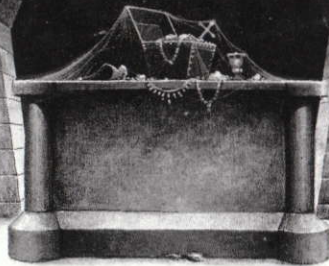


LE TRESOR D'ALI GATOR



3615
LANKHOR

Lankhor

BIARD

LE TRESOR D'ALI GATOR

BUT DU JEU

Parvenir à découvrir la salle du château dans laquelle le pirate ALI GATOR a entassé son trésor.

COMMANDES

Toutes les commandes peuvent se faire au joystick. On peut aussi utiliser les touches directionnelles. L'équivalent de la touche FEU pour le clavier est la touche COPY, RETURN ou SPACE.

Le personnage central se dirige suivant le sens donné par le joystick. L'appui sur la touche FEU fait apparaître un curseur dans la fenêtre texte des actions possibles. HAUT ou BAS pour faire monter ou descendre ce curseur. Un nouvel appui sur la touche FEU valide l'action.

LES ACTIONS

PRENDRE

Prendre un objet. Pour que cette action soit possible, il faut se trouver à proximité de l'objet en question. Les gros objets (colis et livre) ne peuvent être ramassés. Si la besace, qui peut contenir 4 objets, est pleine, le ramassage est impossible.

CHANGER

Echanger un objet. Il est possible de prendre un objet à la place d'un autre. Il suffit de donner le numéro (1 à 4) de l'objet que l'on veut échanger.

OUVRE PORTE

Ouvrir la porte. Certaines portes sont fermées par une grille. Il suffit d'avoir une clef dans sa besace pour les ouvrir. Une clef utilisée disparaît irrémédiablement.

OUVRE COLIS

Ouvrir le colis. Chaque colis contient un objet qu'il est possible de ramasser. Mais il peut aussi contenir un serpent ...et c'est la mort assurée.

ALLUMER

Allumer les torches. Dans certaines pièces, des lutins éteignent les torches dès l'entrée du joueur. Il faut posséder une boîte d'allumettes dans sa besace pour les rallumer sinon c'est le faux pas dans l'oubliette.

BOIRE

Boire la bouteille. L'énergie du joueur diminue au fur et à mesure de son avance. Il en reprend 50% chaque fois qu'il boit une bouteille (bouteille blanche).

LIRE

Lire le livre. Il y a 5 livres dans tout le château. Chaque livre donne un petit indice sur l'emplacement du trésor.

S.O.S.

S.O.S. aventurier perdu. Il est possible de faire appel au fantôme d'ALI GATOR pour entrevoir quelques instants le plan du château. Mais le maître des lieux fait toujours payer ses services. Il réclame, suivant les cas, une bourse d'or ou une bouteille de potion magique (bouteille verte avec un P).

SUICIDE

Suicide du joueur.
Sans commentaires.

RETURN

Le bouton feu a été actionné par erreur. Cette option permet le retour au déplacement du personnage.

les objets

Leur finalité a été expliquée dans le commentaire des actions. Leur emplacement change à chaque partie rejouée.

les pièces obscures

Il y en a trois. Leur tirage est aléatoire. Comme il y a au moins 5 boîtes d'allumettes, le joueur prudent peut s'en prémunir.

les oubliettes

Au nombre de 10, tirage aléatoire également. Au fond d'une oubliette, il y a souvent des serpents mortels.

AUTEUR :
Claude LE MOULLEC

Copyright LANKHOR 1991

La disquette ci-contre fait l'objet
d'un copyright. Il est formellement
interdit d'en faire une copie ou de
copier la documentation. La dis-
quette est protégée contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE LA
DISQUETTE PEUT PROVOQUER DES
DOMMAGES A LA DISQUETTE OU A
VOTRE ORDINATEUR.



Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART