

De cette cassette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

Copyright 1985 INFOGRAMES, 79, rue Hippolyte Kahn, 69100 Villeurbanne.



Appel à la loi

INFOGRAMES



La Geste d'Artillac

LA GESTE D'ARTILLAC

Auteurs : Thierry SOUQUES, André DI BARTOLO,
François LÉGER, Philippe RABERGEAU

Enfin, t'y voici ! Ton rêve d'enfance va maintenant s'accomplir !

Comme tous les garnements de cette contrée, tu as appris à l'école tous les hauts faits qui composent la Geste d'Artillac.

Mythe ou réalité ? Qu'importe ! L'occasion t'est aujourd'hui donnée de personnifier Hénerim d'Artillac, ce héros légendaire aux exploits empreints de merveilleux...

L'aventure te tente ?

Mais attention, voyager aux quatre coins du monde n'est pas toujours de tout repos, surtout lorsque sortilèges et maléfices viennent enchanter les chemins de la Gloire...

Toujours décidé à entreprendre la Très Fameuse Quête ? Rien ne vient entamer ta résolution ?

Pars donc retrouver ton père... Et qu'une douce fortune t'accompagne tout au long de ton périple !

CONFIGURATION

LA GESTE D'ARTILLAC fonctionne avec les micro-ordinateurs APPLE II, IIe et IIc.

PRESENTATION

La Geste d'Artillac comprend, outre cette notice, deux disquettes et le BREVIAIRE, divisé en trente et une engravures numérotées de 22 à 52.

TU FERAS CONNAISSANCE AVEC LE BREVIAIRE

Il est maintenant temps d'ouvrir le BREVIAIRE, afin d'en lire les premier et deuxième Livres, respectivement intitulés LA VOIX DE LA GESTE et AXELLOTE, et composés des engravures 22 à 27.

Dans l'intérêt de la Geste, tu résisteras à l'envie d'en lire d'avantage !

Mais rassure-toi, le tiers livre nommé LE LIVRE SAPIENTAL, te sera bientôt révélé, tout au long de ta Quête, selon ton comportement, tes exploits et la force de ton désir...

TU DEBUTERAS PAR LE CHANT LIMINAIRE

- Insère la disquette 1, face A vers le haut dans le lecteur de disquettes,
- met l'unité centrale sous tension.

N.B : Assure-toi que la touche CAPS LOCK reste enfoncée tout au long du jeu.

Après quelques instants, une image de présentation apparaît sur l'écran. Appuie sur une touche, le menu suivant s'affiche :

1. Hénerim, selon la Geste.
2. Hénerim selon tes goûts.
3. Retour vers le futur.

Appuie, selon ton choix sur la touche **1**, **2**, ou **3**, puis sur la touche **RETURN**.

1) Tu as opté pour Hénerim selon la Geste.

Un tableau s'affiche, détaillant les caractéristiques de quatre personnages différents ainsi qu'un commentaire au sujet de leurs aptitudes.

Il te faut maintenant choisir une identité pour Hénerim en appuyant sur la touche **1**, **2**, **3** ou **4**.

Une question s'affiche ensuite :

Es-tu : **(E)**xpert-**(N)**ovice ?

A toi de choisir en appuyant sur les touches **E** ou **N** !

Le message suivant apparaît alors :

En route : **(O)**ui-**(N)**on ?

Si tu es satisfait de ton personnage, tu tapes **O**.

La suite du programme va se charger, et ta Quête peut commencer.

Sinon, tu tapes **N** et tu refais ton choix.

2) Tu as opté pour Hénerim selon tes goûts.

Il te faut maintenant remplir le tableau suivant :

force
dextérité
chance
intelligence
volonté
charisme
habileté
défense

Tu dois, pour créer ton personnage, répartir 64 points dans ces 8 caractéristiques, chacune variant de 1 à 15.

Tu utiliseras pour cela les 4 touches fléchées :

- la touche ↑ pour revenir à la caractéristique précédente,
- la touche ↓ pour aller à la caractéristique suivante,
- la touche ← permet de diminuer les points de la caractéristique choisie,
- la touche → permet d'augmenter les points de la caractéristique choisie.

Une fois ton personnage créé, appuie sur la touche **RETURN**.

La question suivante apparaît :

Es-tu **(E)**xpert ou **(N)**ovice ?

A toi de choisir en appuyant sur les touches **E** ou **N** !

Le message suivant s'affiche alors :

En route : **(O)**ui-**(N)**on ?

Si tu es satisfait de ton personnage tu tapes **O**.

... Ta Quête peut commencer...

3) Tu as opté pour : Retour vers le futur.

Ce choix te permet de reprendre la Geste à l'endroit où tu l'avais arrêtée, puis sauvée, en gardant le personnage avec lequel tu jouais alors.

Prépare la disquette Hénerim.

Il s'agit de la disquette sur laquelle tu as déjà sauvé une ou plusieurs aventures. Tu l'insères dans le lecteur.

Puis tu réponds à la question **Code ?** en tapant au clavier une lettre de **A** à **Z** qui correspond à la dernière sauvegarde. Tu appuies sur la touche **RETURN**.

Ensuite, il faut charger le chant dans lequel Hénerim se trouvait au moment d'interrompre la Geste.

Appuie sur un touche, le Chant se charge. Ta Quête peut alors continuer...

TU VIVRAS LA GESTE

Six fenêtres partagent l'écran de jeu :

- la fenêtre **TEXTE**,
- la fenêtre **DECISIONS**,
- la fenêtre **ENGRAVE**,
- la fenêtre **FIGURINE**,
- la fenêtre **BOUSSOLE**.

Dans la fenêtre **TEXTE** apparaît, sous la forme d'un texte, la description de l'exploit vécu.

