



ATARI



VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU



BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Lynx

Console couleur portable

En avant la musique !

Grim Reaper a kidnappé Joanna et Elizabeth pour les empêcher d'aider Bill et Ted à terminer leur projet.

Heureusement, les circuits spatio-temporels sont là pour être utilisés ! Et puis, les princesses sont fûtées... Elles ont indiqué le chemin pris par Reaper avec des notes de musique provenant de l'opéra-rock de Wyld Stallyns. Elles ont également éparpillé à travers le temps des pages de répertoire téléphonique afin que vous sachiez où aller. Vous n'avez pas une minute à perdre.

PREPARATIFS

1. Après avoir éteint votre console, introduisez la cartouche de jeu en suivant les instructions du manuel d'utilisation. Si vous voulez jouer à plusieurs, glissez une cartouche de jeu dans chaque console et utilisez un câble Comlynx. Mettez les Lynx sous tension.
2. Appuyez sur A ou B pour passer à l'écran **Player Selection**. Choisissez entre Ted et Bill et appuyez sur A ou B. Dans une partie à deux, Bill et Ted coopéreront

alors que si vous jouez seul, le personnage choisi devra terminer seul chacun des mondes pendant que l'autre gardera la cabine téléphonique.

3. Appuyez de nouveau sur **A** ou **B**. L'écran **Play Game** apparaît. Sélectionnez **New Game** pour commencer une nouvelle partie ou **Old Game** pour reprendre une partie déjà commencée (entrez alors le mot de passe).
4. Appuyez sur **A** ou **B** pour commencer la partie.

L'ACTION

Au début de la partie, la cabine téléphonique de Bill et Ted atterrit dans l'Egypte des Pharaons.

Bill et Ted doivent voyager à travers le temps et l'espace pour libérer les princesses de l'Angleterre médiévale. Tout au long de leurs pérégrinations, ils doivent rechercher les notes de musique et les pages du répertoire téléphonique.

Ils doivent également apprendre à utiliser les paradoxes spatio-temporels et les instruments de musique pour résoudre des énigmes complexes et réussir à échapper aux forces du mal. En résolvant les labyrinthes, en s'emparant des éléments spéciaux, en s'entretenant avec les gens des différentes époques et en évitant les gardiens dangereux, Bill et Ted peuvent découvrir toutes les notes de leur opéra-rock. Et, plus important encore, ils obtiendront les conseils indispensables pour leur permettre de localiser Joanna et Elizabeth. (Dans une partie à deux, les partenaires ne sont pas obligés d'utiliser le même instrument, ce qui s'avère parfois fort utile.)

Les notes sont cachées par groupes de seize. Bill et Ted doivent trouver chaque note du groupe avant de continuer.

Lorsque la dernière note est trouvée, les plus capables de nos héros auront accès aux zones exigeant une connaissance musicale plus approfondie. Parfois, la dernière note permet de découvrir une page du répertoire téléphonique. Bill et Ted ne peuvent voyager dans une région sans avoir d'abord trouvé le numéro de téléphone correct.

Lorsque vous vous trouvez dans la cabine téléphonique, appuyez sur A pour examiner la liste des époques possibles. Le bouton A vous permet également de sélectionner celle dans laquelle vous voulez aller.

Bill et Ted doivent découvrir dans chaque monde des objets spéciaux. Ceux-ci les aideront habituellement à résoudre un problème qui va se poser au cours de la partie, mais souvent dans un monde totalement différent. Par exemple, une croix cachée au fin fond de l'Égypte peut apporter la solution d'une énigme tordue placée dans un lieu et une époque complètement différents... Sans cette croix, nos amis ne pourront pas résoudre l'énigme ni passer dans le monde suivant.

Pour utiliser un objet, appuyez sur A. La liste des objets de Bill et Ted apparaît. Utilisez la manette pour désigner l'objet désiré et appuyez sur B pour le prendre. Par exemple, si Bill et Ted sont poursuivis par des bêtes sauvages, essayez de les calmer en jouant de l'un des instruments que vous avez trouvés.

Naturellement, si vous n'utilisez pas à temps l'instrument correct, il est possible que Bill et Ted soient complètement dévorés. Malheur !

Les instruments de musique ont également d'autres utilisations. Par exemple, Bill et Ted peuvent rencontrer un Romain de l'ancien Empire qui leur demande un instrument spécifique. S'ils peuvent le trouver et le lui remettre, dois-je vous préciser qu'ils seront récompensés ?

Bill et Ted doivent parfois tirer parti de leur capacité à voyager en tous sens dans le temps. Trouver, par exemple, quelque part au cours de la partie, un objet qu'ils doivent remettre à la même place, mais à une époque différente. S'ils oublient de le faire, ils risquent de ne pas se souvenir qu'ils ont quelque chose à faire plus tard. A moins que ce ne soit plus tôt...

Dans certains endroits, Bill et Ted doivent trouver des clés de couleur afin d'ouvrir les serrures correspondantes. La clé et le verrou doivent coïncider.

Bill et Ted peuvent avoir besoin d'aller vite pour passer à travers certains labyrinthes ou échapper à certains ennemis. Pour courir, appuyez sur le bouton **B** tout en vous déplaçant dans n'importe quelle direction. Attention ! Bill et Ted sont plus difficiles à contrôler lorsqu'ils courent. Qui sait dans quoi ils peuvent buter ?

REPRENDRE UNE PARTIE

Bill and Ted's Excellent Adventure est un jeu complexe qui ne peut pas être résolu rapidement. Il dispose d'une fonction spéciale (mot de passe) qui vous permet d'interrompre la partie, puis de la reprendre au même endroit. Pour connaître le mot de passe de la partie en cours, appuyez sur **A** pour afficher l'écran inventaire et de nouveau sur **A** pour afficher l'écran statut : votre score et le mot de passe y sont indiqués. Ecrivez le mot de passe. Lorsque vous êtes prêt à continuer la partie, procédez au démarrage comme à l'accoutumée ; lorsque vous obtenez l'écran **Play Game**, sélectionnez **Old Game**, puis entrez le mot de passe. La partie commence là où vous l'aviez laissée, avec tous les objets dont vous disposiez à ce moment-là.