

HEAD OVER HEELS

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Head over Heels passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

COMMANDES LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez une touche autre que ENTER ou SHIFT. Utilisez ENTER pour sélectionner l'entrée indiquée par le curseur. Sur le menu touches, revenez au menu principal en appuyant sur shift.

MENU PRINCIPAL

(a) **PLAY THE GAME (jouez)**: Debutera une nouvelle partie ou vous permettra de retourner à celle qui est déjà entamée.

(b) **SELECT THE KEYS (sélection des touches)**: Permet de définir votre sélection personnelle pour levier/clavier.

(c) **ADJUST THE SOUND (réglage son)**: Choix de trois niveaux sonores

(d) **CONTROL SENSITIVITY (contrôle de la sensibilité)**: offre une sélection de réponses levier/clavier.

MENU TOUCHES

Il est important que cette fonction soit utilisée de façon correcte. Lisez les messages affichés à l'écran.

Stade (a) Déplacez le curseur afin de mettre en évidence la commande pour laquelle les touches doivent être changées.

Stade (b) Appuyez sur ENTER (efface toutes les touches du moment)

Stade (c) Appuyez sur toutes les touches nécessaires pour la commande (elles seront imprimées sur la ligne à mesure

qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la touche ENTER, appuyez sur celle-ci en premier.

ATTENTION: Si vous appuyez accidentellement sur la mauvaise touche à ce stade, passez au Stade (d) puis retournez à (b). (Pour cela, vous devrez appuyer deux fois sur ENTER).

Stade (d) Quand toutes les touches ont été sélectionnées, appuyez sur ENTER.

Stade (e) Si vous désirez changer plus de commandes, recommencez alors au Stade (a), sinon appuyez sur SHIFT et retournez au Menu Principal.

MENU SON

Il y a trois niveaux sonores distincts à l'intérieur du jeu. Il s'agit de trois bandes sonores différentes et non de volumes. On peut choisir entre:-

(a) L'ensemble de la musique et des effets sonores du jeu

(b) Effets sonores utiles du jeu.

(c) Pas de son.

MENU DE CONTROLE DE LA SENSIBILITE

Ceci permet de développer l'habileté au maniement des commandes - la différence principale venant de la façon dont on interprète les commandes diagonales. La valeur par défaut est réglée sur Faible Sensibilité et elle est recommandée pour les débutants.

Les commandes par défaut ont été définies comme suit:-

GAUCHE	Curseur-Gauche	Levier-Gauche
DROITE	Curseur-Droite	Levier-Droite
BAS	Curseur-Bas	Levier-Bas
HAUT	Curseur-Haut	Levier-Haut
SAUT	Espace ou Copy	Levier Feu
TRANSPORT	Espace, f., (Enter, f3, f2, f1, f0)	
FEU	f6, f5, f4	
ECHANGE	f9, f8, f7	

ATTENTION ESC est défini de façon permanente comme Pause si on appuie sur cette touche un message apparaîtra sur l'écran offrant l'option de suspendre le jeu ou de le poursuivre. Espace est défini par Saut et Transport, cela permet d'accomplir les deux actions en appuyant sur une seule touche. Dans certaines parties du jeu, il est indispensable d'utiliser Saut et Transport ensemble, gardez donc au moins une touche définie avec les deux.

HISTOIRE DE L'EMPIRE DE DENTNOIRE

Très, très loin de notre étoile Sol se trouve l'empire de Dentnoire, un empire du mal: il s'agit de quatre mondes réduits en esclavage par la planète Dentnoire. La révolte gronde dans tous les mondes esclaves, mais du fait du régime oppressif de leurs dirigeants, celle-ci n'a jamais vraiment éclaté. Il faudrait un chef qui puisse regrouper les masses. Dentnoire elle-même ne se présente pas vraiment mieux. C'est un monde qui est depuis si longtemps sous le rigide contrôle de dirigeants dynastiques que le peuple ne pense même pas à faire la révolution. Les peuples des étoiles voisines sont très inquiets des signes d'expansion militaire en provenance de DentNoire et ils ont envoyé un espion de la planète Liberté afin de voir si il peut pousser les planètes esclaves à entrer en rébellion ouverte et ce en trouvant les couronnes perdues quand Dentnoire prit le pouvoir.

