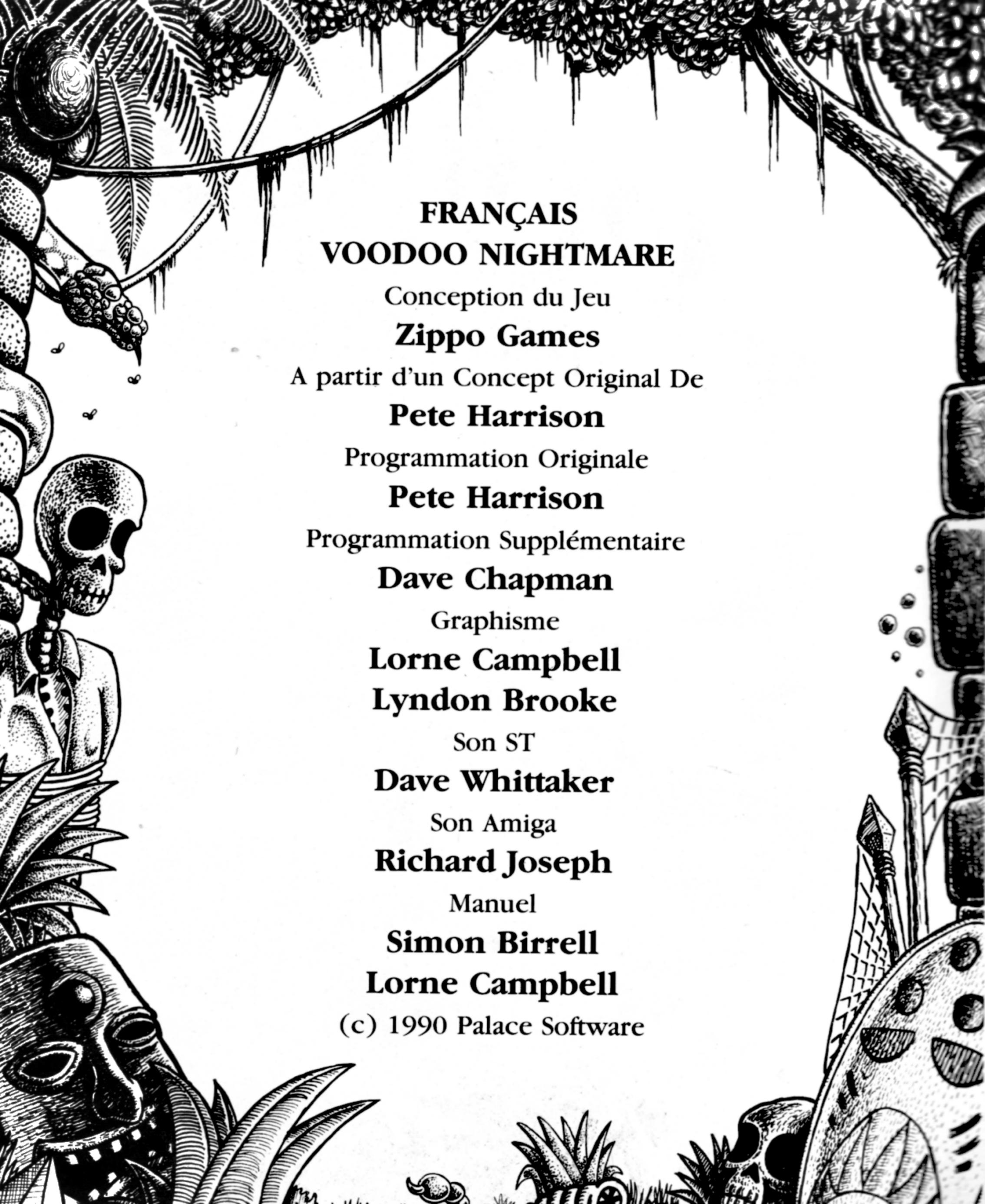


WOODOO

NIGHTMARE





FRANÇAIS
VOODOO NIGHTMARE

Conception du Jeu
Zippo Games

A partir d'un Concept Original De
Pete Harrison

Programmation Originale
Pete Harrison

Programmation Supplémentaire
Dave Chapman

Graphisme
Lorne Campbell
Lyndon Brooke

Son ST
Dave Whittaker

Son Amiga
Richard Joseph

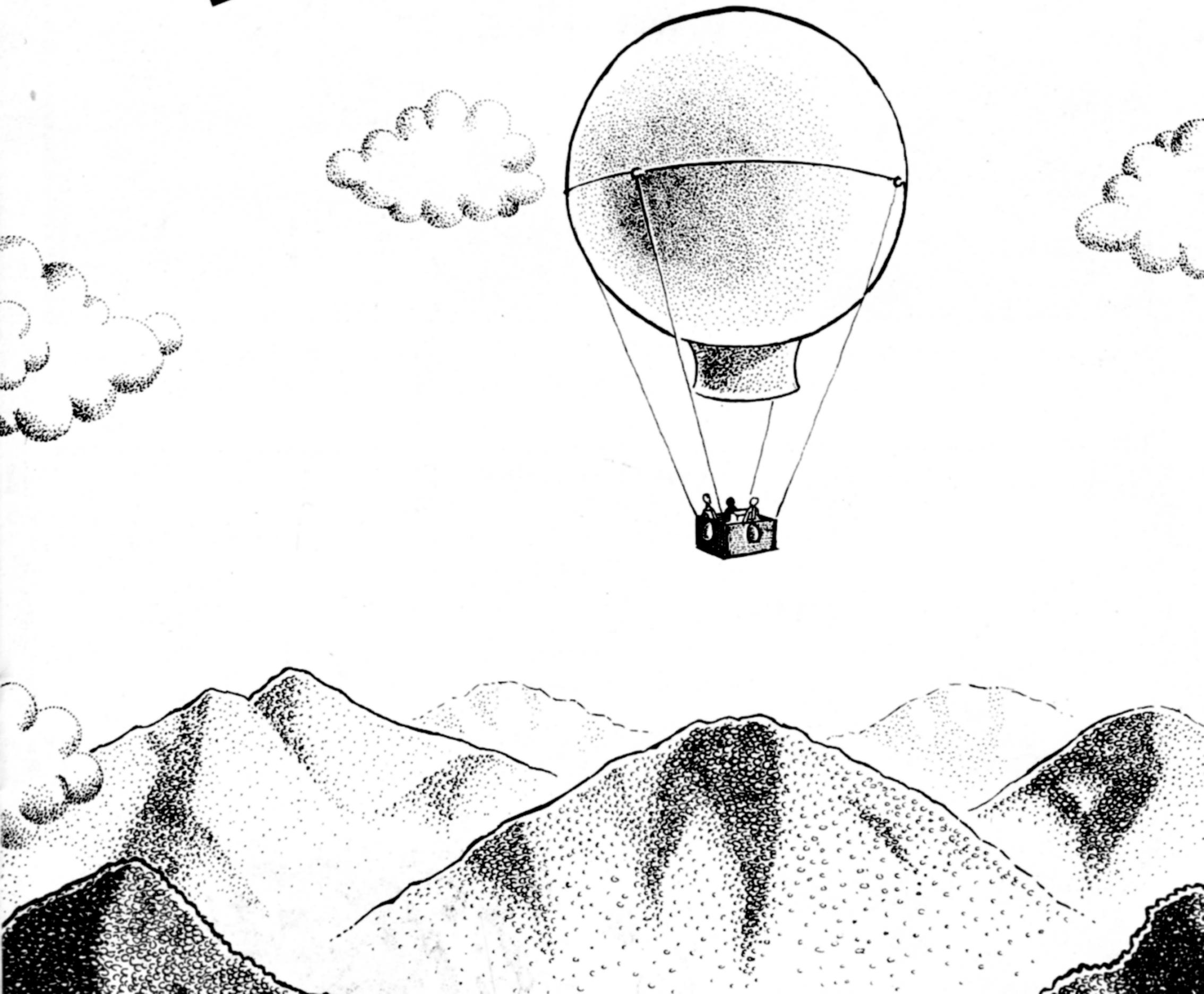
Manuel
Simon Birrell
Lorne Campbell

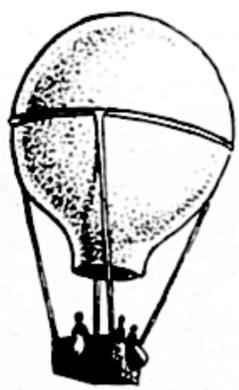
