la mort du roi Hélias, le chevalier se trouva face à une situation éprouvante. En effet, la jeune princesse TANYA venait d'être enlevée par le sorcier Red Sabbath, tout droit sorti des ténèbres de la montagne maudite. Son stratagème était simple : en la capturant, il tendait un piège au nouveau maître du royaume, espérant ainsi lui arracher la clé qui ouvre les portes spatio-temporelles.

Le combat qui allait s'engager était loin d'être simple car ce sorcier avait acquis de nombreux pouvoirs au fil des siècles.

Il pouvait notamment se dédoubler en un nombre infini de clones, et user de ce pouvoir pour augmenter la difficulté de l'épreuve à laquelle le chevalier allait être confronté. C'est alors qu'il se divisa pour se disperser en 5 époques différentes.

Mais cette faculté ne lui permettait pas de régner en tant qu'être unique sur l'ensemble du royaume, seul ses clones pouvaient être dispersés à travers le temps.

FAIR-STORM déjoua ce piège en trouvant une faille à ce pouvoir maléfique. Il avait en effet découvert le seul et unique moyen qui lui donnerait une chance d'éliminer Red Sabbath et ses clones.

Ses voyages dans le temps lui permettraient de collecter des amulettes renfermant un pouvoir dix fois supérieur à celui du sorcier. Malheureusement, chaque amulette ne pourrait délivrer ses pouvoirs qu'à une époque déterminée.

Courageux et téméraire, Fair-Storm le chevalier se met en quête de ces amulettes sacrées.

Pourra-t-il délivrer Tanya ? Parviendra-t-il à mettre un terme aux diaboliques projets de Red Sabbath désireux d'appliquer les lois du mal pour le malheur des habitants de Belloth ?

4 - VOTRE MISSION :

Ainsi, vous venez d'endosser l'armure du preux chevalier, et vous voilà paré pour de nombreuses aventures guerrières à travers le temps. Knight Force se joue au clavier ou au joystick.

Après cet écran, vous découvrirez une colline comportant cinq dolmens, chacun représentant une des époques que vous aurez à visiter.

A ce stade de la partie, vous choisissez l'une des cinq portes spatio-temporelles pour commencer votre mission. Vous pouvez vous servir du joystick ou utiliser les touches fléchées droites et gauches du clavier pour vous positionner sur un dolmen, puis appuyez sur Enter pour valider votre choix.

Chaque époque recelle ses propres ennemis que vous découvrirez au fur et à mesure de la partie. Vous pouvez retrouver ces ennemis dans le chapitre 5 , ainsi que leur représentation graphique et leurs spécificités.

A chaque ennemi ou obstacle, correspond une technique d'assaut particulière que vous apprendrez en jouant.

Les ennemis sont les protecteurs du sorcier du chateau des sortilèges qui est l'ultime adversaire du chevalier dans le dernier combat. Vous devez cependant savoir que quelque soit l'époque où vous vous trouvez, le sorcier que vous éliminerez enverra la princesse dans une autre époque. Vous devez donc obligatoirement affronter les quatre premiers clones avant d'éliminer le sorcier suprême et ainsi sauver la princesse.

Mais l'épreuve serait trop simple sans l'existence des amulettes propres à chaque période que vous devez récolter en pourfendant l'ennemi qui la détient. En effet, certains ennemis que vous combattrez pourront avoir en leur possession la précieuse amulette qui vous permettra de terrasser les sorciers. C'est donc à vous d'éliminer le plus grand nombre d'ennemis possible pour tenter de retrouver ces amulettes.

Mais attention !

L'amulette que vous vous êtes procurée peut très bien ne pas correspondre à l'époque où vous vous trouvez. Celle-ci se révélera donc être inefficace lors du combat, vous devrez alors faire demi-tour et changer d'époque pour trouver l'amulette correspondant à l'endroit que vous avez choisi. A chaque acquisition d'une amulette, vous conservez celle-ci sur votre bouclier.