Ces créatures de la planète Liberté sont très étranges: il s'agit d'un couple d'animaux symbiotiques qui peuvent agir soit de façon indépendante, soit, et ce pour leur plus grand bénéfice, ensemble comme un individu d'un seul tenant - Tête à cheval sur Jambes (car c'est ainsi qu'ils s'appellent) et ce sont des espions du plus haut niveau.

LE JEU

Tête et Jambes ont été capturés, séparés et emprisonnés au cœur du château de Dentnoire. Dans leur cellule se trouvent des équipements de sport, y compris une petite échelle sur laquelle Tête doit réellement apprendre à grimper. Votre tâche consiste à les faire sortir du château et à les emmener sur la place du marché afin qu'ils puissent de nouveau s'unir. De là, le voyage vous amènera au quartier général de la base Lune où il vous faudra décider entre une retraite vers Liberté et une action héroïque où vous vous téléporterez vers une des planètes esclaves afin de rechercher la couronne perdue!

Si vous arrivez à renverser la dictature d'une des planètes esclaves, vous porterez un coup redoutable à Dentnoire et vous pourrez retourner sur Liberté auréolé de gloire. Il est certes probable que, à la longue, Dentnoire réussira de nouveau à les soumettre en esclavage, mais votre action ralentira pour l'instant ses projets expansionnistes.

La population de Dentnoire est tellement opprimée qu'elle devra attendre d'avoir vu les quatre planètes esclaves se révolter avant que la couronne de Dentnoire puisse provoquer un soulèvement. Cela sera sans doute la dernière accolade et malheureusement aussi un suicide presque certain.

EGYPTUS

Une fois, il y a très longtemps de cela, un vaisseau de Dentnoire s'égarait quelque peu en faisant un saut hyperspatial et atterrit sur une planète inconnue. Là, l'équipage trouva un animal primitif formant une sorte de civilisation dont l'activité principale semblait d'entourer les cadavres dans de nombreuses bandelettes et de les placer dans d'énormes pyramides de pierre. A leur retour sur Dentnoire, leur récit plut à l'empereur à un point tel qu'il fit rebâtir la capitale d'une des planètes esclaves pour qu'elle ressemble à cette histoire.

PENITENTIER — La planète-prison de l'empire

Il y a ici des millions de prisonniers. C'est une planète très montagneuse et il convient d'être très bon grimpeur. La fosse est l'endroit le plus dangereux, essayez de ne pas tomber à l'indébiter.

SAFARI

Une planète à végétation très dense qui est surtout utilisée pour la chasse. Les habitants du lieu vivent dans des forêts de bois dans la jungle; attention aux trappes!

MONDE DU LIVRE

L'empereur adore les livres de cowboys et il a consacré un monde entier à une bibliothèque western. Seuls les mignons de l'empereur ont le droit de les lire. L'information dans l'empire est rigoureusement supprimée.

DENTNOIRE

Cette planète possède une grande lune qui est pourvue de trois stations spatiales lunaires. La plus grande de celle-ci, la station HQ Lune, est le centre de téléport principal pour l'empire: il dispose d'un téléport direct vers toutes les planètes esclaves de l'empire. Quelque temps après l'épisode de l'Egyptus, l'Empereur du moment envoya un vaisseau afin de trouver cette planète étrange et après une longue exploration, on finit par la localiser et un vaisseau atterrit. Mais l'équipage s'aperçut que les gens avaient changé: ils n'utilisaient plus maintenant des pyramides mais des châteaux et au lieu d'envelopper les cadavres dans du tissu, ils enveloppaient les hommes vivants dans du métal puis ils essayaient de les transformer en cadavres au moyen de tiges de métal pointues. L'empereur, pour ne pas être en reste avec son ancêtre, bâtit un château sur Dentnoire et il l'utilisa comme quartier général. Le château est entouré par un petit marché et ensuite par une chaîne de montagnes infranchissables. On ne peut quitter ce lieu qu'en empruntant le téléport pour une des trois stations spatiales lunaires.

CONSEILS POUR LA COMMANDE

L'illustration indique l'orientation du levier de commande et la juxtaposition des quelques 20 premières pièces de ce jeu passionnant. La "cellule" de départ est affichée et avec un peu d'entraînement vous effectuerez bientôt vos recherches dans plus de 300 endroits stimulants et débordants d'action.



TETE (TESTUM MOUTHION) Cette créature est un partenaire symbiotique de Jambes, et on le trouvera normalement assis sur l'un d'eux. Tête descend d'une race de reptile volant et il possède toujours des ailes rudimentaires qui lui permettent de sauter jusqu'à deux fois sa propre hauteur et de se guider dans l'air.



JAMBES (GAMBUM NDERIUN) Durant l'évolution de Jambes, les bras ont totalement disparu alors que dans le même temps les jambes sont devenues très puissantes.

Jambes peut sauter sa propre hauteur et il peut aussi courir très vite.



POISSON DE REINCARNATION Un des plus étranges animaux de l'univers connu. Ce poisson aime être mangé! On rapporte même des cas où il a sauté dans les assiettes!

De plus, quand vous en mangez un, sa prodigieuse mémoire enregistre tout ce qui vous concerne. Cette mémoire est telle que si vous mourrez à une date ultérieure, vous vous reincarnerez à l'endroit même où vous avez mangé le poisson et vous aurez même encore son goût dans la bouche! Comment est-il possible qu'un poisson se rappelle quoique ce soit après avoir été mangé: cela n'a toujours pas été élucidé. Vous devrez bien vérifier que le poisson est vivant et frétilant car un poisson mort se décompose très rapidement et il se transforme vite en un tel poison qu'un simple coup de langue risque de tuer.

ATTENTION. Même les poissons de reincarnation vivants ont un goût horrible!



LAPINS BLANCS EN PELUCHE Les adorables Jeannot lapins augmentent vos pouvoirs de façon magique. Le statut affiché au bas de l'écran vous informera en permanence sur ceux de vos pouvoirs qui augmentent de façon temporaire. Si Tête et Jambes sont reliés quand ils ramassent une Vie ou une Pilule de Fer, ils obtiendront tous les deux ces pouvoirs décuplés.

Ils sont de quatre types:

(1) Deux vies supplémentaires

(2) Pilules de Fer (pour vous rendre invulnérable).

(icône bouclier)

(3) Lapin pour sauter plus haut. N'agit que sur Jambes

(icône saut)

(4) Lapin pour courir plus vite. N'agit que pour Tête se déplaçant lentement.

(icône éclair)

Si Jambes ramasse un lapin pour courir plus vite ou Tête un lapin pour sauter plus haut, les pouvoirs des lapins ne serviront à rien!



SIFFLET Le sifflet peut être utilisé par Tête pour lancer des beignets sur les monstres

qui attaquent. Ils se figeront sur place à mesure qu'ils lèchent les beignets sur leur museaux. Tête est le seul à pouvoir se servir du sifflet et il faut qu'il y ait un plateau de beignets pour que celui-ci soit d'une utilité quelconque.



BEIGNETS Les plateaux de six beignets sont rares, faites donc attention à ne pas gâcher vos coups. Le nombre de beignets restant sera affiché au-dessus de l'icône

beignet en bas et à gauche de l'écran.



SAC On peut utiliser ce sac pour transporter de petits objets à l'intérieur d'une pièce. Il

est essentiel que Jambes trouve et prenne le sac car il sera impossible d'aller très loin sans celui-ci. L'objet se trouvant dans le sac sera immédiatement affiché au-dessus de l'icône sac en bas et à droite de l'écran. Pour ramasser un objet, il vous suffit de vous placer au-dessus et d'appuyer sur la touche CARRY (porter). Il n'est pas possible de lâcher un objet sous une porte.



COURONNES Trouvez une couronne et commencez une révolution. Au début de

chaque jeu un écran montrant les cinq planètes, chacune surmontées par une

de nouveau affichant les couronnes en question d'une couleur vive.



INTERRUPTEUR Il suffit de pousser l'interrupteur pour mettre les choses en position marche ou arrêt! **ATTENTION:** Un monstre mortel placé sur la position arrêt ne bougera plus mais vous courrez toujours un danger mortel si vous le touchez.



TAPIS ROULANT Les rouleaux du tapis ne font que vous pousser le long de celui-ci. Si vous souhaitez aller dans la direction opposée, vous devez sauter le long de celui-ci.