(c) 1990 Palace Software

BOOTS BARKER Dans

WOODOO

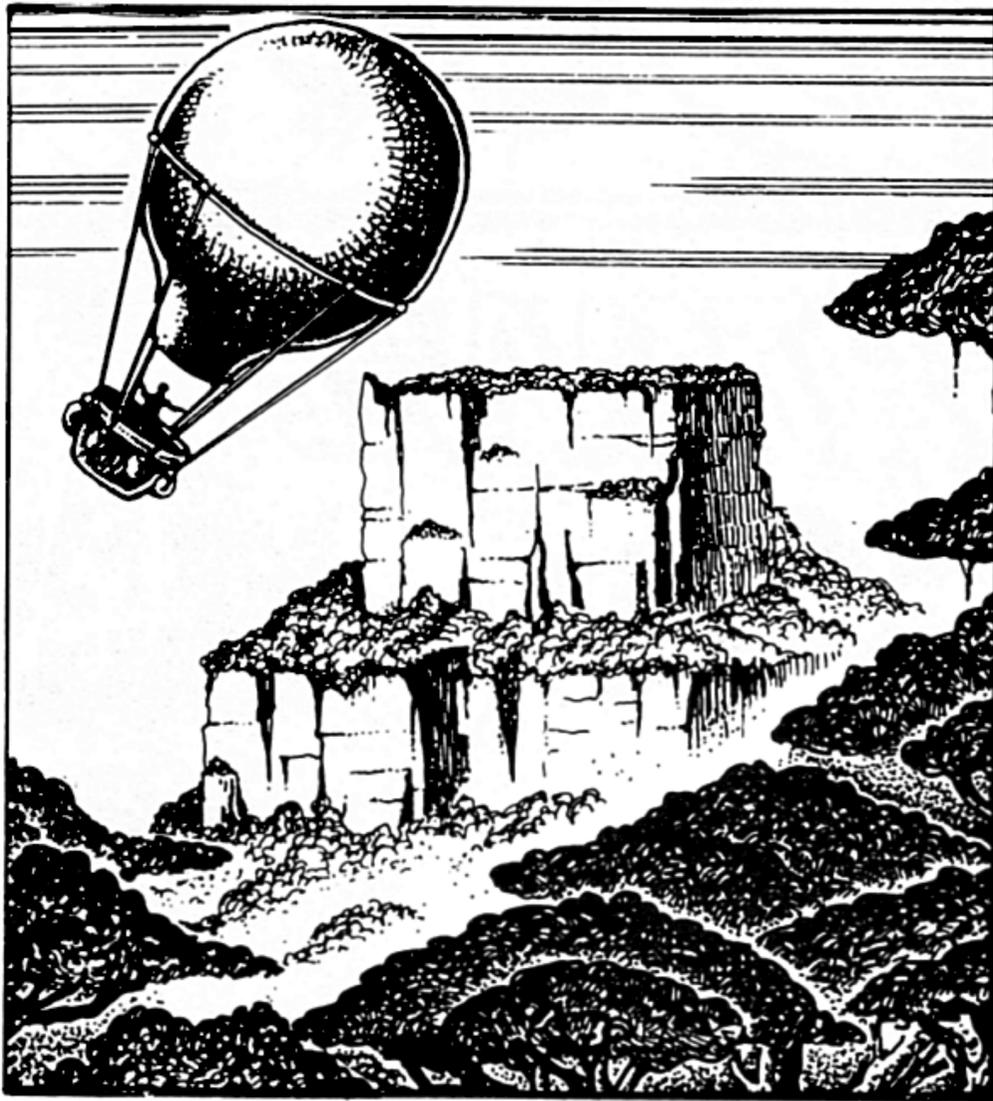
NIGHTMARE





Voodoo Nightmare

UNE SURPRISE ATTEND BOOTS



*Boots Barker, sa femme et son meilleur ami
faisaient un tour en ballon au dessus du Congo.*

*Soudain, l'ami poussa Boots par-dessus bord!
Mais quelle pouvait en être la raison?*

CHARGEMENT

ST

Eteignez votre ordinateur. Placez la Disquette Voodoo Nightmare dans le lecteur A et mettez en marche.