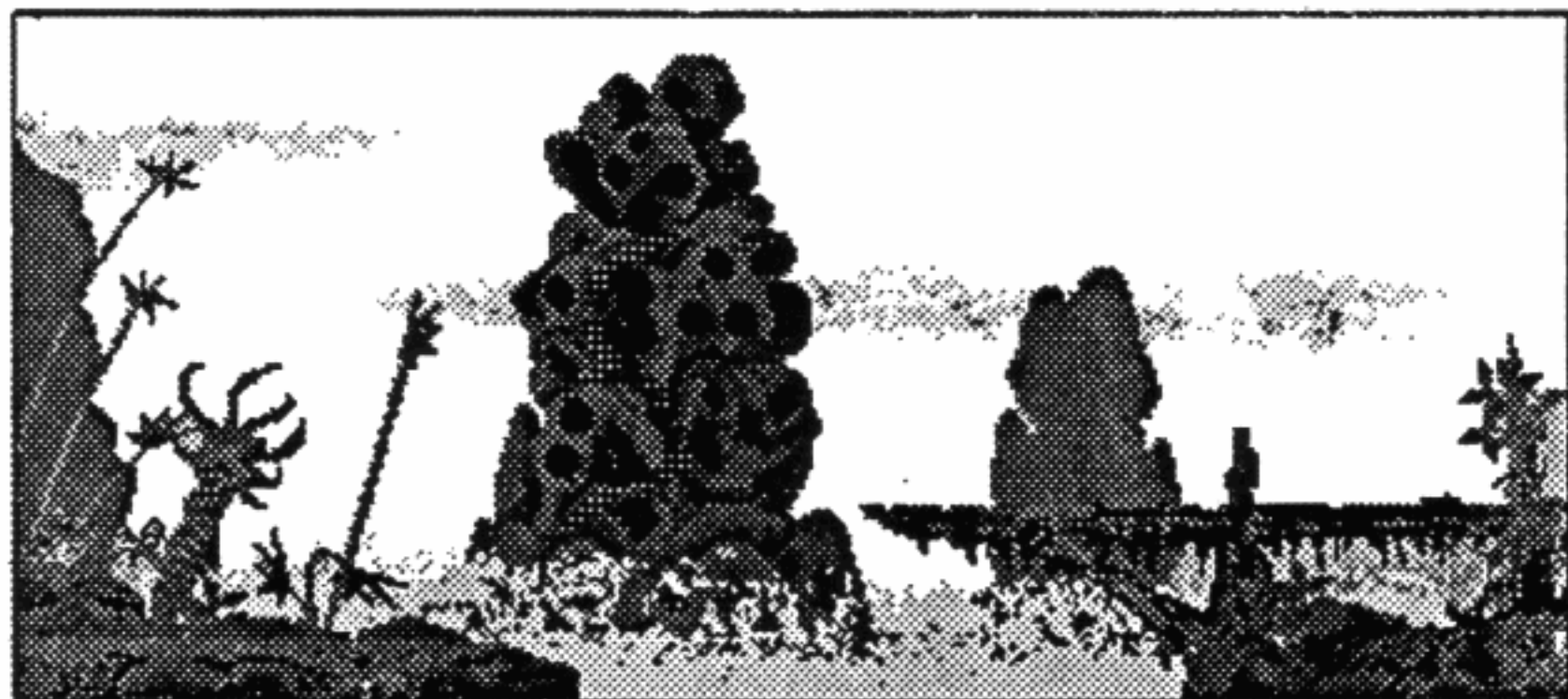
Les sorciers ne sont pas à votre portée, c'est à vous de découvrir le moyen qui vous permettra de pénétrer dans le chateau des sortilèges présent dans chaque époque.

Toutefois, si vous engagez un combat contre un sorcier plus fort que vous, celui-ci risque de vous affaiblir. Vous devrez alors sortir du chateau au plus vite et tenter de trouver l'oiseau magique. Une fois celui-ci repéré, vous aurez la possibilité de retourner sur la colline des dolmens et repartir pour de nouveaux combats en transperçant le coeur de cet oiseau de la pointe de votre glaive.

5 - LES DIFFÉRENTS ENNEMIS ET OBSTACLES

Ceux-ci sont répertoriés selon l'époque où vous risquez de les rencontrer. Voici leur représentation graphique ainsi que leurs particularités.

A - La Préhistoire :

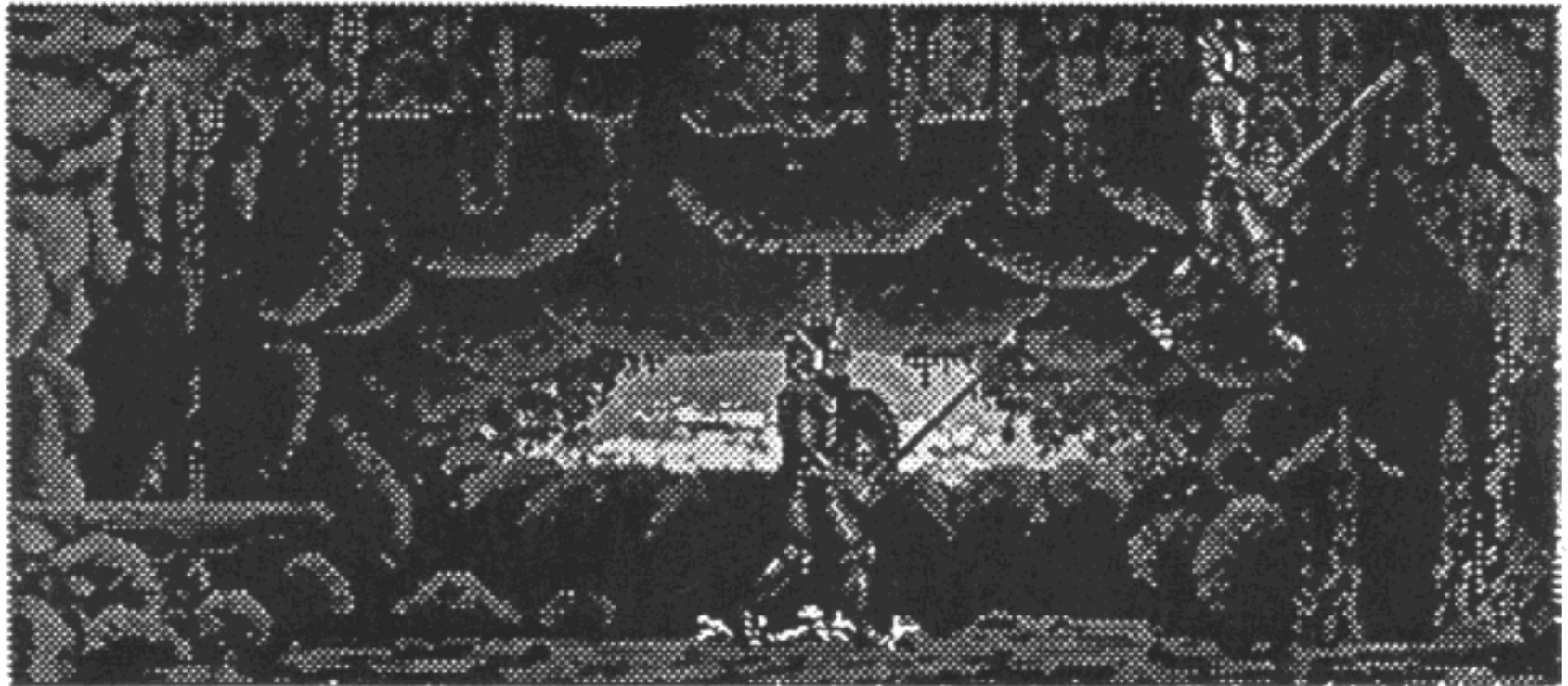


- Les hommes de cro-magnon :



Ce sont des êtres très primitifs, descendants du royaume de Belloth disparu après un cataclysme naturel. Ils n'ont aucun souvenir de leur savoir ancestral et sont retournés aux instincts qui les font tuer pour survivre.

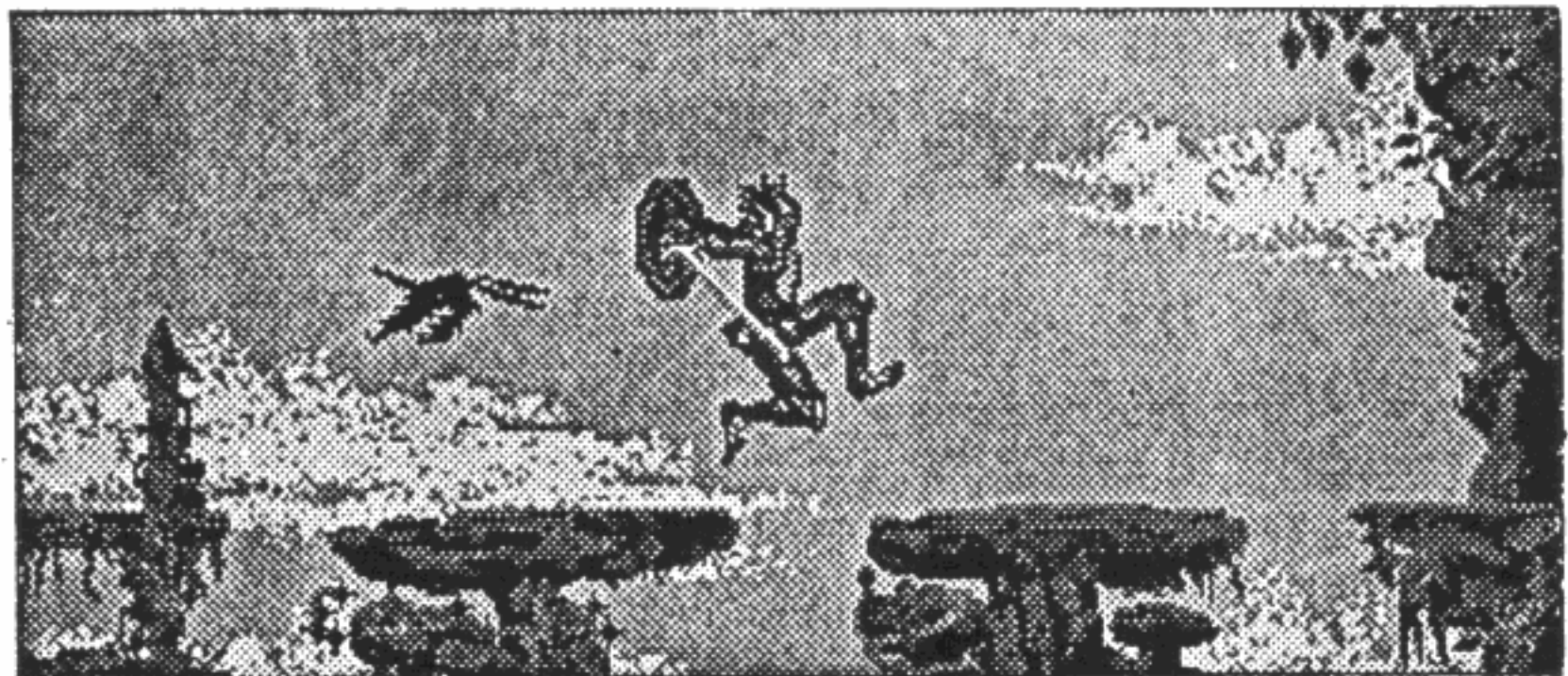
- La Grotte :



Surnommée grotte de bascan.

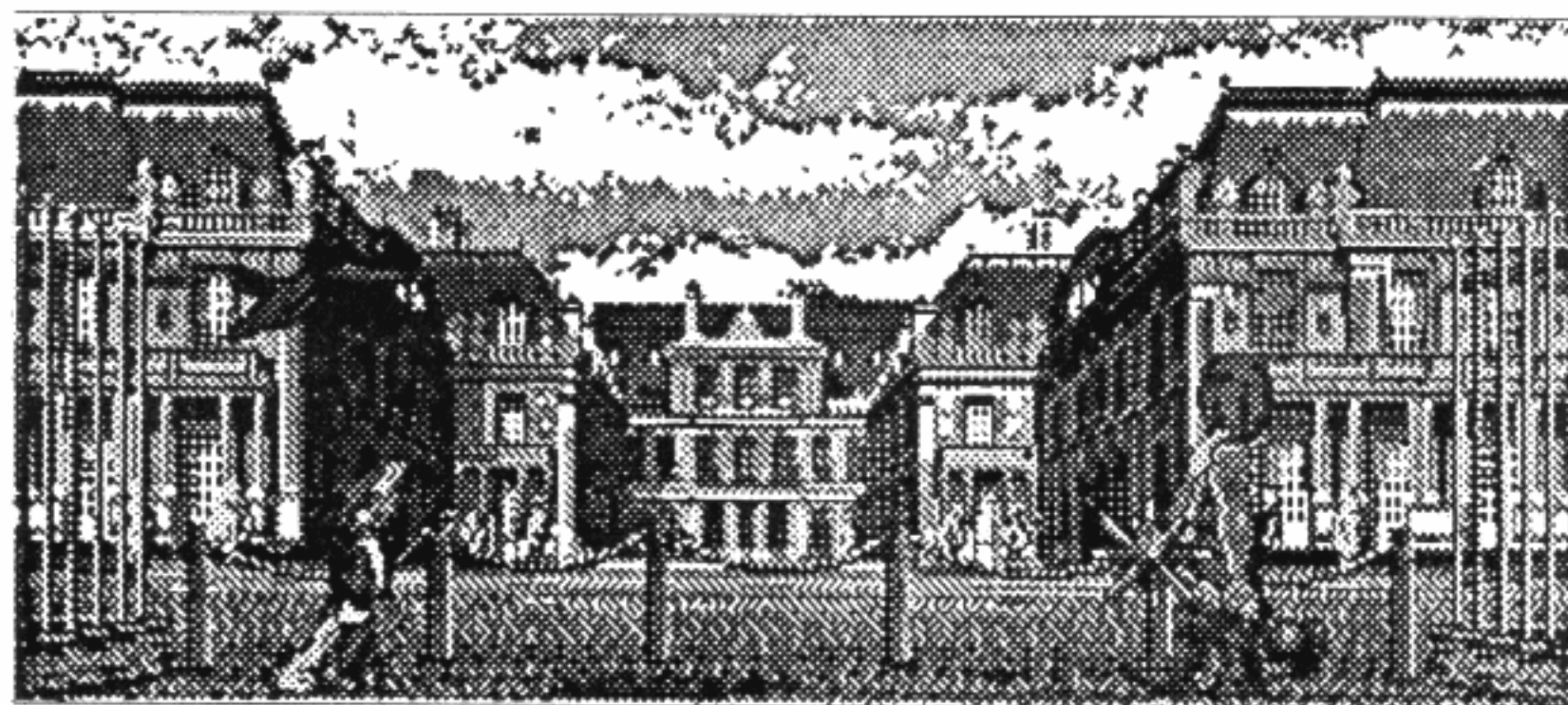
C'est un endroit particulièrement dangereux où la roche est très friable. Le moindre mouvement emmet des ondes qui peuvent provoquer des éboulements de rocs et de stalactites.

- La Nature :



Des pièges naturels peuvent se trouver sur votre chemin.
A vous de les découvrir afin de les éviter. Les seuls individus ayant osé s'y aventurer n'étant jamais revenus, aucun détail concernant leur aspect ou leur situation ne peut vous être donné.

B - Il y a bien longtemps à Versailles...

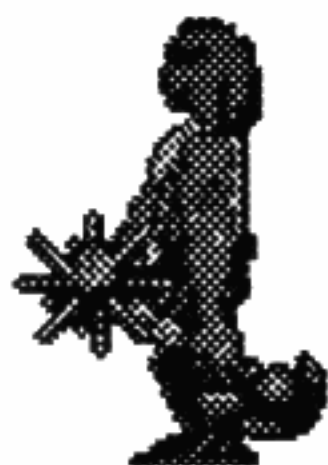


Poulbots :



Ce sont de petits personnages terrifiants attaquant leurs adversaires par surprise d'un coup de massue.

Bourreaux :

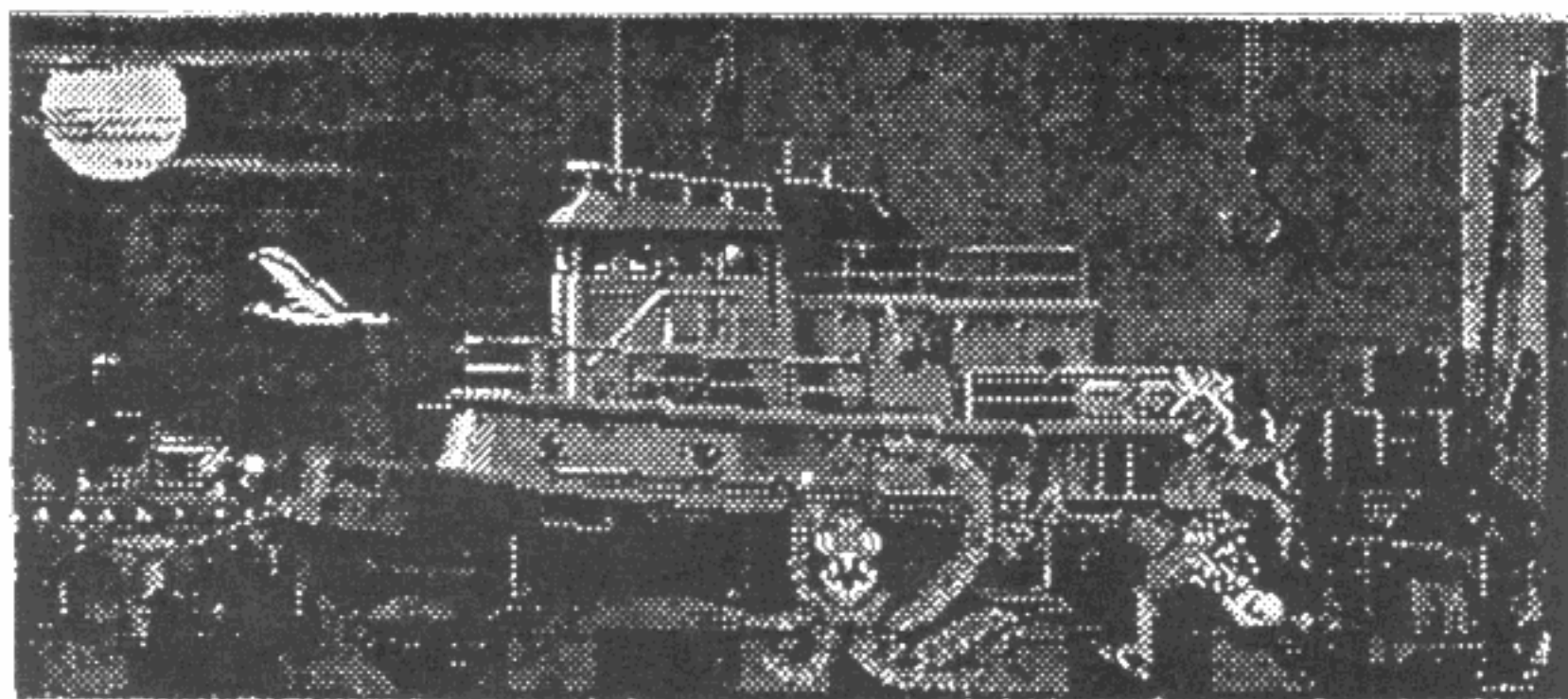


Ils ont pour tâche officielle de torturer et tuer les condamnés à mort, et ont pris goût à ce jeu cruel. C'est pourquoi ils n'hésitent pas à s'en prendre aux innocents.

En ces lieux réputés mais encore mystérieux, vous rencontrerez ces individus sans pitié pour tout agresseur. Ils n'ont aucuns scrupules pour tuer et n'éprouvent que de la haine pour autrui.

Tout intrus sera sauvagement torturé avant d'être tué.

C - De nos jours à New-York...



la chef de bande :



Sur les docks de New-York, la chef de bande la plus redoutée de la ville est maître des lieux. Pour cette jeune femme, tuer devient un jeu. Vous devrez affronter cet as du combat de rue qui maîtrise bien mieux que vous les techniques d'attaque.

la pieuvre :