HUSH PUPPIES Il s'agit là d'animaux très curieux: Ils ont extrêmement sommeil, en fait ils ne se réveillent jamais et il est pour eux tout à fait normal de passer leur vie entière à dormir. On les utilise souvent comme tables et même comme briques de construction. Ils sont originaires de Liberté et pendant des milliers d'années Tête et ses ancêtres les ont pris pour des Jambes et leur ont causé tellement de problèmes qu'un mécanisme de défense s'est développé chez les pauvres Hush Puppies: ils ont appris à se téléporter dans un autre lieu. Personne ne sait où exactement, mais dès l'instant qu'ils voient quelqu'un appartenant à la race des Têtes, ils disparaissent et ne reviennent que lorsqu'ils sont sûrs que la côte est libre.

LE GARDIEN DE L'EMPEREUR

Le Gardien bloque la porte de la salle du trône dans le château de Dentnoire. Il est très dangereux et il n'aime pas les beignets. Seul un vrai héros peut réussir à passer l'obstacle du gardien.



TELEPORTS Le mécanisme d'un téléport est activé en se plaçant au-dessus de celui-ci. Cela déclenchera une sirène d'alarme. Vous pourrez vous téléporter en appuyant sur la touche saut. Tous les téléports ne sont pas à deux voies, certains sont liés en chaîne.



RESSORTS Bondir à partir d'un ressort vous permettra de sauter encore plus haut.

TOUCHE D'ECHANGE

Si Tête est assis sur Jambes la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler:

(1) Jambes (2) Tête et Jambes. (3) Tête. (4) Tête et Jambes. Si Tête ne se trouve pas sur Jambes, la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler (1) Tête. (2) Jambes.

À tout moment, le joueur contrôle le personnage dont l'icône est allumée sur l'écran.

Quand Tête et Jambes sont liés, tous leurs pouvoirs sont associés.

Il n'est pas possible de procéder à un échange si vous vous trouvez sous une porte.

CONSEILS UTILES

1. Il vaudrait mieux qu'un joueur débutant essaie dans un premier temps de se sauver de Dentnoire et qu'il retourne sur Liberté. Seul un joueur très habile peut espérer libérer une planète ou deux.

2. Quand vous avez Tête et Jambes au même endroit pour la première fois, entraînez-vous à placer Tête au dessus de Jambes en les unissant avec précision au moyen de la touche d'échange. Quand ils seront unis de façon correcte, leurs deux icônes s'allumeront.

3. N'oubliez pas que Tête et Jambes forment une équipe. Ce n'est pas parcequ'ils se trouvent tous deux dans la même pièce que vous devez les unir; et en fait certains problèmes ne pourront être résolus que lorsque Tête et Jambes se sont séparés.

4. Assurez-vous que Tête a appris à grimper aux échelles, il s'agit là d'une aptitude essentielle.

5. Le sac de Jambes et le sifflet de Tête doivent être collectés aux premiers stades du jeu si vous voulez avoir une chance de terminer celui-ci.

6. Si Tête et Jambes se trouvent dans la même pièce, il sera possible de sauter plus haut si l'un saute du dos de l'autre.

7. Trouvez un endroit sûr et habituez-vous à déterminer jusqu'où Tête et Jambes peuvent se déplacer sur l'arête d'une brique avant qu'ils ne tombent. Cela vous permettra d'obtenir les sauts les plus longs. Tête et Jambes pourront tous les deux sauter légèrement plus loin si ils sautent en courant.

8. Apprenez à connaître la différence sur le plan distance et contrôle entre les sauts de Têtes et ceux de Jambes.

9. Dessinez une carte. Une carte de la première partie du château de Dentnoire a été établie et dessinée sur la couverture afin de vous montrer la meilleure façon d'approcher cela.

10. Ne gâchez pas vos beignets, ils ne sont pas faciles à trouver.

11. Vous pouvez vous débarrasser des écrans d'affichage tels que les Cinq planètes ou le Score final en appuyant sur n'importe quelle touche.

12. Ne vous embrouillez pas. Seul Jambes peut porter quelque chose et seul Tête peut tirer.

13. Pour découvrir si il y a une pièce au-dessus, empilez les objets aussi haut que possible et sautez du haut de ceux-ci. Si il y a un ressort dans la pièce, placez-le en haut de la pile afin de pouvoir sauter plus haut.

14. Si vous ne parvenez pas à comprendre une pièce, essayez de sortir et de rentrer de nouveau en observant avec attention ce qui bouge dans la pièce à mesure que vous rentrez.

CASTLE BLACKTOOTH

DENTNOIRE