AMIGA

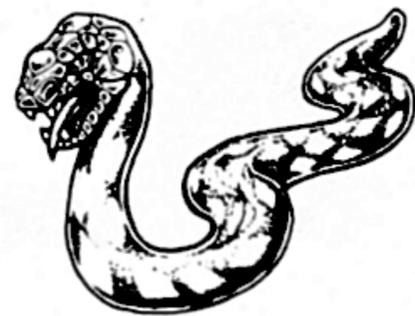
Eteignez votre ordinateur. Si Kickstart n'est pas résidant dans l'ordinateur, mettez en marche avec votre Disquette Kickstart dans le lecteur DFO.

Quand l'écran de demande Workbench apparaît, introduisez la disquette Voodoo Nightmare dans le lecteur DFO.





Voodoo Nightmare



BOOTS SE FAIT DE NOUVEAUX AMIS



Boots se réveille en pleine jungle, un drôle de masque sur la figure.



Que d'animaux étranges dans la jungle!

CONTROLE DE BOOTS

Branchez votre joystick dans le connecteur joystick 1. Quand la disquette est chargée, appuyez sur le bouton fire pour exécuter le jeu.

Utilisez le joystick pour faire courir Boots dans huit directions différentes. Si vous appuyez sur le bouton fire, il sautera également. C'est utile pour écraser les vilaines petites créatures qui infestent la jungle.

Si vous êtes mordu, vous clignoterez et perdrez de l'énergie, représentée par les coeurs en bas de l'écran. Quand tous vos coeurs sont devenus bleus, vous perdez une vie. Le nombre de vies est indiqué par le nombre de masques sur la dernière ligne de l'écran. Quand les créatures perdent de l'énergie, elles clignotent de même.

De temps en temps, une créature mourante se transforme en nourriture. Si vous passez rapidement au-dessus de cela, une partie de votre énergie sera restaurée. Les créatures de la jungle se cachent généralement la nuit dans les broussailles, ce qui permet à Boots de se déplacer plus librement.

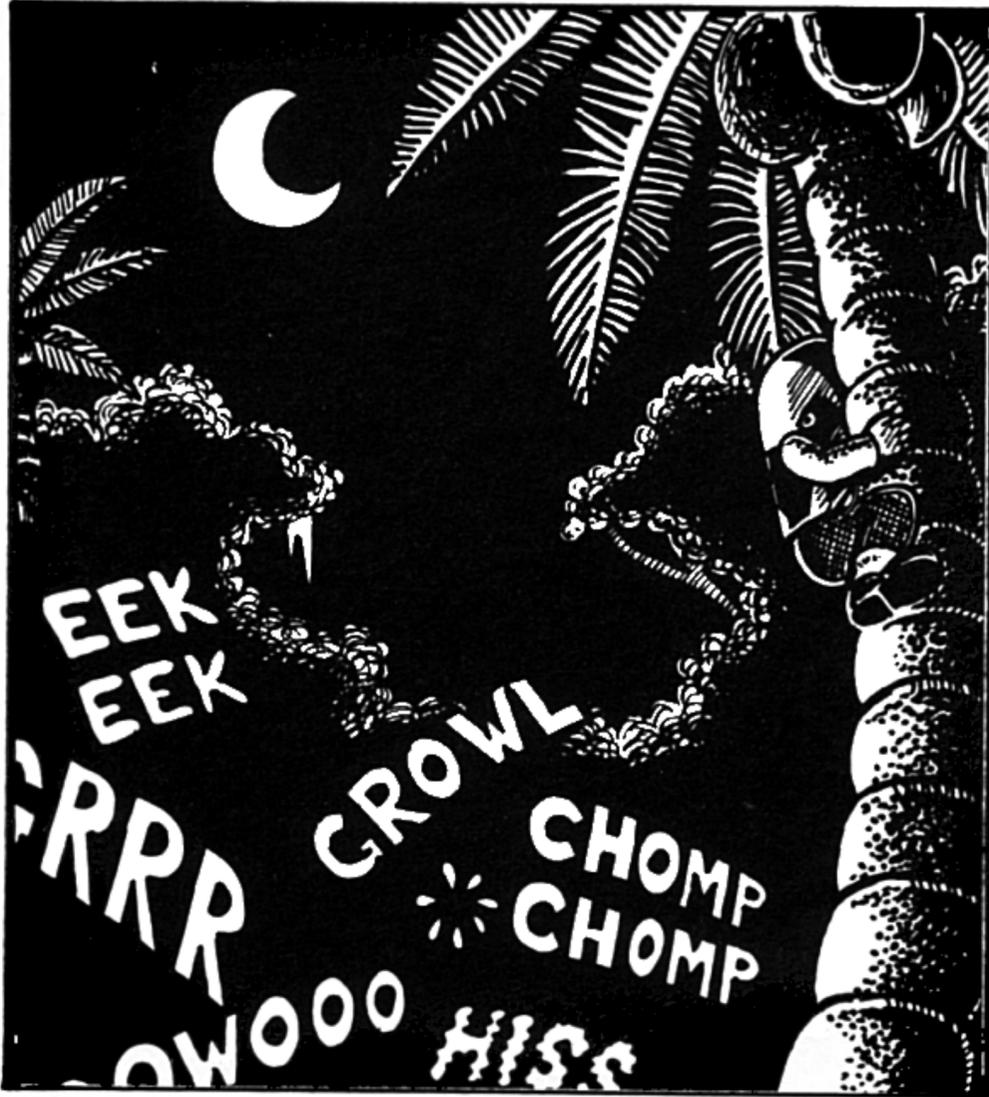




Voodoo Nightmare



BOOTS DECOUVRE LA VIE DANS LA JUNGLE



Heureusement, Boots est courageux.



Il n'y a jamais un moment de répit dans la jungle.