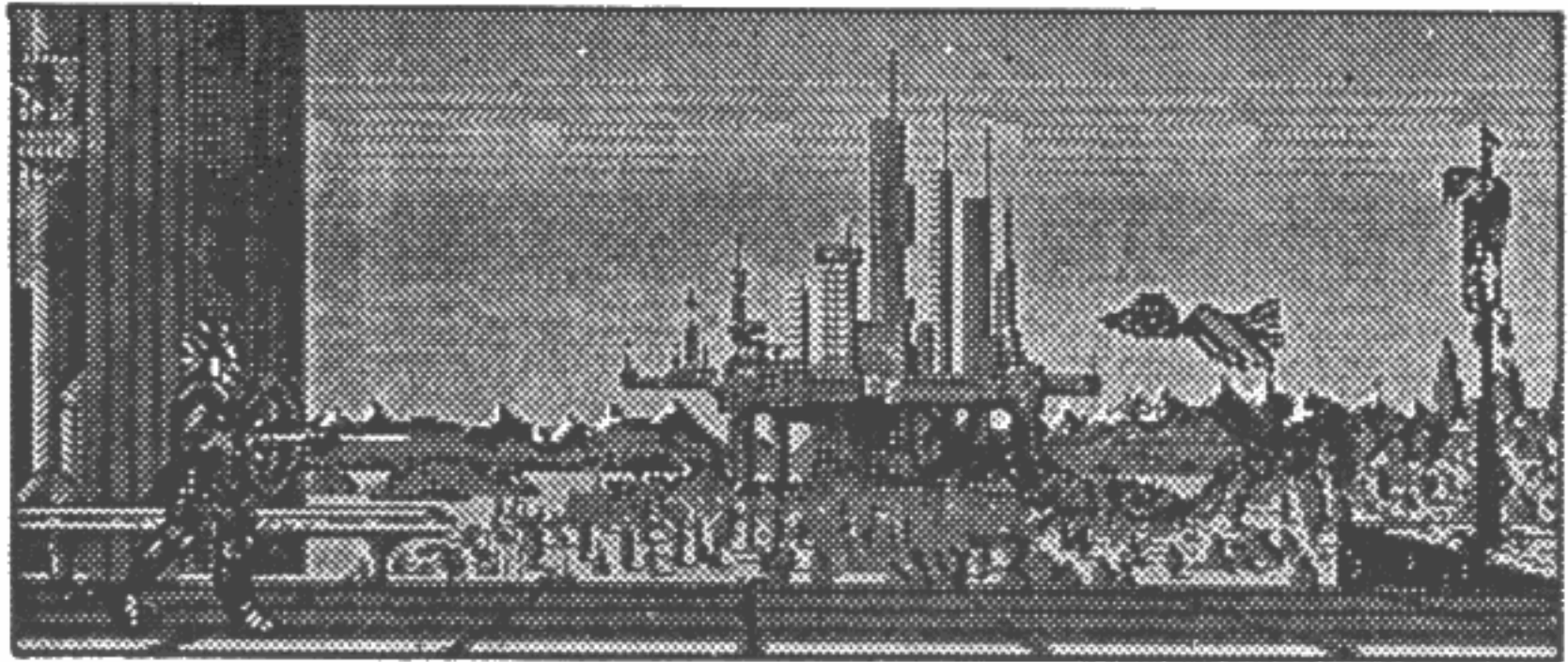


Dans les quartiers les plus retirés de New-York, sur des docks à l'abandon, certains ennemis très inattendus peuvent surgir de nulle part.

C'est donc dans cet endroit rempli de pièges tendus par ces ennemis perfides, que vous devrez faire preuve d'originalité pour les coups que vous leur porterez, ainsi que dans les moyens employés pour éviter les embûches présentes sur votre passage.

D - Le Futur

Lors d'une époque indéterminée, quelque part sur la Terre...



- Le robot :



Il a été élaboré par les scientifiques du futur, mais malgré son programme hyper-sophistiqué, Red Sabbath a réussi à le détourner du droit chemin. Depuis de nombreuses années ce robot sert le Mal et a pour mission d'éliminer le chevalier à l'aide de ses pinces mécanisées d'une puissance redoutable.

- La Spirale Ressort :



C'est une machine créée par le sorcier envoyée de son chateau. Cette invention diabolique surprend son adversaire, et tout comme le robot, elle est chargée de mettre hors d'état de nuire le chevalier.

- La sonde :



C'est une partie de centrale atomique qui a été expulsée lors d'une explosion remontant à plusieurs dizaines d'années. Actuellement, cet objet est un capable de repérer tout être humain à sa portée. Le sorcier se sert donc de ce satellite en tant que sonde.

Il est par conséquent dangereux de s'en approcher, car vous pouvez être irradié et mourir dans d'atroces souffrances.

E - Le Fantastique

Voyage dans un univers irréel ...



- Les squelettes :



Ces squelettes de la planète Zanka sont les restes de victimes d'un des massacres organisé par le sorcier red Sabbath. Celui-ci s'est emparé de leur âme et les utilise en tant que protecteurs chargés d'éliminer tout intrus.

- Les mains :



Ces mains sont celles de mutants en hibernation vivant sous terre et qui ne peuvent supporter le vacarme provoqué par les humains ou toute créature terrestre faisant vibrer le sol au dessus de leur tête. Une fois reveillés, leur colère les pousse à tuer ceux qui ont osé les déranger. Cependant, ils ne peuvent pas sortir de terre du fait qu'ils ne supportent plus les radiations solaires.

- Les bulles :



Ce sont des éléments volatiles d'apparence naturelle. Mais ces bulles sont en fait tout droit sorties du chateau des sortilèges, elles émanent de l'ébullition d'un mélange composé par Red Sabbath. Cette mixture transforme les bulles qui s'en échappent en container d'énergie surpuissante. De plus, celles-ci possèdent des pouvoirs qui en font des adversaires redoutables.

