

SUR LES TRACES DU DEIRDRON



SUR LES TRACES DU DEIRDON

Lorsqu'il était jeune, votre oncle Archibald découvrit le Déirdron, mais il dut s'en séparer. Le Déirdron est la chose la plus extraordinaire au monde. Il possède d'immenses pouvoirs magiques et vous initiera, entre autres, au Secret de l'Univers.

Le Déirdron est une sphère dorée. Pour l'instant en tout cas, car il a la particularité de changer de forme au cours des âges.

Archibald souhaite vous voir partir à sa recherche pour que vous le rameniez à Métallica.

A cette intention, il a construit l'Astrovelle, un curieux mélange de Montgolfière et de jeep tout-terrain équipée de pneus spéciaux, permettant de conduire dans le goudron gluant et visqueux du Marais Noir, sans y sombrer. Il vous faudra apprendre à le conduire et à le piloter aussi bien dans le brouillard que dans les terribles ouragans du Marais Noir. Vous serez également équipé d'un auto-jet, pour les vols de courte durée.

Je t'en prie, fiston, ne t'aventure surtout pas dans le Marais Noir, avant d'avoir entendu mes conseils.

Rappelle-toi aussi que jamais personne n'a piloté l'Astrovelle avant toi. Ce sera donc dangereux, même si tu l'équipes de tous les gadgets en vente aux Galeries. Il te faudra beaucoup de temps et de patience pour devenir un bon pilote, mais, surtout, n'abandonne pas ! Tu en viendras à bout !
Je suis le seul à pouvoir t'aider à trouver le Déirdron, ne l'oublie pas !

Ton Oncle Archibald

En pénétrant dans la ville souterraine de Metallica, vous vous rendez tout d'abord dans l'appartement d'Archibald. Il a des choses très intéressantes à vous confier à propos des habitants du marais. Ceux-ci vivent dans de petites cabanes et s'expriment en remuant leurs antennes. Archi vous dira comment échanger chansons et jetons contre les indices qui vous mettront sur la piste du Déirdron.

Il vous parlera aussi des horribles Crabes de Marais que vous prendrez soin d'éviter, des Galadres dont vous vous nourrirez, des Pierres de Nuit qui vous fourniront du combustible, et des Siltex que vous rencontrerez de temps en temps.

Archibald vous donnera certains objets qu'il a rapportés de ses voyages. Vous pourrez les échanger contre des jetons après avoir âprement marchandé avec les Sages de Metallica. Ces jetons vous permettront d'acquérir des logiciels, des manomètres et autres équipements plus ou moins indispensables à votre voyage, tous en vente aux Galeries Galactiques.

A présent en route ! Qui sait, si vous êtes intelligent, chanceux et persévérant, vous pourrez peut-être trouver le Déirdron et le ramener. Votre oncle Archibald compte sur vous !

Un dernier mot : chaque fois que quelqu'un découvre le Déirdron, celui-ci se déplace. Cela permet à un joueur de partir sur ses traces aussi souvent qu'il le désire, cherchant toujours de nouveaux indices et de nouvelles cachettes.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

1. Insérez la disquette de jeu dans le lecteur de disques 1.
2. Fermez le lecteur de disques.
3. Mettez le moniteur et le micro sous tension.
4. Patientez quelques secondes et vous verrez apparaître la page de garde.
5. Le programme vous demandera si vous êtes le joueur 1 ou 2. Deux parties seulement peuvent en effet être conservées (Voir "Comment sauver le jeu"). Tapez 1 ou 2 pour répondre.
6. Le programme vous demandera alors si vous souhaitez commencer une

nouvelle partie ou si vous préférez reprendre la partie précédente où vous l'aviez laissée (Voir "Comment sauver le jeu"). Répondez en tapant O (pour oui) si vous voulez continuer la partie précédente ou en tapant N (pour non) sinon.

