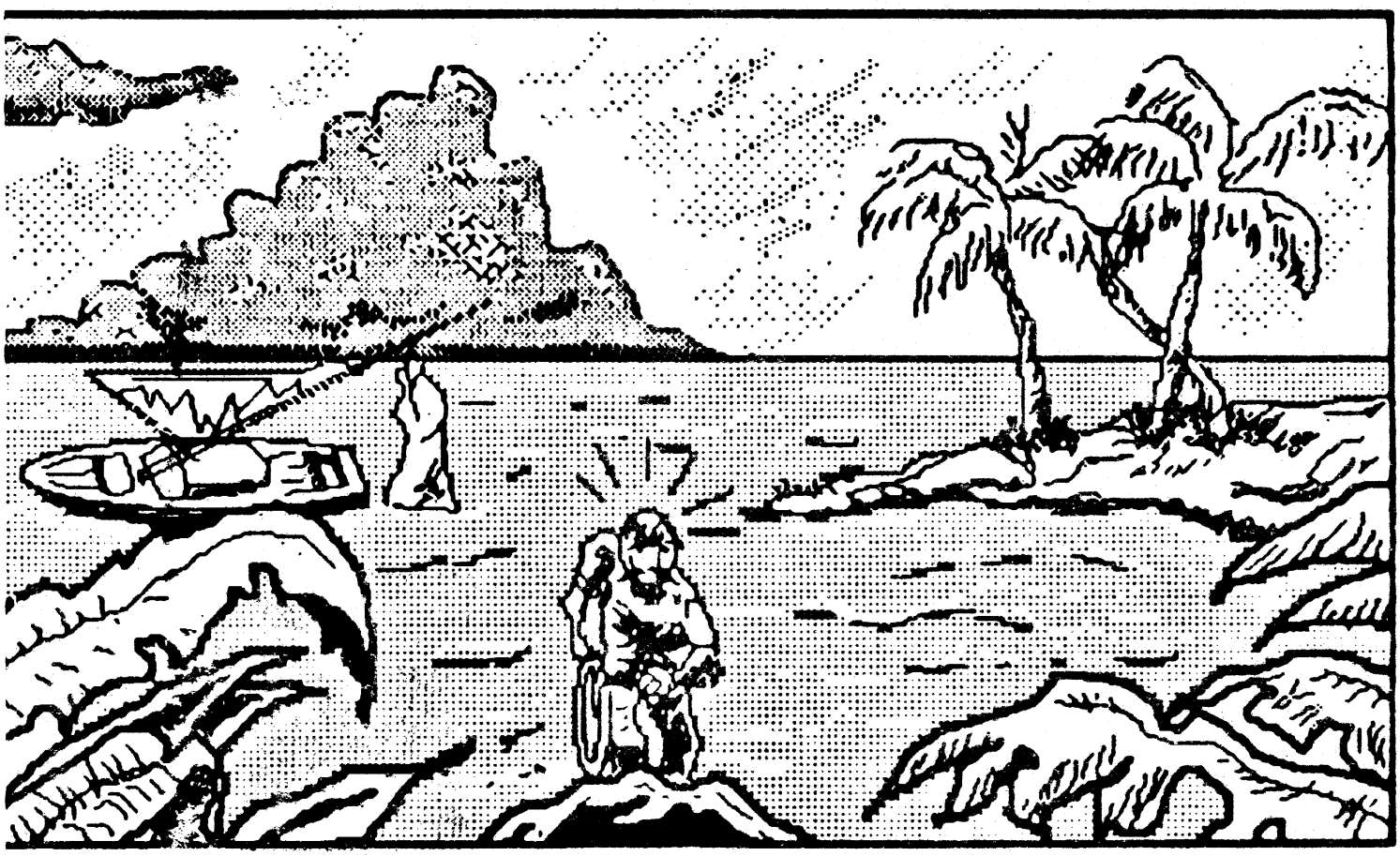
TEMPETE SUR LES BERMUDES

Christophe BOURRIER



© FROGGY SOFTWARE 1986

TABLE

[illegible]

[illegible]

[illegible]

TEMPETE SUR LES BERMUDES
Christophe BOURRIER
© FROGGY SOFTWARE

THEME DU JEU

Votre goût prononcé pour l'aventure et les sardines à l'huile vous a poussé à participer à la transat en solitaire. Tout baigne dans le plancton, jusqu'à ce jour où une tempête inopinée et sournoise vous surprend par derrière,la traîtresse.

Avant même que vous n'ayez pu dire "anticonstitutionnellement", une lame balaye votre pont. Manque de pot, c'est juste le moment où vous vous y trouvez ! Dans la minute qui suit vous perdez: connaissance, votre bateau, l'équilibre, et la tête.

Mais Neptune est un Dieu sympa et plutôt que de renouveller le coup du Rainbow Warrior, il vous dépose groggy (software) sur une plage déserte.

