THE BLUES BROTHERS

SOMMAIRE

"THEY ARE BACK" P 2

LE BUT DU JEU P 4

SELECTION DU JOUEUR P 5

LE TABLEAU DE BORD P 7

LES COMMANDES P 10

LES BONUS P 17

LES ACCESSOIRES P 18

VOS ENNEMIS P 19

COPYRIGHTS P 21

"THEY ARE BACK"

Quand le bassiste annonça la nouvelle à Jake, celui-ci essaya d'abord de l'étrangler avant d'être assommé par les autres musiciens du groupe: une partie du matériel avait été volé pendant la nuit.

Elwood prit la chose avec plus de calme, et déclara:
"En tout cas, ils n'ont pas eu mon harmonica! C'est déjà ça…".
Le dit harmonica étant dans une mallette fermée à clef qui elle-même était reliée en permanence par des menottes au poignet d'Elwood; la chose devenait effectivement plus délicate…

Le pianiste entra alors dans la pièce. En regardant Jake encore évanoui, il tendit le téléphone à Elwood. *"Pour toi…"* dit-il.
"Allo, c'est toi gros plein de soupe? ou ton maigrelet de frangin sans cervelle?".
Elwood reconnu immédiatement la voix de Tom Swith, le shériff de la ville.
"Ecoutez-moi bien les comiques, je vous avais prévenu! Je ne voulais plus vous voir dans ma ville. La dernière fois, on a mis trois semaines à effacer toutes traces de votre passage…

Le mieux est encore de prendre le train pour l'état voisin dès que j'aurais raccroché, ou vous risquez de très gros problèmes!
Ah, encore une chose: ce n'est pas la peine de chercher les quelques objets personnels qui ont disparu: j'en ai fait don aux pauvres du quartier pour qu'ils puissent faire du feu... J'ai pensé qu'ils s'en serviraient mieux que vous!...
Elwood raccrocha, réveilla Jake et lui raconta ce qui venait de se passer.
"Bon, alors qu'est-ce qu'on fait?" demanda Elwood.
"Comment ça qu'est-ce qu'on fait?" hurla Jake, *"mais on a un concert prévu pour ce soir, non? On va retrouver nos instruments, et ce soir ça va être la fête! Une immense fête qui va durer très tard! Ils vont s'en souvenir pendant longtemps!".*
Aussitôt dit, Jake et Elwood sortirent et se mirent en route.
"Par où commencer Jake?".
"Je crois qu'on va faire un peu de lèche-vitrines".
Lorsqu'ils arrivèrent à l'entrée des grands magasins, Jake remarqua l'affiche du concert de ce soir; On pouvait lire: *THEY ARE BACK.*
Jake esquissa un sourire et saisit une caisse:
"Attention!" s'écria-t-il, *"Chaud devant! les Blues Brothers sont de retour et vous allez vite vous en apercevoir!".*

LE BUT DU JEU

Le matériel des Blues Brothers disparu. Vous devez les aider à retrouver ce qui leur manque pour qu'ils puissent faire leur concert. A chaque niveau, correspond un objet:

Niveau 1 .....Une Guitare

Niveau 2 .....Un Micro

Niveau 3 .....Un Ampli

Niveau 4 .....Une Affiche de Concert

Niveau 5 .....L'Autorisation de Concert

Attention: Pour pouvoir accéder au niveau suivant, vous devez IMPERATIVEMENT trouverl'objet du niveau en cours.
Si vous atteignez le drapeau sans cet objet, un point d'interrogation apparait dans la barre d'objets (voir chapitre Tableau de bord); vous devrez alors revenir en arrière pour rechercher l'objet.

SELECTION DU JOUEUR

CHOOSE YOUR PLAYER (choisissez votre personnage).
Juste après la page de présentation, vous accédez au choix du personnage.