Remarques :

- Si vous possédez un APPLE IIe, mettez-vous en mode majuscules bloquées.
- Si vous utilisez un téléviseur couleur avec un interface "Chat Mauve", vous avez la possibilité d'améliorer la visualisation des lettres à l'écran. Pour cela, appuyez sur la touche ESC durant le chargement du programme, avant l'apparition de la page de garde.

COMMENT SAUVER LE JEU

Avant de trouver le Déirdron, il vous faudra jouer pendant des dizaines d'heures, ce qui se fera bien entendu au cours de plusieurs parties.

Si vous éteignez votre terminal à la fin d'une partie, toutes les informations la concernant seront perdues (position de l'Astrovella, vos jetons, vos gadgets) et vous devrez tout recommencer à zéro... sauf si vous SAUVEZ LE JEU. Pour ce faire, procédez de la façon suivante :

1. Ne protégez pas votre disquette contre l'écriture, cela vous empêcherait de sauver votre jeu.
2. Rendez-vous dans l'Astrovella.

5

3. Enclenchez l'ordinateur de l'Astrovella.
4. Appuyez sur **S** pour sauver l'état du jeu.

REMARQUES :

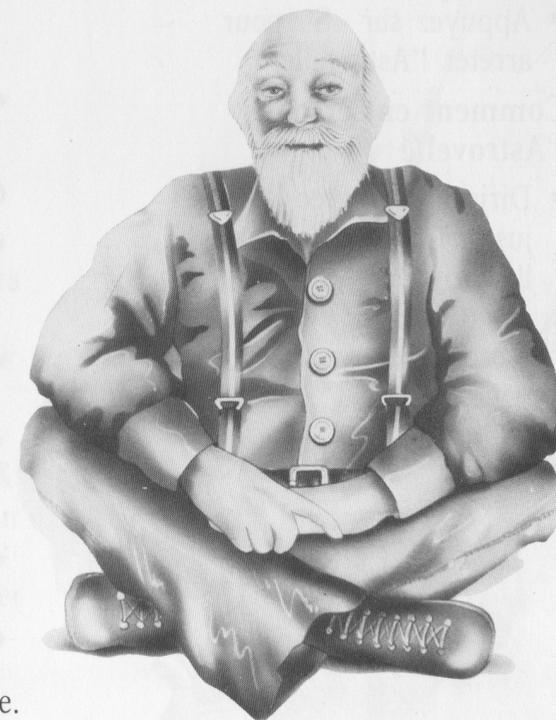
- Deux joueurs peuvent concurremment sauver leurs jeux respectifs. **PAS D'AVANTAGE.** Si vous êtes plus de deux à vouloir rechercher le Déirdron, il faudra attendre un peu ou renoncer à sauver l'état de votre jeu.

- Pour savoir à quel joueur il a affaire, le programme demandera toujours en début de partie si vous êtes le joueur 1 ou 2 avant de reprendre le jeu où vous l'aviez laissé. Tapez sur **1** ou **2** pour répondre.

- Prenez l'habitude de sauvegarder votre jeu régulièrement au cours d'une partie. Pensez que s'il y avait une panne de courant, vos précieuses heures de recherches seraient perdues à jamais !

COMMENT PRENDRE SOIN DE LA DISQUETTE

1. Lorsque vous arrêtez de jouer, ouvrez la porte du lecteur de disques, et retirez votre disquette du lecteur.
2. Soyez attentif à ne pas endommager la disquette. Ne touchez jamais sa partie découverte !
3. Eteignez votre micro.
4. Rangez la disquette dans sa pochette et replacez-la soigneusement dans sa boîte.



6

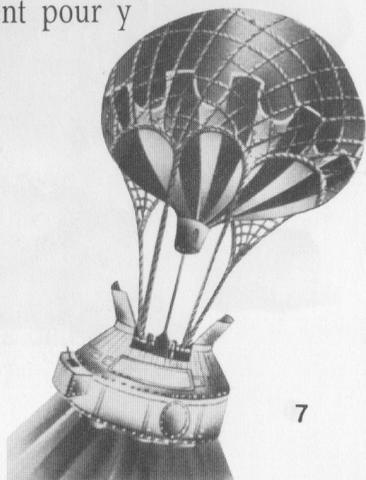
CONSEILS PRATIQUES

Comment se déplacer

- Utilisez les clés  pour conduire l'auto-jet et l'Astrovelle.
- Appuyez sur **S** pour arrêter l'Astrovelle.