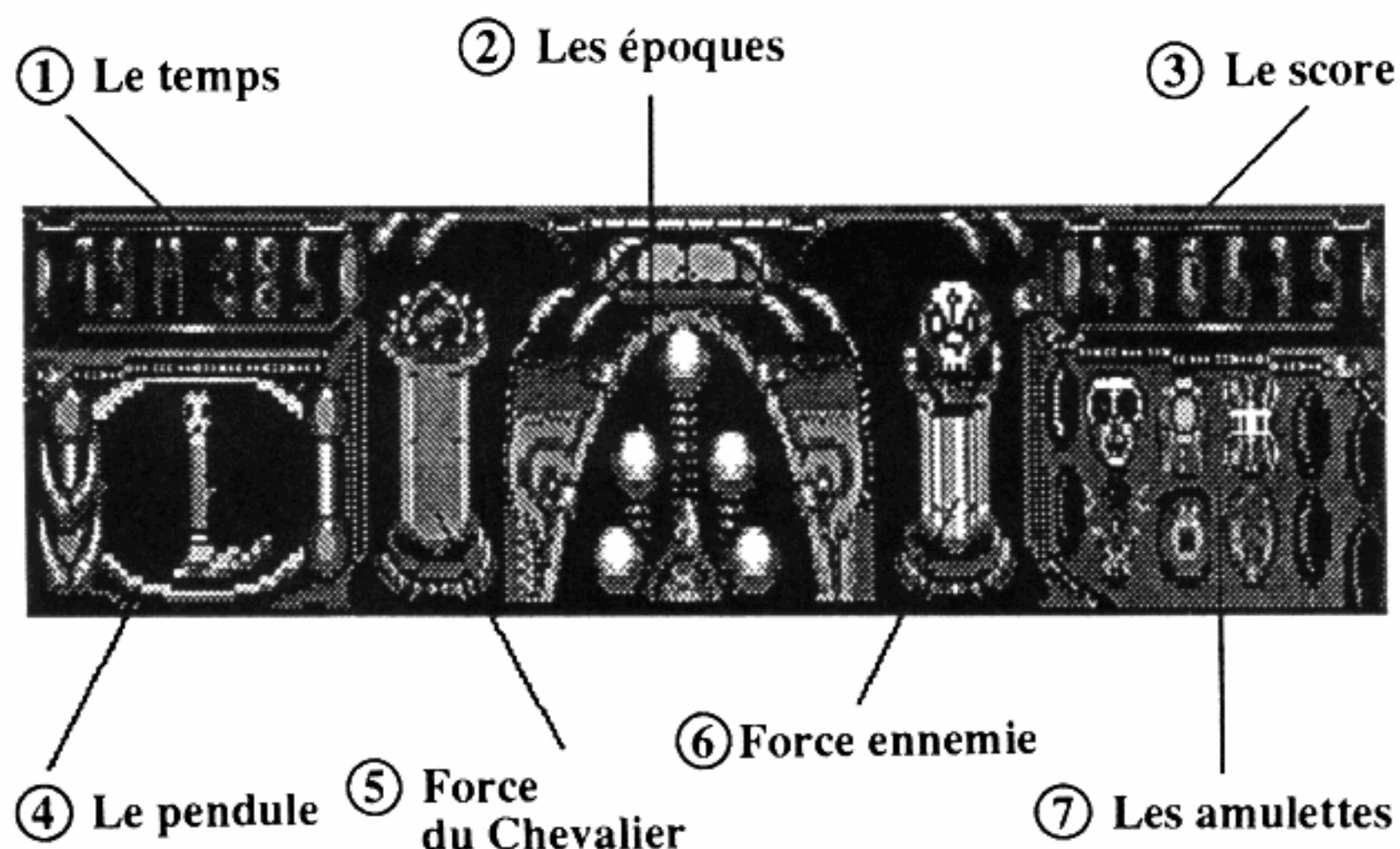
- Les nains :



Ceux-ci sont des créatures sanguinaires dont personne ne se méfie du fait de leur petite taille. Ils ont cependant des dents acérées qui leur permettent de s'emparer des coeurs de leurs victimes selon une tradition guerrière ancestrale.

6 - LES COMMANDES DU TEMPS :

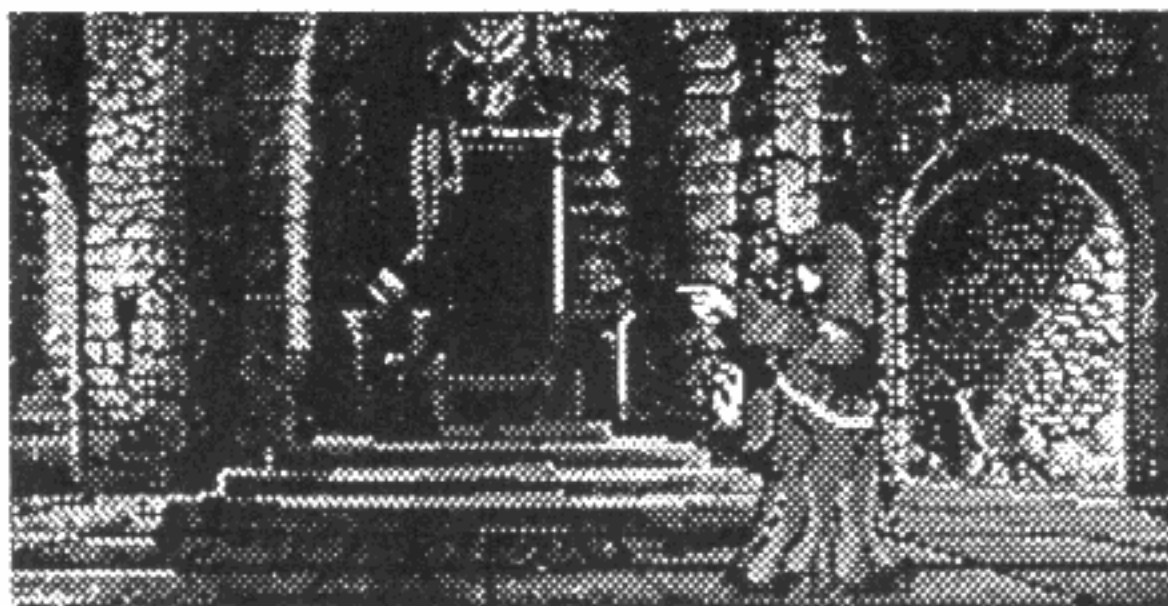
Ce tableau de bord très sophistiqué vous donnera toutes les informations qui vous seront nécessaires pour combattre et voyager dans le temps.



- ① Ce compteur vous permet de contrôler le temps qu'il vous reste pour remplir votre mission.
- ② Chacun de ces pistons correspond à une des 5 époques. Le plus élevé indique l'époque dans laquelle vous vous trouvez.
- ③ Tous vos points et bonus sont totalisés dans ce tableau des scores.
- ④ Le pendule cesse de se balancer dès que le temps qui vous était imparti s'est écoulé.
- ⑤ Niveau de force du chevalier.
- ⑥ Niveau de force du sorcier.
- ⑦ Ce récapitulatif des amulettes vous rappelle celles qui sont déjà en votre possession.

7 - VOS HÉROS PRÉFÉRÉS :

- Red Sabbath le sorcier



D'après la légende, celui-ci serait apparu bien avant notre ère, probablement entre 350 et 500 avant Jésus-Christ.

Il viendrait du royaume des ténèbres d'où il fût chassé par ses confrères pour faute professionnelle voilà déjà 500 ans. Il avait en effet utilisé à mauvais escient un sortilège réservé aux plus méritants d'entre eux.

Dès son expulsion sur Terre, il décida de se venger des siens en devenant le personnage le plus puissant du royaume de Belloth.

Signes particuliers :

- Peut se diviser en un nombre infini de clones.
- Aime terroriser tous ceux qui ont le malheur de se trouver sur son passage.
- Sait se faire respecter par tous les faibles qu'il a détourné du droit chemin.



- FAIR-STORM le chevalier



Né en 1230 à Albadez, contrée lointaine du royaume de Belloth, il espère depuis sa plus tendre enfance reprendre les rennes du pouvoir. Il est en effet le protégé du maître incontesté du royaume, et a reçu une éducation guerrière sans faille.

Aujourd'hui, il a hérité des pouvoirs et du royaume de Hélias et se trouve être par conséquent le maître du carrefour du temps.

Signes particuliers :

- Possède un moral d'acier et part gagnant à chaque combat.
- A pour mission essentielle d'être le protecteur de la princesse.
- Ne supporte pas l'échec et se laisserait mourir de honte si cela se produisait.
- Recherche ce qu'il y a de mieux pour ses sujets et ne s'avouera jamais vaincu face à ce sorcier que tout le monde redoute.



- Princesse TANYA



Protégée du chevalier Fair-Storm, et fille unique du roi Hélias. Tanya est issue d'un second mariage mais a été promise dès sa plus tendre enfance au trône de Belloth aux côtés du chevalier. Celle-ci devra le suppléer dans ses plus lourdes tâches.

Signes particuliers :

- C'est un être particulièrement sensible et pacifiste.
- Est décidée à régner pour le bien de ses sujets.
- Ne supporte pas de se trouver loin de son protecteur du fait de la promesse faite au roi Hélias avant qu'il ne meurt.
- Ayant eu plusieurs crises de claustrophobie dans son enfance, elle court donc un grand danger aux prises du sorcier qui la séquestre.



8 - SCORES ET BONUS

Scores :

Changement d'époque+100

FUTUR :

Robot+500

Sonde+200

Ressort+200

FANTASTIQUE :

Nain+400

Bulle+200

Mains+100

Squelettes+500

PREHISTOIRE :

Cro-magnon+800

NEW-YORK :

Chef de bande+500

Pieuvre+300

VERSAILLES :

Bourreau+800

Poulbot+500

Bonus :

1er sorcier+2000

2eme sorcier+4000

3eme sorcier+6000

4eme sorcier+8000

dernier sorcier+15000

Amulette+5000

Lors de la saisie du nom du joueur à la fin d'une partie, vous devez choisir une par une les lettres du nom en vous positionnant dessus à l'aide des touches fléchées du clavier, ou du joystick, et en validant chaque lettre avec la barre d'espacement ou le bouton FIRE du joystick. Lorsque toutes les lettres du nom ont été écrites, positionnez-vous sur le mot END et validez encore une fois avec la barre d'espacement ou le bouton FIRE du joystick. Le nouveau score est alors enregistré sur la disquette.



Copyright TITUS 1989