ECRAN D'ETAT

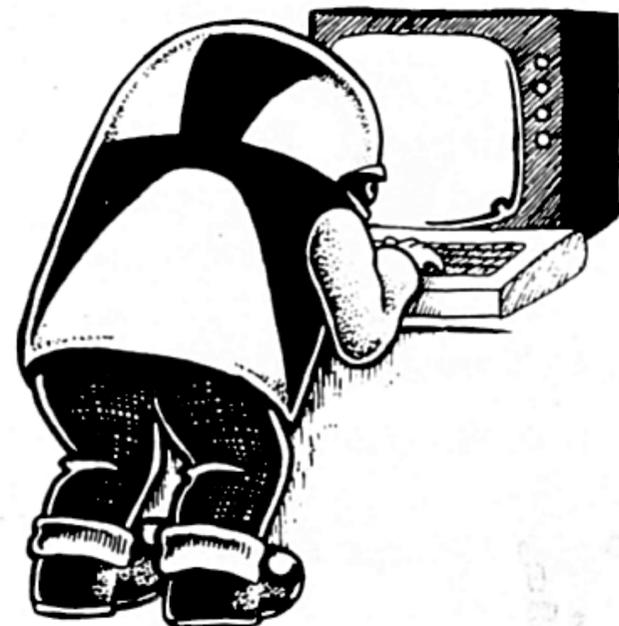
Si vous pressez la barre d'espacement, le jeu s'interrompt et l'écran d'état s'affiche. Il indique votre progression dans le jeu en affichant le épingles magiques et les autres récompenses spéciales que vous avez récoltées.

Il vous permet aussi de sélectionner et d'utiliser les différents armes et objets qui ont été achetés. Déplacez le joystick sur l'article requis et appuyez sur fire. Quand le jeu commence, ce que vous possédez se résume à une paire de vieilles bottes miteuses.

A partir de l'Ecran d'Etat, vous pouvez sauvegarder et charger votre position dans le jeu comme fichier nommé sur une disquette vierge initialisée.

SAUVEGARDE (Tapez F2) : Introduisez votre disquette vierge, tapez un nouveau nom de fichier puis pressez la touche d'entrée. Prenez garde de ne pas sauvegarder sur une des disquettes Voodoo Nightmare.

CHARGEMENT (Tapez sur F1) : Introduisez votre disquette de sauvegarde et tapez le nom de fichier d'un jeu préalablement sauvegardé. Si une erreur apparaît, cela veut probablement dire que vous avez entré un nom incorrect.





Voodoo Nightmare



N'AIÉ PAS PEUR, JE SUIS UN SORCIER



*Un jour, Boots rencontre un inconnu masqué.
"Prépare-toi à mourir," dit le sorcier.*

*"Comment allez-vous?"
demande Boots.*

LE BUT DU JEU

Le seul moyen de ramener Boots à la civilisation est de vaincre l'infâme sorcier. Pour réussir cela, Boots aura besoin d'une sacrée dose de magie.

Une nouvelle petite poupée vaudoue, percée de huit épingles, offre une arme puissante, essentielle pour s'aventurer sur le domaine du Sorcier (la mystérieuse Partie II).

Il y a deux façons d'obtenir les épingles magiques : soit des Dieux dans les temples, soit en accomplissant des missions. Au fur et à mesure que vous trouvez la Poupée Vaudoue et les épingles, elles s'affichent sur l'Ecran d'Etat.



Voodoo Nightmare



BOOTS PART EN EXPLORATION



Boots a découvert un temple souterrain.



"Peur des araignées, moi?" s'exclame Boots.

LES TEMPLES



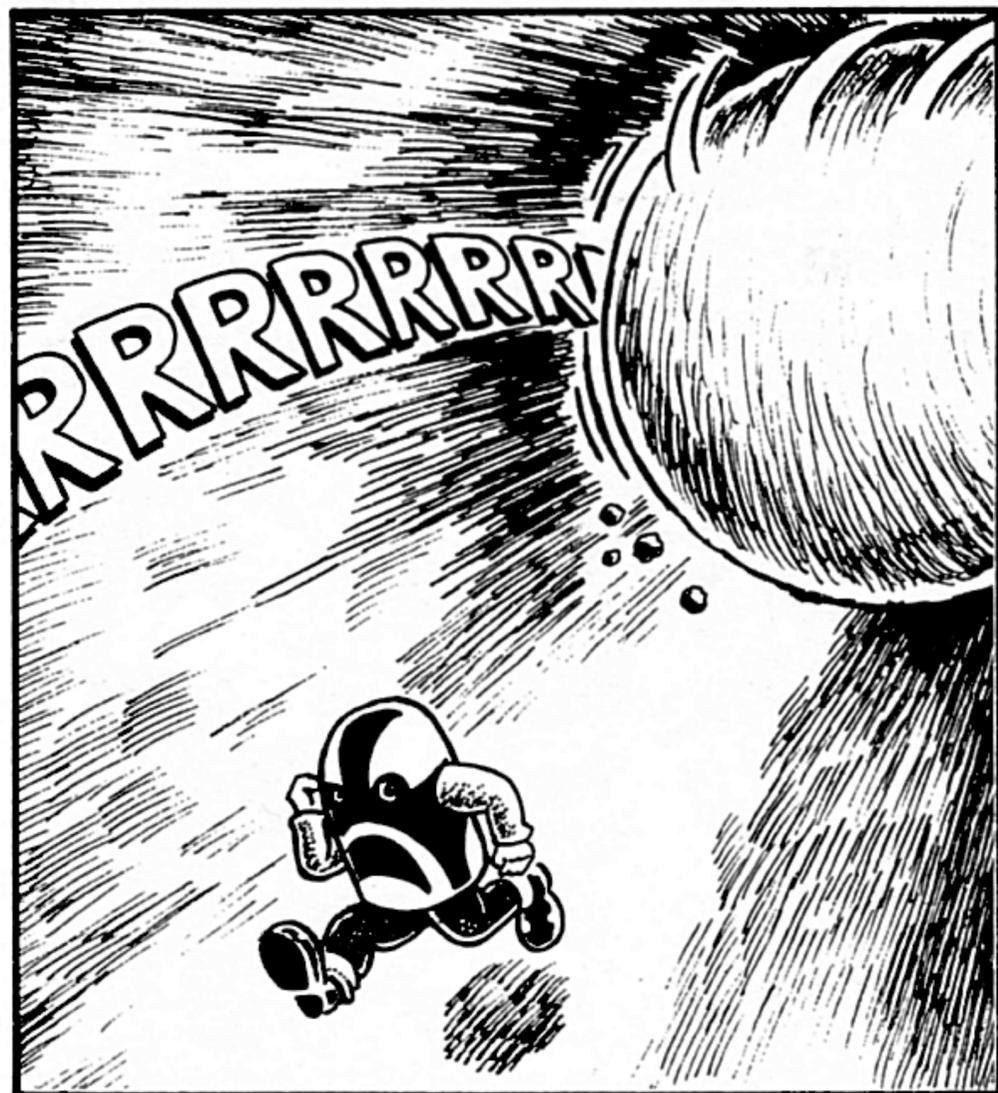
Très vite, Boots devra explorer le premier de cinq immenses temples. Chacun d'eux est consacré à un Dieu de la Jungle particulier : Lion, Araignée, Kong, Serpent et Aigle, chacun ayant leurs propres redoutables serviteurs.