Pour sélectionner Jake ou Elwood (ou les deux si vous désirez jouer à deux joueurs), vous devez déplacer le joystick vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que le ou les personnages se mettent à danser.
Une fois votre selection faite, appuyez sur le bouton de feu.
Vous accéderez alors au plan de la ville.

Ce plan indique les différents niveaux que vous allez parcourir. Le niveau où vous allez jouer est signalé par une note de musique, tandis que ceux déjà complétés sont barrés d'une croix.
N.B.: l'ordre des niveaux n'est pas modifiable.

LE TABLEAU DE BORD

Le tableau de bord est composé de deux parties:

1 - La barre d'objets (identique en mode 1 ou 2 joueurs)

Après avoir ramassé l'objet du niveau, celui-ci se place automatiquement sur son emplacement.
Il est impératif de posséder cet objet pour terminer le niveau;
dans le cas où cette condition n'est pas remplie, un point d'interrogation s'affiche à la place de l'objet vous rappelant l'oubli.

N.B.: En mode 2 joueurs, comme en mode 1 joueur, il n'y a qu'un seul objet par niveau à trouver; celui-ci peut être ramassé indifféremment soit par Jake, soit par Elwood.

2 - La barre d'énergie et de vies

Mode 1 Joueur:

1 - Portrait de Jake ou d'Elwood: donne le personnage que vous avez sélectionné.

2 - Vies: ce compteur vous donne le nombre de vies restante.
N.B.: vous en avez 3 au début du jeu (2 plus celle en cours).

3 - Nombre de disques ramassés: lorsque vous en avez collectés 100, vous obtenez un coeur supplémentaire.

4 - Coeurs: ils représentent votre énergie.
Vous en avez 3 au départ, et vous pouvez en obtenir jusqu'à 5.
Vous perdez un coeur si vous êtes touché par un ennemi ou lorsque vous tombez dans un piège.
Si vous perdez tous vos coeurs, une vie vous sera décomptée.

Mode 2 joueurs:

1 Portrait de Jake pour le 1er joueur et d'Elwood pour le 2ème joueur. Lorsqu'un des joueurs n'a plus de vie, le portrait change et le personnage n'est plus actif.

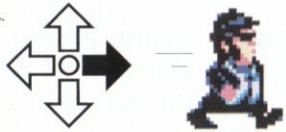
2 Vies: ce compteur vous indique le nombre de vies restantes.
N.B.: vous en avez 3 au début du jeu (2 plus celle en cours).

3 Coeur: il représente votre énergie. Il n'y en à qu'1 par joueur et se décompose en 3.
Vous perdez un tiers de ce coeur si un ennemi vous touche ou lorsque vous tombez dans un piège.
Si vous perdez votre coeur, une vie vous sera décomptée.

4 Nombre de disques ramassés: lorsque vous en avez collectés 100, le coeur d'énergie se régénère d'un tiers.

LES COMMANDES

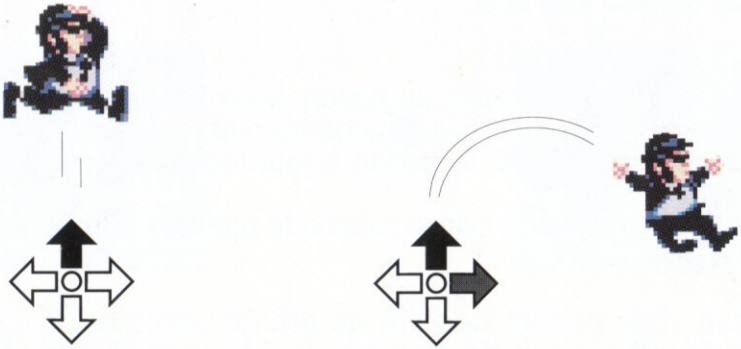
1 - DEPLACEMENTS



Vous déplacez Jake et Elwood dans les directions du joystick.

Pour s'accroupir, poussez le joystick vers le bas. Vous pouvez aussi ramper en maintenant le joystick vers le bas et en donnant une direction (droite ou gauche).