Comment entrer dans l'Astrovelle

- Dirigez-vous avec l'auto-jet jusqu'à l'écoutille de l'Astrovelle.
- Appuyez sur la barre d'espacement pour y pénétrer.



7

Comment se procurer du combustible

- Conduisez l'Astrovelle tout près d'une Pierre de Nuit et sortez.
- Utilisez l'auto-jet pour vous rendre à la plate-forme de forage de l'Astrovelle.
- Appuyez sur la barre d'espacement pour forer.

Comment se nourrir

- Conduisez l'Astrovelle au-dessus d'un Galadrier et sortez.
- Utilisez l'auto-jet pour grimper dans l'arbre.
- Appuyez sur la barre d'espacement pour secouer les branches.
- Utilisez l'auto-jet pour aller jusqu'aux fruits.
- Appuyez sur la barre d'espacement pour manger les Galadres.

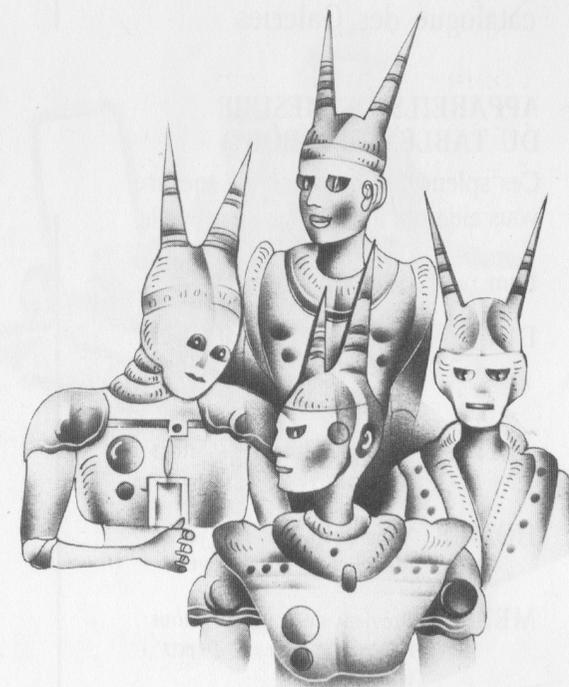
Comment entrer à Métallica

- Dirigez l'auto-jet au-dessus de la trappe d'entrée.
- Appuyez sur la barre d'espacement.

Comment s'entendre avec les habitants du Marais

- Le **DICTO** de l'Astrovelle vous apprendra le langage des habitants du Marais.
- Le programme **INFO-T** de l'Astrovelle vous informera de leurs coutumes.
- Si d'aventure, les habitants du Marais se fâchaient ou disparaissaient, pensez à leur jouer un air de **MUSIX**.
- Appuyez sur **R** pour leur donner des jetons rouges, sur **J** pour leur en donner des jaunes, et sur **V** pour leur en donner des verts.

- Et surtout, soyez prudent et circonspect lorsque vous aurez affaire à eux !



8

LES GALERIES GALACTIQUES

Avant d'entreprendre votre voyage, vous devez vous équiper.

A cet effet, nous vous présentons ci-dessous le catalogue des Galeries

APPAREILS DE MESURE DU TABLEAU DE BORD

Ces splendides appareils de mesure vous aideront à contrôler l'Astrovelle.

Nom	Description	Prix
DIR-?	Indique la direction de l'Astrovelle	10 jetons verts
ALTI?	Indique l'altitude de l'Astrovelle	7 jetons verts
HOMER	Vous dirige vers Métallica	9 jetons verts
METEO	Prévient de l'approche d'une tempête	8 jetons verts

Galactiques.