Pour quitter chaque temple, vous devez ramasser toutes les fabuleuses pierres précieuses qui y sont éparpillées, et les montrer au Dieu de la Jungle comme preuve de votre habileté. Le Dieu vous récompensera généreusement. En plus de l'épingle magique convoitée, vous recevrez de la force supplémentaire, toutes les pierres précieuses que vous avez trouvées et un cadeau ou une aptitude spéciale qui vous sera nécessaire pour continuer. Certains Dieux, particulièrement difficiles à satisfaire, voudront, peut-être, que vous effectuiez une autre tâche avant de vous décerner la récompense.

Le nombre de pierres précieuses que vous avez récoltées s'affiche en bas de l'écran. Une pierre précieuse rouge, clignotante,

Voodoo Nightmare

BOOTS S'AMUSE SOUS TERRE



*"Il est peut-être temps de m'en aller,"
pense Boots.*



*Mais il serait impoli de partir sans
rendre visite au Dieu du Temple.*

apparaît quand des pierres précieuses restent à ramasser dans la pièce où vous vous trouvez.

Les temples regorgent de mauvaises surprises. Des gouffres sans fond s'ouvrent sous Boots; des barrières s'élèvent sur son chemin. Il est stupéfié par les portes secrètes et les manettes cachées dans les rochers. Comme si les créatures du temple ne suffisaient pas, certains de ces gros blocs de pierre semblent plutôt instables....

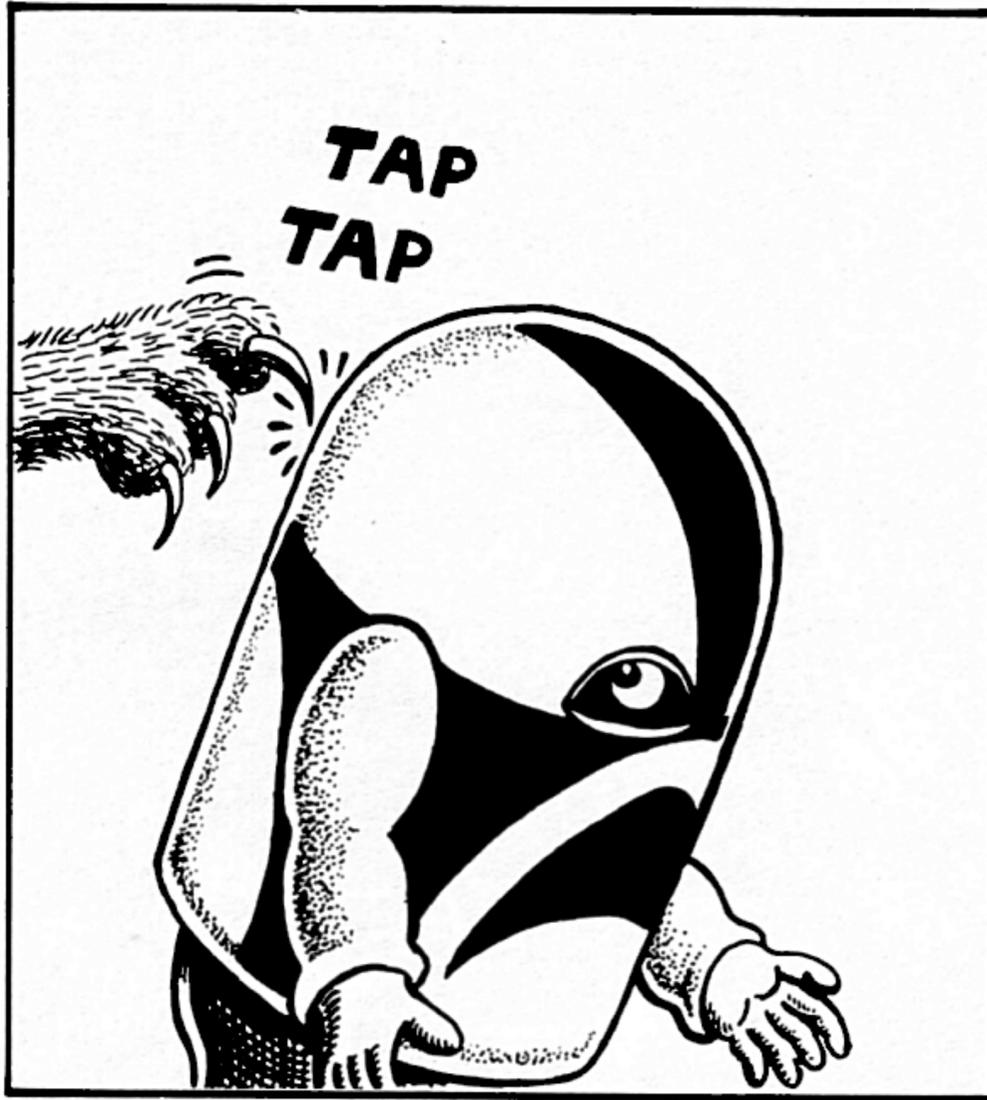
Pour effectuer le tour des cinq temples, il est nécessaire de les aborder dans le bon ordre, qui est ... nous vous avons laissé un indice dans le jeu. Certains articles de votre équipement sont essentiels pour venir à bout des derniers temples, aussi n'oubliez pas de passer au magasin. Faites attention à ce que les Dieux de la Jungle vous disent, ils n'ont pas l'habitude de se répéter.