Pour sauter verticalement, poussez le joystick vers le haut.
Pour effectuer un saut au-dessus d'un trou ou tout autre obstacle, inclinez le joystick vers le haut et donnez une direction (droite ou gauche).



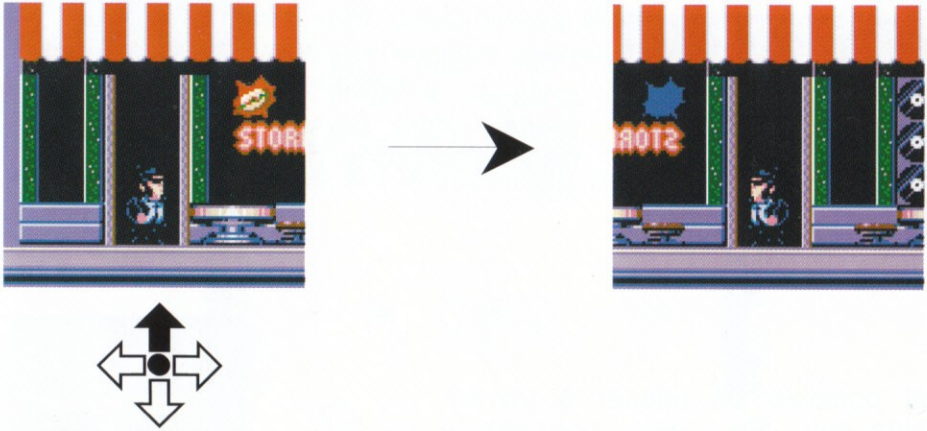
A noter que plus vous maintenez la direction du saut, plus votre personnage saute loin…

Pour monter ou descendre une échelle:
amenez votre personnage devant l'échelle et poussez le joystick vers le haut ou le bas pour le faire monter ou descendre.
N.B.: si l'échelle est en hauteur, faites sauter votre personnage; il attrapera l'echelle tout seul.

Lorsque vous attrapez un ballon, vous dirigez votre personnage vers la droite ou vers la gauche en montant.
Vous pouvez lâcher le ballon à tout moment en appuyant sur le bouton de feu.
Attention! si votre ballon touche le plafond, celui-ci éclate…

Le parapluie vous permet de faire de grands sauts et de tomber en douceur. Vous dirigez votre personnage vers la droite ou vers la gauche.
Tout en maintenant le parapluie, vous pouvez marcher et sauter.
Pour lacher le parapluie, appuyez sur le bouton de feu.

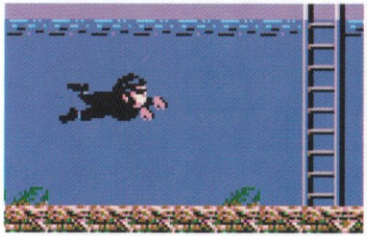
Dans certains niveaux, vous pouvez entrer dans des pièces. Pour cela, placez votre personnage en face d'une porte ou d'une ouverture, appuyez sur le bouton de feu puis poussez le joystick vers le haut.



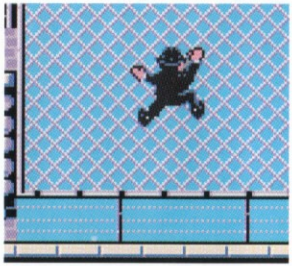
Pour sortir de la pièce, procédez de la même façon.

Note: il est impossible d'entrer dans une pièce avec une caisse.

A certains moments, Jake et Elwood doivent nager ou escalader. Déplacez simplement le joystick dans le sens où vous souhaitez diriger votre personnage.



Pour aller sur le grillage, il suffit de sauter; votre personnage s'accroche dessus.