Mais attention ! Réfléchissez avant de faire vos achats, car, si certains articles seront utiles à votre voyage, d'autres le seront beaucoup moins !

JAUGE	Indique la quantité de combustible disponible dans l'Astrovelle	6 jetons verts
AUTOP	Pilote automatique qui vous ramènera à Métallica	10 jetons verts
RADAR	Aide à repérer les habitations	8 jetons verts
HAB-1	Indique l'habitation la plus proche	9 jetons verts

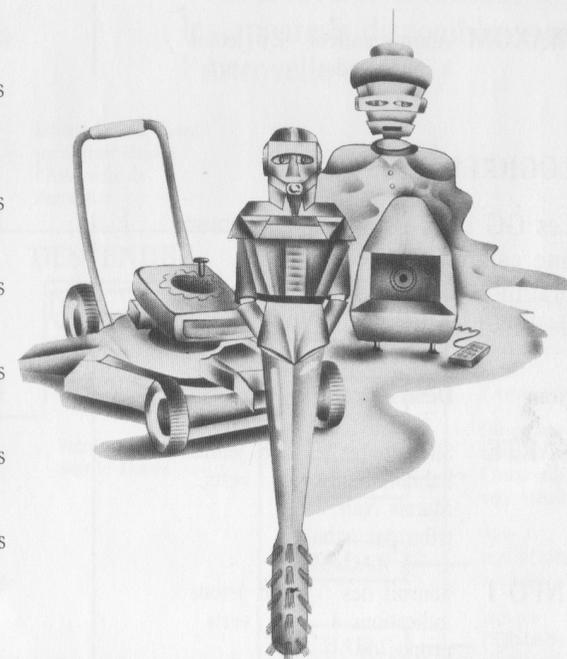
9

ARTICLES MÉNAGERS MÉTALLICAINS

Il peut être agréable de posséder certains de ces articles, quoiqu'ils ne soient pas toujours indispensables...

GASEX Jauge à combustible de robot 21 jetons verts

Nom	Description	Prix
POSIX	Destructeur électronique d'immondices	25 jetons verts
HOVAK	Taille-crayons radioguidé	18 jetons verts
ESSEX	Tondeuse digitale	19 jetons verts
ASC-5	Bouton STOP d'un ascenseur	29 jetons verts
FIDOX	Chien-robot (serveur zélé)	23 jetons verts
XXX-2	Four à micro-ondes, servant à cuire la nourriture du FIDOX	22 jetons verts



10

LETTX	Ouvre-lettre électronique	24 jetons verts
TURBO	Brosse à dents pour FIDOX	23 jetons verts
ABCDE	Jeu éducatif pour robots enfants	28 jetons verts
MAXOM	Alarme antivol à micro-ondes	26 jetons verts

LOGICIELS

Les GG vous proposent également une gamme de programmes pratiques, adaptés à l'ordinateur de l'Astrovelle.

Nom	Description	Prix
CARTE	Situe toutes les habitations du Marais Noir, tribu par tribu	8 jetons verts
INFO-T	Fournit des indications à propos de chaque tribu du Marais	8 jetons verts

11

ZENER	Gratte-dos téléguidé	22 jetons verts
FAZER	Dégivreur électronique d'aliments	21 jetons verts
YUKAL	Costume pour robot	20 jetons verts
PLAXI	Lave-glace à ultra-sons	19 jetons verts

DICTO	Traduit instantanément des mots ou phrases utilisés par les 25 tribus	8 jetons verts
--------------	---	----------------