Voodoo Nightmare

BOOTS A DU PAIN SUR LA PLANCHE



De retour dans la jungle, Boots fait un brin de causette avec une lionne.



..... et rend visite à un indigène malade.

LES MISSIONS

Cinq de huit épingles magiques proviennent des temples, mais où donc Boots trouvera-t-il les trois autres?

Nous ne voulons pas trop vous en dire, mais disons simplement que durant cette épopée, on vous... euh... demandera poliment d'entreprendre trois missions importantes. Si vous les accomplissez, plutôt que vous tourner les pouces, vous serez récompensé par les trois dernières épingles magiques.





Voodoo Nightmare



BOOTS FAIT DES EMPLETTES



Toutes sortes de bonnes choses sont en vente aux Romero's Jungle Stores.

Certaines sont même légales.

LES MAGASINS

En dépit de l'important déficit de Bananes, l'économie de la jungle est assez stable. Boots peut dépenser quelques unes de ses pierre précieuses, durement gagnées, aux Romero's Jungle Stores, qui proposent une large gamme de produits utiles.

Une carte vous aidera à trouver certains des coins pittoresques peu fréquentés et une machette vous sera utile pour vous frayer un chemin. Romero a une excellente ligne de poupées vaudoues, et stocke même de la dynamite....

Une fois dans le magasin, vous pouvez décider quels articles acheter en les sélectionnant avec le joystick et en appuyant sur fire, à partir des étagères derrière Romero. La dernière personne à avoir demandé un crédit a été dévorée toute crue, aussi assurez-vous que vous n'y allez pas les mains vides. Sélectionnez EXIT pour quitter le magasin.





Voodoo Nightmare

BOOTS SE DIVERTIT AVEC LES INDIGENES



*Porquoi Boots a-t'il tout le temps
d'étranges maux de tête?*



*N'y va pas, Boots! Le jeu est une
mauvaise habitude!*

C'EST LA JUNGLE LA-DEDANS

Prenez garde aux indigènes, armés de sarbacanes. Les fléchettes empoisonnées peuvent provoquer des vertiges, une cécité temporaire, ou vous faire perdre une vie.

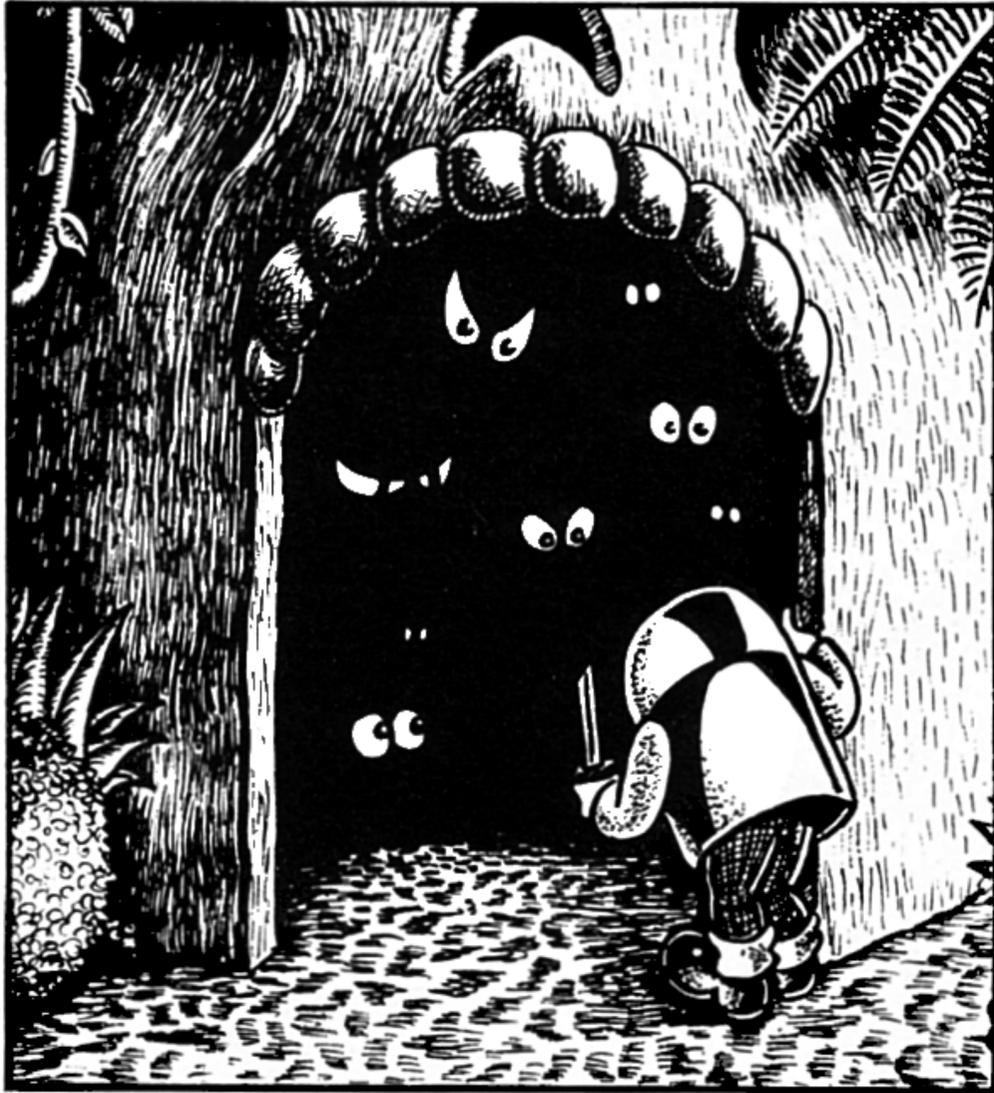
En avez-vous marre d'économiser peu à peu pour vous acheter les articles design de Romero's? Pour ceux qui ont de la veine, le Casino est un moyen rapide vers la gloire et la fortune.....

Mais, où PEUT-ON donc trouver des bananes?