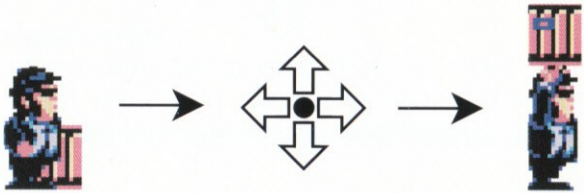


Il est possible de passer à travers certains sols. Pour cela, poussez le joystick vers le bas.
Cela fonctionne aussi si vous êtes sur un objet (table, lit, caisse…)

2 - COMMENT ELIMINER VOS ADVERSAIRES.

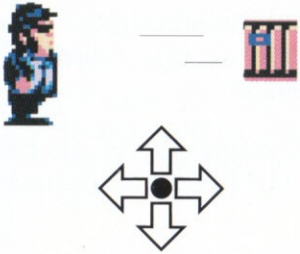
Afin de progresser, vous devez éliminer les adversaires se trouvant sur votre passage.
Pour cela, des caisses sont disséminées dans chaque niveau. Pour éliminer un ennemi, vous prenez une caisse; lorsque votre adversaire est à l'écran, lancez-lui la caisse.

• Pour prendre une caisse, mettez-vous au niveau de la caisse (sans monter dessus) et appuyez sur le bouton de feu.



Vous pouvez ensuite vous déplacer avec elle.
N.B.: votre personnage saute moins haut avec une caisse à cause du poids...
Il est impossible de nager et de ramper avec une caisse.

• Pour lancer la caisse, il suffit d'être face à votre adversaire et d'appuyer sur le bouton de feu.



Vous pouvez aussi lancer une caisse sur un ennemi se trouvant plus haut que vous.
Pour cela, vous devez d'abord sauter; lorsque votre personnage est en l'air, appuyez sur le bouton de feu.

LES BONUS

1 - Les disques,
Attrapez-en un maximum lorsqu'ils tournent. Si vous en avez 100, vous obtenez un coeur d'énergie supplémentaire.

2 - Les disques cassés,
Suivant le niveau, ils vous retirent de 10 à 50 disques.

3 - Les points d'interrogation,
Certains vous donnent des points, d'autres vous en retirent;
Ils peuvent aussi vous faire danser et vous paralyser ainsi pendant quelques secondes face à vos adversaires.

4 - Les coeurs,
Ils s'ajoutent aux votres et augmentent votre énergie.

5 - Les chapeaux/lunettes,
Ils ajoutent 1 vie à votre compteur.

LES ACCESSOIRES

LES BALLONS
Il servent à atteindre des endroits difficilement accessibles. Pour en attraper, sautez dessus.

LES PARAPLUIES
Les Blues Brothers s'en servent comme parachute… Pour en prendre un, passez dessus.

RESSORTS & LITS
Ils peuvent vous propulser en hauteur. Sautez dessus, et hop...

VOS ENNEMIS

BANANA SPIT

CRAZY DOC

FAT MOUSE

MC PHONE

RINGO

LAUNCHER

E=MC 3

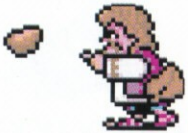
HERMANN

LES BLOBSONS

MADDOG

HWZYKPA

BOMBER



LARZAC

HARRY

QUIET RIOT

STEEL'O'BILL

ROCKET GIRL

BUILDMAN

SPEED "OMA"

BIG DUG

BILL BOCQUET

COPYRIGHTS

© TITUS 1991. THE BLUES BROTHERS, copyrights et Trademarks appartiennent à Broadway Video, Inc. et/ou NBC, Inc. Tous droits réservés. THE BLUES BROTHERS est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droits d'auteur. Il est interdit de reproduire, adapter, louer ou désassembler ce logiciel, y compris sa documentation, dont le programme source a été enregistré auprès de l'Agence pour la Protection des Programmes à Paris.

ATTENTION

Nous avons essayé de tirer partie au maximum de chaque ordinateur, mais pour des raisons techniques, le joueur pourra trouver des différences de jeu par rapport à la notice ou la boite.

Imp. SIPAP / R.C. 54 B 22