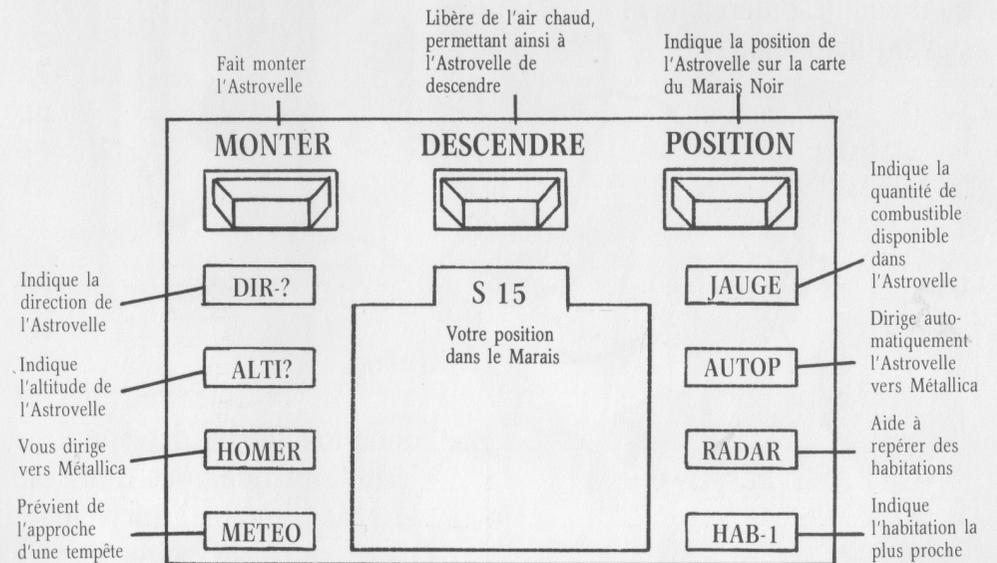
MUSIX	Permet de créer les chansons utilisées comme monnaie d'échange avec les tribus	9 jetons verts
--------------	--	----------------

TRAC 4	Logiciel surprise	9 jetons verts
---------------	-------------------	----------------

LE TABLEAU DE BORD DE L'ASTROVELLE

Le tableau de bord de l'Astrovelle est fourni équipé des boutons de commande permettant de Monter, Descendre, et de calculer la Position...

Pour activer un instrument, dirigez l'astérisque dessus en utilisant les clés  puis appuyez sur la barre d'espacement. Vous trouverez ci-dessous tous les appareils disponibles sur l'Astrovelle (*).



(*) (Tous ne sont pas montés d'origine)