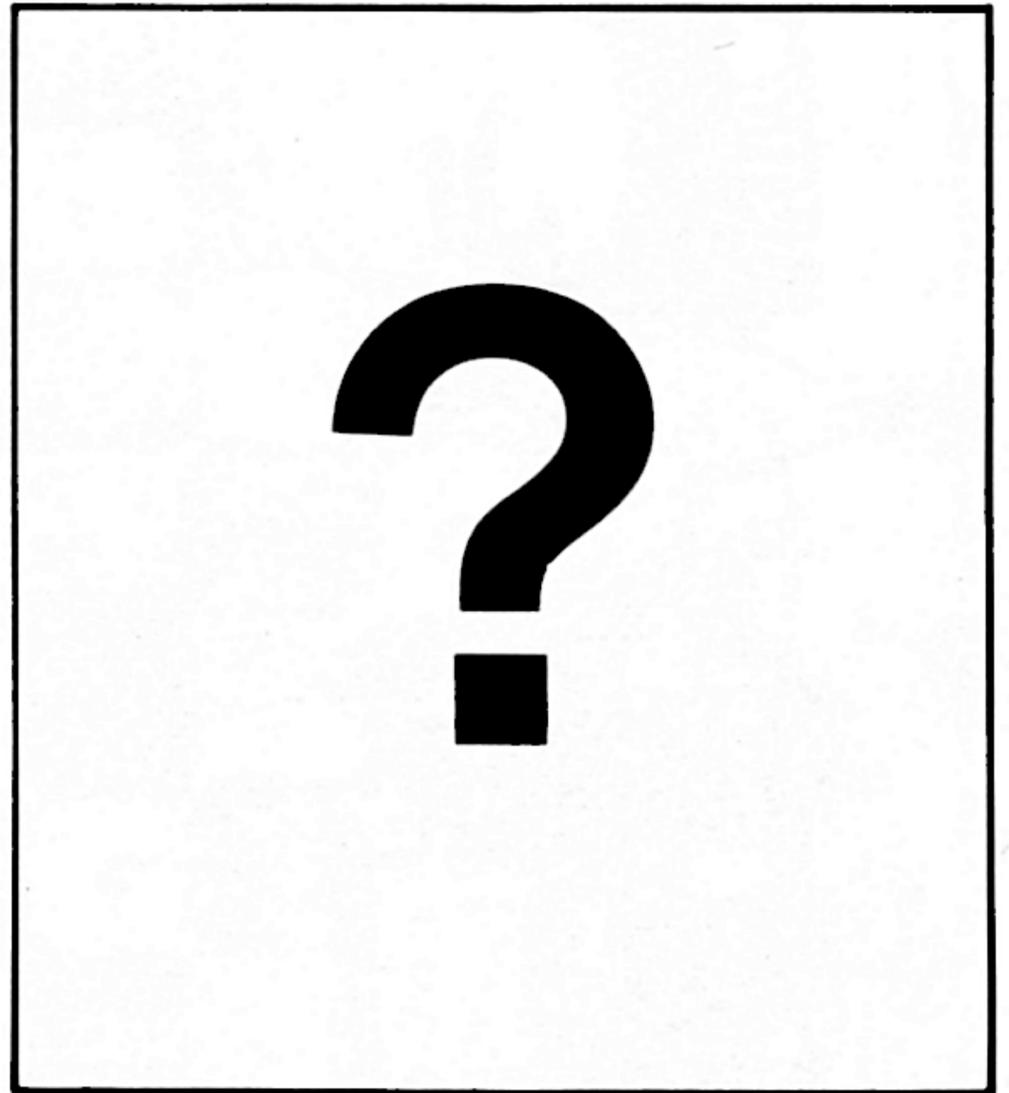


Voodoo Nightmare

BOOTS DERRIERE LA PORTE VERTE



La jungle est plus surprenante encore que ce que Boots avait pu imaginer....



Où est-il passé? Reverrons-nous jamais Boots Barker?

LA MYSTERIEUSE PARTIE II

Ainsi, vous pensez en avoir fini?

Après des mois de jeu, vous avez parcouru cinq temples et accompli trois missions. Vous avez la poupée Vaudoue et les huit épingles. Vous vous trouvez maintenant en face du Sanctuaire du Sorcier.

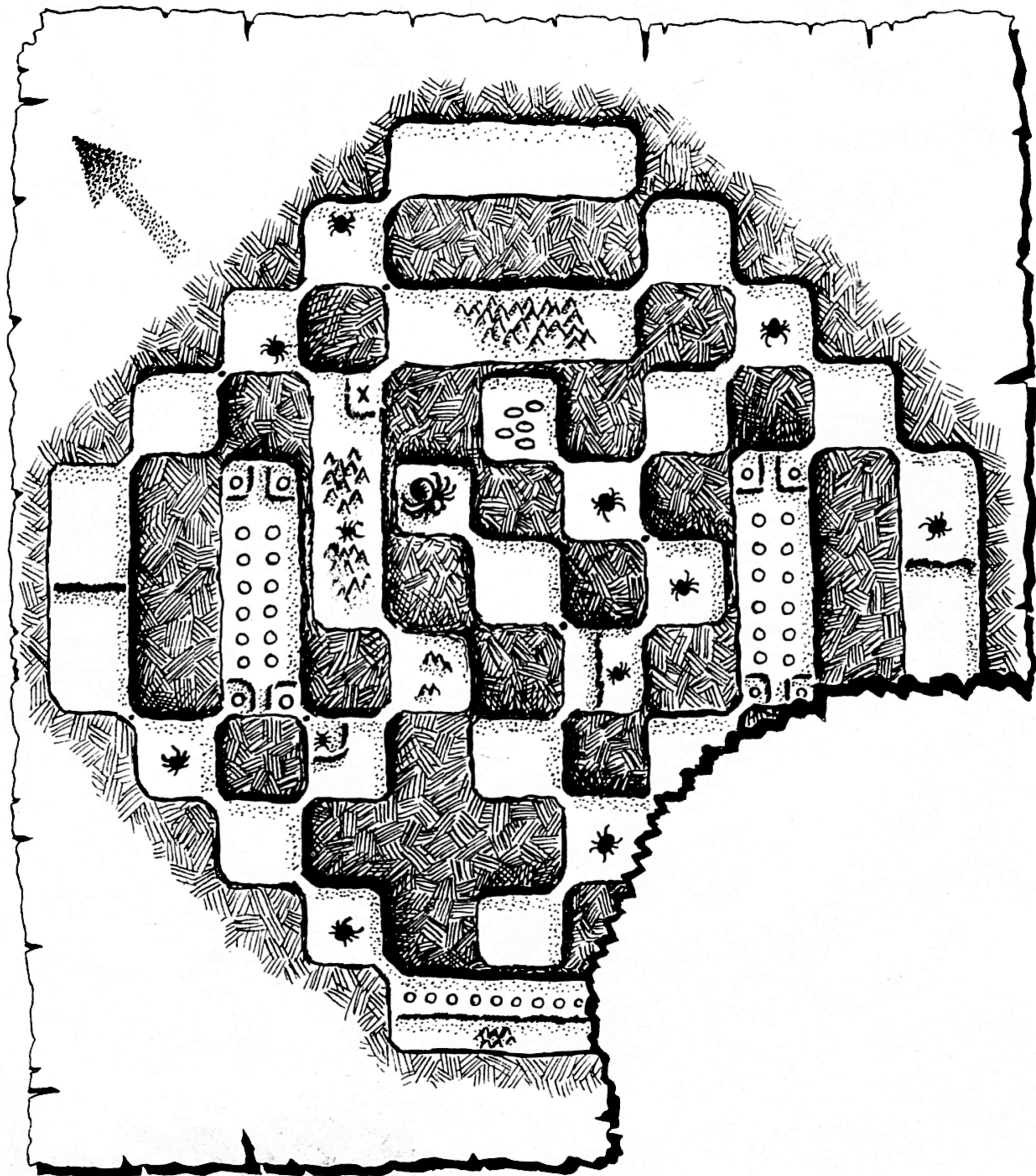
Ce que vous ne saviez pas est que nous avons inclu un tout nouveau jeu dans les desquettes Voodoo Nightmare, qui se déroule dans le domaine du Sorcier. Vous devez effectuer cette Partie II avant d'affronter le Sorcier.

