

LA GESTE D'ARTILLAC

Notice d'utilisation

THOMSON TO9
AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
MSX 64K
version disquette

Ce logiciel fonctionne avec l'un des micro-ordinateurs suivants, muni d'un lecteur de disquettes :

- THOMSON TO9**
- MSX 64 K**
- AMSTRAD CPC 464**
- AMSTRAD CPC 664**
- AMSTRAD CPC 6128**

LA GESTE D'ARTILLAC

Auteurs : François Léger,
Philippe Rabergeau,
Thierry Souques.

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 Hénérin 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 !

PRESENTATION

La Geste d'Artillac comprend, outre cette notice, une disquette 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 AXELLOTTE, et composés des engravures 22 à 27.

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

Connecte ton lecteur de disquettes à ton micro-ordinateur.

Thomson TO9

Après avoir mis sous tension ton micro-ordinateur, insère la disquette et choisis l'option E du menu.

Après quelques instants, une image de présentation apparaît sur l'écran, suivie, un peu plus tard, du menu suivant :

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

MSX 64K

Mets le lecteur de disquettes sous tension. Insère la disquette dans ce dernier puis mets le micro-ordinateur sous tension.

Après quelques instants, une image de présentation apparaît sur l'écran, suivie, un peu plus tard, du menu suivant :

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

Amstrad CPC 464, 664 et 6128

La face A de la disquette est utilisée pour le lancement du jeu, la face B comporte une partie des chants.

Insère la disquette face A vers le haut. Appuie simultanément sur les touches **SHIFT** et **Q**. Tape **CPM** et **ENTER**.

Après quelques instants, une image de présentation apparaît sur l'écran, suivie, un peu plus tard, du menu suivant :

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 uniquement sur **ENTREE** sur TO9 (ou **RETURN** sur **MSX**).

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**.

Alors la suite du programme se charge, le jeu démarre automatiquement 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 quatre flèches du curseur :

- la touche ↑ permet de revenir à la caractéristique précédente,
- la touche ↓ permet d'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 **ENTREE** (ou **RETURN** ou **ENTER**, selon ton micro-ordinateur) et la question suivante apparaît :

Es-tu : (E)xpert - (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**.

La suite du programme se charge et démarre automatiquement, et ta Quête peut commencer.

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

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.

Le message suivant apparaît :

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

Si tu ne veux pas utiliser l'option **Retour vers le futur**, tu tapes **N** et tu refais ton choix.

Sinon, tu appuies sur **O**. La suite du programme se charge et démarre automatiquement.

Tu suis alors le message suivant qui apparaît sur l'écran :

Prépare la disquette HENERIM.

Il faut alors te munir de la disquette que tu as appelée disquette HENERIM et sur laquelle tu as déjà sauvé une ou plusieurs aventures.

Puis tu réponds à la question **Code ?**, en tapant au clavier une lettre de **A** à **Z**.

Tu valides en appuyant sur la touche **ENTER**.

Le programme te demande enfin de charger le chant dans lequel tu te trouvais au moment d'interrompre la Geste. Insère alors la disquette Programme, puis appuie sur une 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 HENERIM,
- 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.

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 ces décisions.

La touche **ENTREE** (ou **RETURN** ou **ENTER**, selon ton micro-ordinateur) valide l'action affichée dans la fenêtre DECISIONS ; 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 ainsi 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 la 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** permet de retourner à la Geste.

1) Retour vers le futur.

Cette option 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 le message suivant qui apparaît sur l'écran :

Prépare la disquette HENERIM.

Il faut alors te munir de la disquette que tu as appelée disquette HENERIM et sur laquelle tu as déjà sauvé une ou plusieurs aventures. Puis tu réponds à la question **Code ?**, en tapant au clavier une lettre de **A** à **Z**, et tu valides en appuyant sur la touche **ENTER**.

Le programme te demande enfin de charger le chant dans lequel tu te trouvais au moment d'interrompre la Geste. Insère la disquette JEU et appuie sur une touche.

Ta Quête peut alors continuer, à partir de l'endroit où tu l'avais interrompue...

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.

Le message suivant apparaît sur l'écran :

Prépare la disquette HENERIM.

Il faut alors te munir d'une disquette vierge, que tu auras précédemment formatée. Tu l'appelleras disquette HENERIM, et la glisseras dans ton lecteur de disquettes.

Puis tu réponds à la question **Code ?**, en tapant une lettre de **A** à **Z**, que tu valides en appuyant sur la touche **ENTER**.

La Geste reprend ensuite, dès que la sauvegarde est effectuée, à l'exploit où tu l'avais arrêtée. N'oublie pas de réinsérer la disquette JEU.

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, et 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 **ENTREE** (ou **RETURN** ou **ENTER**, selon ton micro-ordinateur) valide la décision affichée dans la fenêtre.

La validation de la décision **tu retournes à la Geste** te permet de quitter cette option.

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 quand 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 de maintenir ainsi tes points de santé à un niveau raisonnable !

Les diverses actions possibles apparaissent dans la fenêtre DECISIONS.

Les touches ↑ et ↓ permettent de les faire défiler, tandis que la touche **ENTREE** (ou **RETURN** ou **ENTER**, selon ton micro-ordinateur) valide la décision affichée dans la fenêtre.

La validation de la décision **tu retournes à la Geste** te permet de quitter cette option.

TU PRENDRAS PLAISIR A VIVRE LA GESTE D'ARTILLAC

En composant ce long poème épique, nous avons été guidés par la joie que tu ressentirais 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 disquette 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.