Une pression sur la touche **I** te permet de substituer au texte une image illustrant ce même haut fait de la Geste.

Il te suffit pour accéder à nouveau au texte, d'appuyer sur une touche quelconque sauf la touche **RETURN**.

Dans la fenêtre **DECISIONS** apparaissent les différentes actions possibles correspondant à l'exploit vécu. Ces décisions te sont proposées selon les caractéristiques d'Hénerim, son équipement, les hauts faits vécus auparavant et foule d'autres paramètres.

Les touches ↓ et ↑ te permettent de faire défiler les décisions.

Tu confirmes la décisions affichée dans la fenêtre en appuyant sur la touche **RETURN**.

La description d'un nouvel exploit apparaît alors dans la fenêtre **TEXTE**.

Dans la fenêtre **ENGRAVE** apparaît parfois un nombre qui correspond au numéro d'une engrave dans le **BREVIAIRE**.

La lecture de celle-ci ajoutée à celle de la fenêtre texte, t'apportera toutes les informations nécessaires à la compréhension de l'exploit, ainsi que de nombreux renseignements sur la conduite à tenir.

La fenêtre **HENERIM** présente le blason des Artillac.

Elle te rappelle qu'une simple pression sur la touche **H** t'offre à tout moment, un éventail d'actions supplémentaires que nous détaillerons plus loin.

Dans la fenêtre **FIGURINE** apparaît une image qui illustre un élément important de l'exploit vécu.

Quand l'accent n'est mis sur aucun détail, l'image d'une colombe occupe la fenêtre **FIGURINE**. Cet oiseau familier, qu'a domestiqué Hénerim dans son enfance, l'accompagne tout au long de sa Quête.

L'aiguille de la fenêtre **BOUSSOLE** indique, après validation d'une décision, la direction vers laquelle se dirige Hénerim — ou plutôt, la direction vers laquelle tu te diriges — dans le lieu correspondant au nouvel exploit.

Pour une lecture plus facile, la touche **B** permet, comme avec une vraie boussole de faire coïncider l'indication du nord sur le cadran avec la direction prise par l'aiguille.

La lecture de l'orientation portée sur l'image de la fenêtre **TEXTE**, ajoutée à l'utilisation de la boussole, permet de repérer comme sur une carte, ta position par rapport à l'image, ainsi que la direction vers laquelle tu te diriges.

TU AGIRAS EN ARTILLAC

Si tu appuies sur la touche **H**, une fenêtre s'affiche, en surimpression sur l'écran, divisée en huit médaillons, numérotés de **1** à **8**, et un médaillon central.

Les touches **1** à **8** te donnent accès à huit options différentes et la touche **H** te permet de retourner à la Geste.

1) Retour vers le futur.

Ce choix te permet de reprendre la Geste à l'endroit où tu l'avais arrêtée, puis sauvée, en gardant le personnage avec lequel tu jouais alors.

Tu suis alors l'indication :

Prépare la disquette Hénerim.

Il s'agit de la disquette sur laquelle tu as déjà sauvé une ou plusieurs aventures. Tu l'insères dans le lecteur.

Puis tu réponds à la question **Code ?** en tapant au clavier une lettre de **A** à **Z** qui correspond à la dernière sauvegarde. Tu appuies sur la touche **RETURN**.

Ensuite, il faut charger le chant dans lequel Hénerim se trouvait au moment d'interrompre la Geste.

Appuie sur un touche, le Chant se charge.

Ta Quête peut alors continuer...

2) A suivre.

Cette option te permet de sauver une aventure et les caractéristiques d'Hénerim sur une disquette afin de pouvoir reprendre la Geste plus tard à l'endroit même où tu décides de l'interrompre.

Il faut alors te munir d'une disquette vierge que tu auras précédemment formatée. Tu l'appelleras Hénerim et la glisseras dans le lecteur.

Puis tu répondras à la question **Code ?** en tapant une lettre de **A** à **Z** qui sera ton code de sauvegarde.

Puis, appuies sur la touche **RETURN**.

3) Bazar.

Cette option te permet de te séparer de certains des objets qui composent

ton équipement, en les laissant dans le lieu où tu te trouves, ainsi que d'en prendre d'autres, présents dans ce même endroit.

Les diverses actions possibles apparaissent dans la fenêtre **DECISIONS**.

Les touches ↑ et ↓ permettent de les faire défiler, tandis que la touche **RETURN** sert à confirmer ton choix.

Pour quitter cette option, valide la décision :

Tu n'as rien à perdre, rien à gagner.

4) Pub !

Souviens-toi de la douce époque où tu aimais les surprises...

5) Gag !

Sauras-tu nous pardonner notre refus de la modestie ?

6) Cariotype.

Cette option permet d'afficher le patrimoine génétique que tu as légué à Hénerim lorsque tu as choisi ses caractéristiques.

Une simple pression sur une touche quelconque te permet de quitter cette option.

7) Et la santé ?

Cette option te permet de connaître le nombre de tes points de santé, lesquels correspondent à ton état physique.

Une simple pression sur une touche quelconque te permet de quitter cette option.

8) A table !

Cette option te permet de te nourrir et ainsi, de maintenir tes points de santé à un niveau raisonnable !

TU PRENDRAS PLAISIR A VIVRE LA GESTE D'ARTILLAC.

En composant ce long poème épique, nous avons été guidés par la joie que tu ressentiras à vivre les exploits d'Hénerim d'Artillac.

Puisse l'intensité de ton plaisir dépasser de loin nos rêves d'alors...

A toi de jouer Hénerim !



De cette cassette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

Copyright 1985 INFOGRAMES - 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne.

Apple II, IIc, IIx

INFOGRAMES