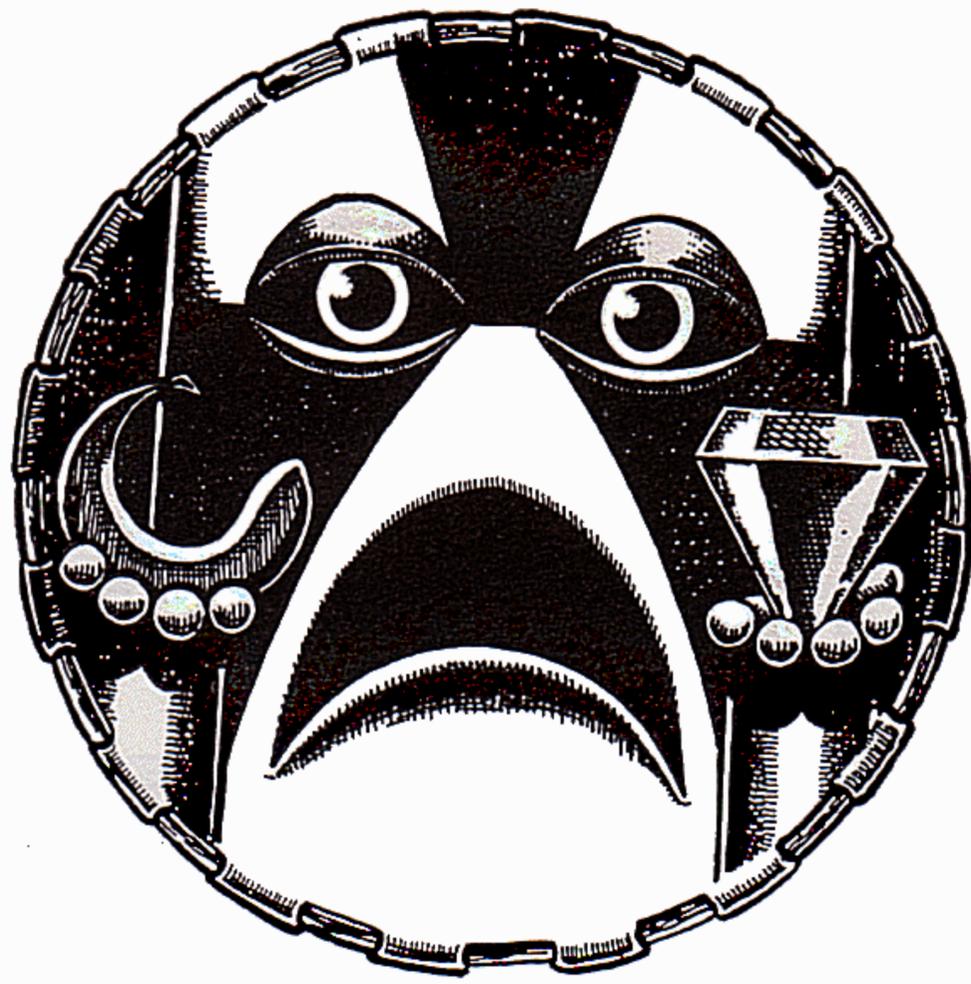
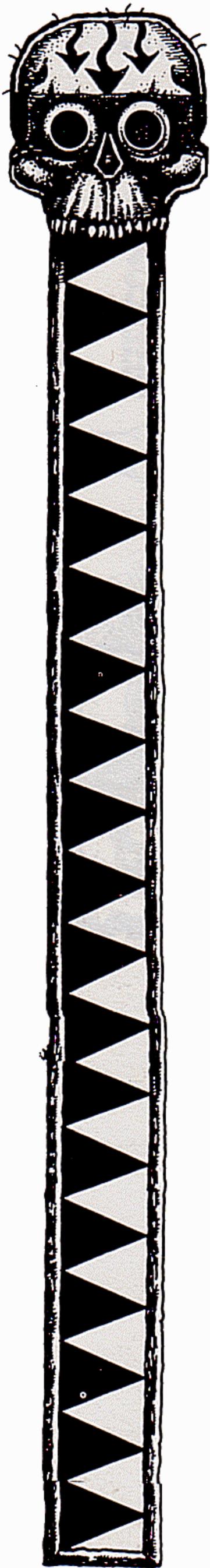
Et nous ne vous en dirons pas un mot.





UN BOUT DE PAPIER TROUVE DANS LA JUNGLE





PALACE