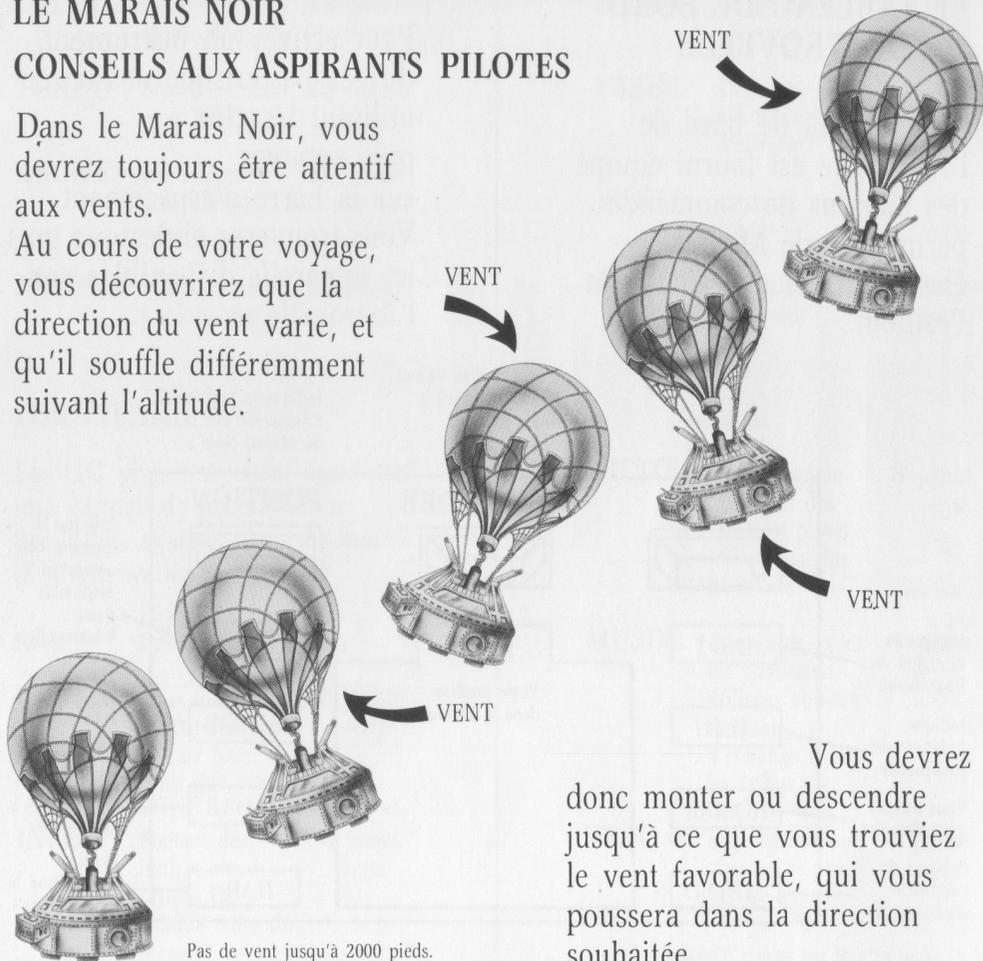
12

LE MARAIS NOIR

CONSEILS AUX ASPIRANTS PILOTES

Dans le Marais Noir, vous devrez toujours être attentif aux vents.

Au cours de votre voyage, vous découvrirez que la direction du vent varie, et qu'il souffle différemment suivant l'altitude.



Pas de vent jusqu'à 2000 pieds.

Vous devrez donc monter ou descendre jusqu'à ce que vous trouviez le vent favorable, qui vous poussera dans la direction souhaitée.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

