

NOVIE



Imagine
the name
of the game

A M S T R A D • D I S K



INVENTAIRE LAISSEZ RAMASSEZ TIREZ MARCHEZ PARLEZ DONNEZ COUP JETEZ HALTE ABANDONNEZ
TOMBER DE POING

MOVIE (AU CINE)

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de Imagine Software Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Imagine Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

Ce programme fonctionne sur les micros Amstrad et peut être commandé par manche à balai ou clavier.

LE JEU

Devenir le Détective Numéro 1 dans ce jeu passionnant de gangsters New Yorkais! Pour trouver l'enregistrement sur bande dans sa cachette et revenir avec le message il faut être astucieux et réagir rapidement... des mômes, l'alcool et les balles de revolver figurent tous dans MOVIE.

CHARGEMENT

Disque — Mettez la disquette du jeu dans le lecteur. Tapez |DISK et appuyez sur la touche ENTER pour s'assurer que la machine est capable d'avoir accès à l'entraînement de disque. Tapez maintenant RUN "MOVIE et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

La mise en scène est New York pendant les années 1930. Le détective privé Jack Marlow a devant lui une mission dangereuse... S'insinuer dans le Q.G. du gangster Bugs Malloy, récupérer un message important, enregistré sur bande magnétique, retourner à son propre bureau et écouter la bande. C'est vous, Jack Marlow!

La tanière des gangsters est difficile à trouver sans aide et plus vous vous approchez d'elle, plus y aura d'acolytes qui vous barreront le chemin. Dans ce milieu hostile, vous aurez besoin d'amis, quelqu'un qui vous amènera à votre but, et cette amie, c'est Tanya, et lorsque vous l'aurez trouvée vos problèmes commenceront à disparaître, mais garde à ce que vous ne vous heurtiez pas à sa soeur, la maline Vanya, qui travaille pour Bugs Malloy... Elle vous fera tourner en rond jusqu'à ce que vous soyez liquidé! [Les deux soeurs sont d'apparence identique et c'est à vous de juger laquelle vous avez trouvé]. Pour vous faufiler dans le Q.G., il vous faut des réactions très rapides et être bien malin; divers obstacles vous empêcheront de progresser, canons, bombes, bouteilles etc.

Pour réussir, vous devez vous servir de ces objets, mais avec beaucoup de précautions.

Il vous est possible de 'parler' aux autres caractères qui figurent dans le jeu et de les interroger pour obtenir des renseignements précieux. Cela se fait en faisant apparaître dans un "ballon" le message que vous aurez tapé sur le clavier. Lorsque vous arrivez devant des portes barrées par des gardes, vous aurez besoin, pour continuer, d'un mot de passe, et c'est là que la fille bienveillante (Tanya) pourra vous rendre de grands services, puisqu'elle les connaît, tous. Sans elle, vous n'arriverez jamais à pénétrer dans le bureau du grand chef et à trouver son coffre-fort, dans lequel repose le message enregistré.

ET BIEN, BONNE CHANCE!

COMMANDES

Vous pouvez vous servir de manche à balai ou de clavier. Les commandes du clavier ne peuvent être re-définies. Une fois le programme chargé, appuyez sur la touche O pour afficher les options. Pour choisir l'option affichée, appuyez sur la touche ENTER. Pour décliner l'option affichée et regarder la suivante, appuyez sur la touche C, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez achevé votre choix des options.

Option IQ — Cette option vous offre la possibilité de choisir si votre caractère devra contourner automatiquement les obstacles immuables (IQ enclenché) ou de commander vous-même les mouvements de votre caractère (IQ déclenché).

Option DIRECTION/ORIENTATION – Cette option vous donne le possibilité de choisir le mode de vos commandes, c'est-à-dire, que lorsque GAUCHE, DROITE, EN HAUT et EN BAS se réfèrent au déplacement de votre caractère à l'intérieur des limites de l'écran, DIRECTION, EN HAUT et EN BAS déplaceront votre caractère en avant ou en arrière et GAUCHE et DROITE le feront faire face à une direction quelconque voulue ORIENTATION.

Pour amorcer le jeu, appuyez sur la touche RETURN.

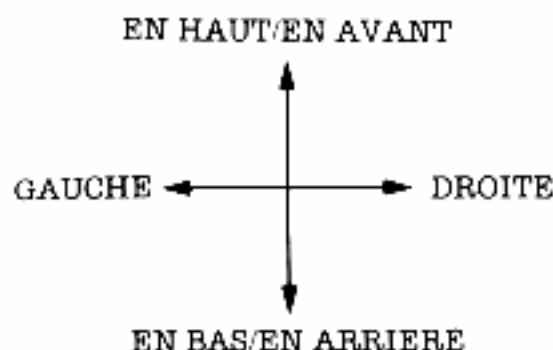
TOUCHES DU CLAVIER

GAUCHE	–	MAJUSCULES
DROITE	–	Z
EN HAUT	–	P
EN BAS	–	L
FEU	–	ESPACE

Les touches suivantes peuvent également servir.

GAUCHE	–	←
DROITE	–	→
EN HAUT	–	↑
EN BAS	–	↓
FEU	–	COPIE

MANCHE A BALAI



ETAT DU JEU ET MARQUAGE DES POINTS

L'écran affichera le nombre de pièces que vous avez traversé en termes de pourcentage du total, ainsi qu'un score global qui dépendra des tâches accomplies. En bas de l'écran apparait le menu Icon, qui vous permet de passer de mode en mode et de choisir l'action que vous souhaitez poursuivre. Egalement affichés, au-dessus du menu Icon, sont les objets que vous portez, soit votre INVENTAIRE.

Pour exploiter le menu Icon, appuyez sur le bouton FEU déplacez le curseur case rectangulaire au mode souhaité et appuyez à nouveau sur le bouton FEU.

Pour arrêter momentanément le jeu, déplacez le curseur sur le H Icon, et appuyez sur FEU. Pour redémarrer, appuyez sur FEU.

Pour abandonner, déplacez le curseur sur A Icon et appuyez deux fois sur FEU.

Pour utiliser un objet que vous portez, choisissez INVENTAIRE, moyennant le curseur Icon et vous pouvez diriger le flèche vers l'objet dont vous voulez vous servir.

ASTUCES ET SUGGESTIONS

Etablissez une carte du jeu, cela vous sera utile si vous avez à faire marche arrière ou si vous rencontrez la mauvaise fille! Si la fille vous pose une demande, (par exemple, "donnes-moi un whisky") vous devez l'obéir, sinon elle ne continuera pas à vous aider. (Trouvez la bouteille et laissez la tomber dans la pièce où se trouve la fille).

Ne lui laissez pas arriver du mal; à tous moments, vous devez la soigner, coûte que coûte, car elle est la clé qui vous ouvrira toutes les portes de votre mission.

Vous devez trouver moyen de surmonter tous les pièges du jeu. Par exemple, vous pouvez vous accaparer d'un sac fourré sur une armoire en le faisant descendre par l'un des objets que vous portez.

Comme tout dernier recours, essayez toujours les pots de vin, après tout dit, dans MOVIE presque rien est interdit!

CREDITS

Paramètres de conception du jeu: Duke et Mario.

Production: D. C. Ward.

©1986 Imagine Software (1984) Limited.