En ouvrant un œil embué par les algues vous constatez que vous êtes sur une île. Votre bateau s'est échoué non loin de là. Pas de panique. Il s'agit de le réparer au plus vite pour pouvoir repartir. A vous de jouer!

MODE D'EMPLOI

Mettez votre clavier en français et en MAJUSCULES (<---comme ça, en bloquant la touche shift).

C'est fait? Super. On y va. Votre lecteur de disquette est affamé. Donnez-lui la première face à manger et allumez votre Apple. Après la présentation tapez la barre d'espace ou la touche return pour charger le programme. La sirène d'alarme vous informe que cette opération est terminée et que vous allez pouvoir jouer. Tapez une touche pour l'arrêter et retournez votre disquette. Avec la barre d'espace sélectionnez le témoin OUI/NON et tapez return. C'est parti!

Le cadre apparaît ainsi que la première image. Le ménage n'étant pas parfait, ne vous étonnez pas de la présence d'une araignée qui va tisser sa toile pendant le temps limité qui vous est imparti pour résoudre l'énigme.

la touche del (en haut à droite du clavier) vous permet:

- de visualiser les objets se trouvant sur l'écran
- de savoir quels sont ceux que vous portez
- de connaître le temps qui vous reste
- de savoir dans quelles directions vous pouvez vous déplacer

En appuyant à nouveau sur cette touche, le dessin réapparaît.

Pour dialoguer avec l'ordinateur, tapez un verbe à l'infinitif, ou un verbe et un nom. Exemple: LEVER ANCRE, MANGER, etc...

N,S,E,O suffisent pour indiquer la direction de déplacement.

SAUVEGARDE ET REPRISE DU JEU

Comme son nom l'indique SAUVER JEU ne sert pas à charger un ancien jeu et CHARGER JEU ne sert pas à sauver une partie en cours. Donc remettez tout ça dans l'ordre.

Vous pourrez sauver jusqu'à 4 parties différentes en les sélectionnant avec les touches de curseur (<- ou ->). Une fois le numéro choisi tapez return. Escape annule la dernière commande.

PERDU

En cas d'échec, une image défile sur l'écran. Tapez deux fois 'C' et le message 'VOULEZ VOUS REJOUER' apparaîtra. Appuyez sur la barre d'espace puis sur return pour donner votre choix.

GAGNE

Vous voilà repartil Cette fois on filme votre bateau d'hélicoptère. Vous devez franchir le chenal qui mène à la ligne d'arrivée. La touche 'J' déplace votre catamaran vers la gauche et la touche 'K' vers la droite. Tâchez d'éviter les rochers qui encombrent votre route. Au bout de 2000 points, vous franchirez la ligne d'arrivée. (En démarrant directement sur la face 2 de la disquette, vous pourrez vous entraîner à déplacer votre bateau).

PROTECTION DU JEU

En pleine tempête sur les Bermudes, on ne protège pas le jeu contre les pirates.

LE GRAPHISTE

Philippe **BOUSQUET** a réalisé la plupart des dessins de ce jeu en collaboration avec l'auteur. C'est très bien. Vive les équipes.

L'AUTEUR

Christophe **BOURRIER** est né le 17 novembre 1969 à Lunel. Ceux qui savent dans quel département(*) ça se trouve font preuve d'une immense culture. Il programme depuis sa tendre et lointaine enfance en BASIC, en ASSEMBLEUR et en PYJAMA, trois langages qui lui sont familiers.

JE CRAQUE

Vous craquez? Vous voulez la solution??? Bon, allez, envoyez une enveloppe timbrée à votre nom et 4 timbres, avec le nom du jeu à

Docteur FROGGY
34 rue Henri Chevreau
75020 PARIS

(*) dans l'Hérault

LE CRAQUETTE

Philippe BOUSSOUET a [illegible] la [illegible]

collaboration [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] familiers.

LE CRAQUE

Vous craquez ? Vous voulez la solution ??? [illegible]

[illegible]

[illegible]

Docteur PUGGGY

34 rue Henri Chevreau

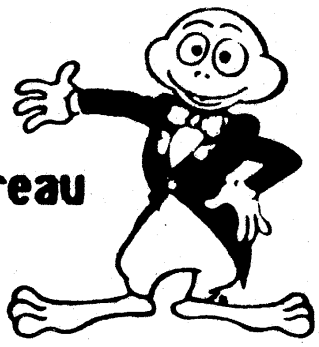
75020 PARIS

(*) dans l'Hérault

FROGGY SOFTWARE

des jeux d'aventures marrants pour Apple //e ou //c

déja parus:

- ☐ PARANAOIAK
- ☐ EPIDEMIE
- ☐ LE CRIME DU PARKING
- ☐ OPERATION MERCURY
- ☐ MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX
- ☐ LE MUR DE BERLIN VA SAUTER
- ☐ LA FEMME QUI NE SUPPORTAIT PAS LES ORDINATEURS
- ☐ BARATIN BLUES
- ☐ TEMPETE SUR LES BERMUDES

FROGGY SOFTWARE
34 rue Henri Chevreau
75020 PARIS