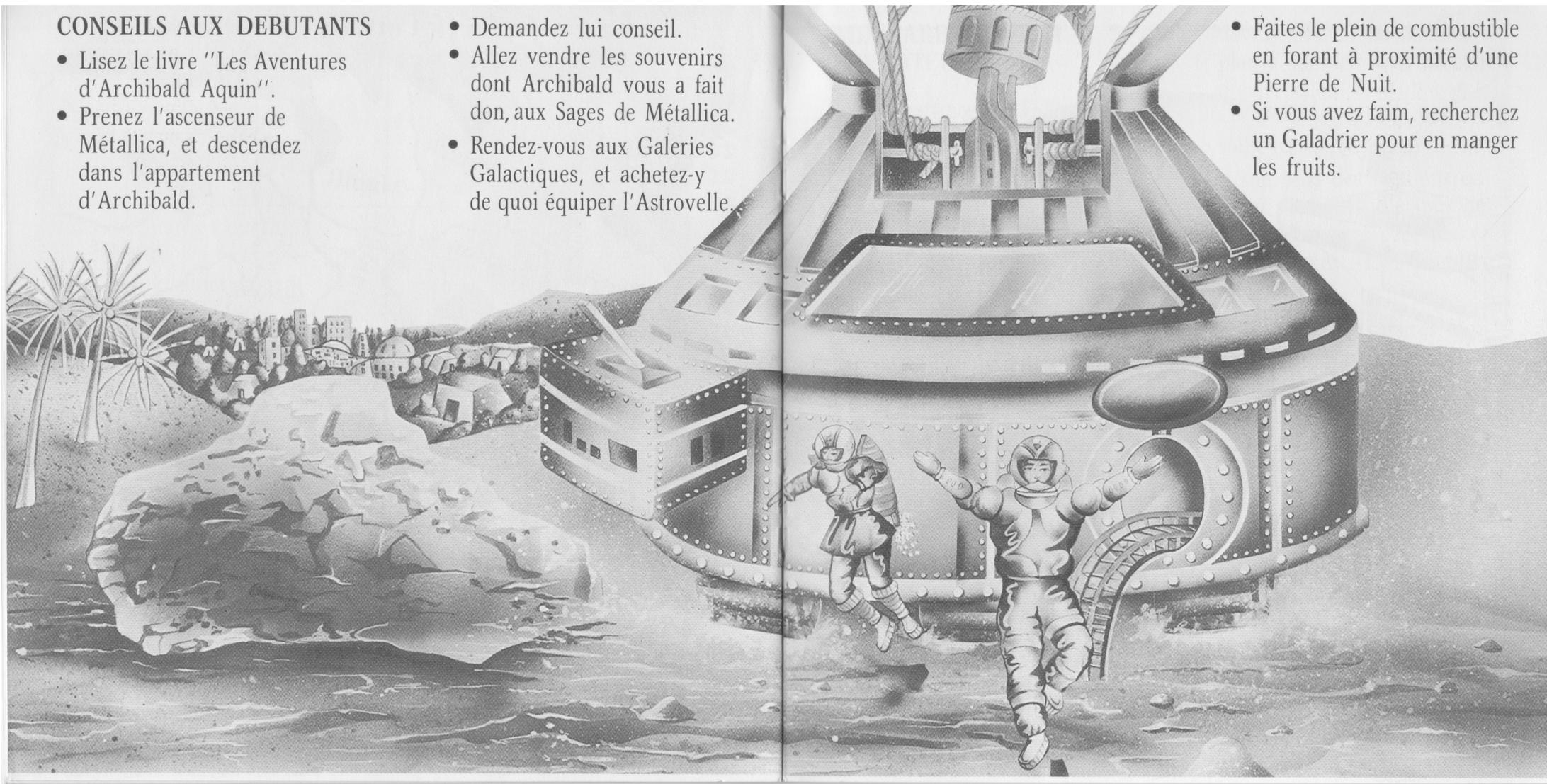


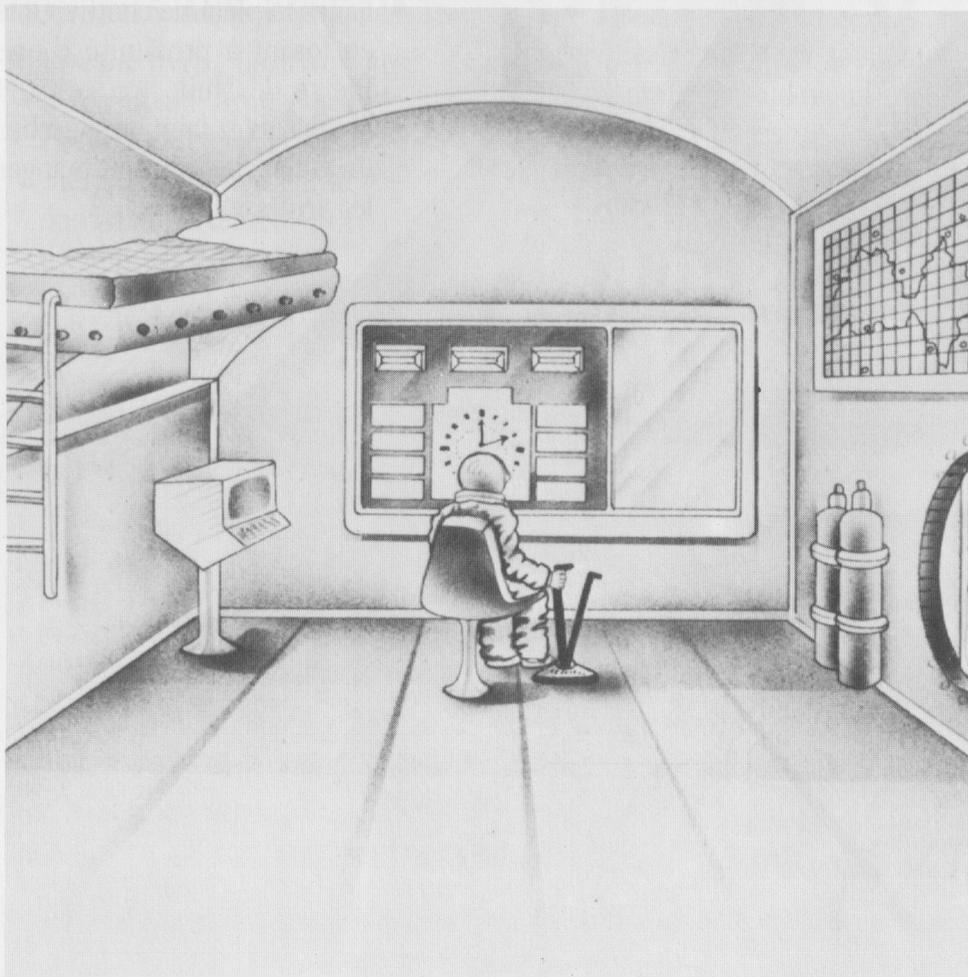
MARAIS NOIR

CONSEILS AUX DEBUTANTS

- Lisez le livre "Les Aventures d'Archibald Aquin".
- Prenez l'ascenseur de Métallica, et descendez dans l'appartement d'Archibald.
- Demandez lui conseil.
- Allez vendre les souvenirs dont Archibald vous a fait don, aux Sages de Métallica.
- Rendez-vous aux Galeries Galactiques, et achetez-y de quoi équiper l'Astrovelle.

- Faites le plein de combustible en forant à proximité d'une Pierre de Nuit.
- Si vous avez faim, recherchez un Galadrier pour en manger les fruits.





17

AUX PARENTS ET AUX EDUCATEURS

"Sur les traces du Déirdron" est, avant tout, une épreuve de réflexion et d'adresse.

Quel que soit le niveau de difficulté et de sophistication recherché par le joueur, celui-ci aura l'occasion d'apprendre, tout en faisant preuve d'esprit d'initiative... et en s'amusant !

Promu pilote de l'Astrovelle, le joueur traversera le pays du Marais Noir, à la recherche de la chose la plus merveilleuse au monde : le Déirdron.

Dès le départ, il aura à prendre des décisions, à s'organiser, et à tenir soigneusement à jour son carnet de bord, sous peine d'échouer.

Constamment placé dans de situations nouvelles, le pilote

devra réfléchir au meilleur plan à adopter dans chacune d'entre elles.

C'est ainsi que le jeu sollicitera tour à tour :

