

MODE D'EMPLOI

LES DENTS DE SA MERE

JEU D'AVENTURE-ARCADE

Une coproduction

TRANSOFT et IMPERASOFT

AMSTRAD 64 & 128

1. L'HISTOIRE

En cette fin d'année 1981, après quatre mois d'une cruelle séparation avec Sylvie LINOTT, l'élue de votre cœur, vous ne pouvez tenir en place et décidez de la revoir malgré elle et lui parler.

Vous foncez donc tête baissée chez elle, ou plutôt chez sa mère, une nuit vers 3 h 00 du matin. C'est la première époque. Il y en a deux dans le jeu. N.B. N'hésitez pas à en savoir plus en lisant le récit vécu accompagnant ce logiciel. Il contient des éléments qui vous permettront une progression plus logique et précise lors du jeu en première époque.

2. LE JEU

Le jeu une fois chargé, vous apparaissez dans le jardin à l'arrière de la vieille bâtisse de la famille LINOTT et vous êtes déterminés à entrer.

L'entrée de votre personnage s'effectue exclusivement au clavier grâce aux touches de directions. Une fois à l'intérieur, l'ordinateur commandera à votre magnétophone de repartir afin de charger les derniers octets du programme. (Aux possesseurs de tout autre magnétophone sans raccord de télécommande avec le micro-ordinateur (— exemple Amstrad 6128 —), il est nécessaire de stopper le déroulement de la bande dès apparition du personnage devant la maison et de reprendre la lecture une fois que vous êtes entré).

Ceci effectué, il vous sera proposé de choisir l'option jeu au clavier ou au joystick. C'est à ce moment que votre quête d'amour commencera et que les « pièges » d'une maison telle que celle-ci tenteront de mettre un frein à votre enthousiasme, en se refermant sur vous.

3. DEPLACEMENT DU PERSONNAGE

Ce sont les quatre directions en vitesse normale.

Vous pouvez accélérer les déplacements de votre personnage en appuyant sur le bouton de feu du joystick alors que vous prenez une direction. Si vous avez sélectionné l'option clavier, appuyer sur la touche SHIFT lors d'une prise de direction.

4. LES PIEGES

Ils sont très nombreux. Pour la plupart, ce sont des meubles ou des objets de la maison. Ils sont d'autant plus dangereux pour vous car vous ne les voyez pas. En effet, vu l'heure avancée à laquelle vous avez pénétré dans cette demeure, vous progresserez dans une quasi obscurité. Le but de votre épopée sera de mettre une limite aux erreurs de parcours qui réveilleront inévitablement Mme LINOTT... pour votre malheur.

5. LES ELEMENTS POSITIFS

Pourtant, afin de vous faciliter la tâche, vous pourrez rencontrer au hasard de votre itinéraire, trois éléments qui vous permettront de résoudre certains problèmes pour les moins épineux de votre traversée dans les différentes pièces.

Un de ces trois éléments vous apportera même de précieuses informations, et cela par le biais de personnages inattendus...

6. COURAGE ET HONTE

Le taux de courage.

C'est un compteur de type diagramme en barre qui se décrémente en fonction du temps écoulé. En bref, plus vous stationnez dans une pièce, indécis des directions et décisions à prendre, plus votre détermination s'amenuise. Ce compteur de courage s'incrémente à chaque découverte d'un élément positif. A zéro, vous serez confronté à la mère de famille. DAMNED !

Le taux de honte

Contrairement au premier celui-ci ne cesse de grimper si vous perdez du temps et effectue une forte poussée à chaque piège rencontré.

Certains pièges amèneront directement ce compteur en zone rouge et tout sera fini pour vous.

Ces deux taux sont à surveiller régulièrement.

7. GAGNER LA PREMIERE EPOQUE

Si toutefois vous parvenez devant Sylvie, une position pour le dialogue devra être trouvée. Votre personnage sera alors immobilisé dans la chambre et un curseur texte apparaîtra au-dessus du lit vous permettant d'entrer les mots clefs qui séduiront votre aimée et vous permettront de passer à la deuxième époque.

8. DEUXIEME EPOQUE

Extrapolée de la première époque que vous venez de remporter, cette deuxième époque met en scène un nouveau personnage auquel vous serez confronté : "LE BALAIZE".

En effet votre précédente victoire n'a pas suffi à convaincre Sylvie de rester avec vous et n'en faisant qu'à sa tête elle s'est réfugiée dans les bras d'un grand costaud genre iroquois. Malgré tout elle déchantre rapidement et attend de vos nouvelles.

Vous reprendrez donc du service en endossant une nouvelle fois votre armure de "conquérant du cœur", et en revivant la même aventure désormais plus corsée.

Une fois de plus, si vous parvenez à la rejoindre, il vous faudra reprendre les mêmes mots qui l'avaient séduite lors de la première époque, en ajoutant un adverbe qui saura la faire succomber définitivement à votre séduction.

Ce sera très dur... ; dans la réalité, je n'ai jamais rejoint Sylvie. Il est vrai que je n'avais droit qu'à un seul essai !

Mais je pense que vous y parviendrez pour moi, alors...

J'ai donc créé de toute pièce une deuxième époque basée sur ce que pourrait être à l'heure actuelle les obstacles à éviter, si toutefois je devais revivre une telle aventure.

Non mais, vous ne voudriez quand même pas faire mieux que moi ?

Bruno Césard

NOTE aux fanas de la jaquette d'EDIKA

Il vous est possible de recevoir l'affiche du jeu (dimension 27 x 43) sur simple demande écrite accompagnée d'un chèque de 30 F à :

TRANSOFT

38 rue Servan

75011 PARIS

ou

IMPERASOFT

37 rue des Mathurins

75008 PARIS

Etablir ce chèque à l'ordre de l'une de ces deux sociétés. Merci.