- son sens des relations qui lui permettra d'établir de bons contacts avec les différentes tribus peuplant le Marais
- son sens des affaires, qui lui permettra de marchander et de conclure, à son avantage, des marchés avec les tribus et avec les Grands Sages métalliciens
- son sens de l'orientation, qui lui permettra de retrouver sa route, en utilisant les cartes du Marais Noir.

Amusement et apprentissage seront ses compagnons de route.

18

CARNET DE BORD

Pour certaines tribus:

1 jeton jaune : 2 jetons rouges
1 jeton rouge : 2 jetons verts

CARNET DE BORD

SUR LES TRACES DU DÉIRDON a été créé
par Tom Snyder Productions Inc. et adapté en
français par EDICIEL MATRA-HACHETTE.

Auteur du programme : Thomas Snyder

Conseil en programmation : Omar Khudari

Adaptation française : Jean-Luc Fischer

Graphisme : Jean-Pierre Buchert et Gabrielle Savage

Illustrations : Anna Davidian

Copyright 1983 par Spinnaker Software Corporation.

Copyright 1984 par Ediciel Matra-Hachette pour l'adaptation
française.

Apple II est une marque déposée de la société Apple.

Chat Mauve est une marque déposée de la société

Le Chat Mauve micro-informatique.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction
par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme,
la présentation et les documents d'accompagnement.

EDICIEL

SPINNAKER

IMP. FONTAINE S.A. - POITIERS