

LE LIVRE DE LA JUNGLE

UN EXTRAORDINAIRE DESSIN ANIME INTERACTIF

1- L' HISTOIRE:

Pour échapper à Bagheera qui veut le conduire au village des hommes, Mowgli fuit à travers la savane, parcourt la jungle, s'engouffre dans des grottes profondes, escalade des temples mystérieux... Au hasard de sa course imprudente il rencontre quantité d'animaux qui, s'ils sont souvent facétieux, mettent terriblement à l'épreuve son agilité et sa rapidité.

Le but pour le joueur est de prolonger **le plus longtemps possible** ces instants de liberté, **malgré la difficulté croissante**.

Au bout de cette course effrénée: le village des hommes et une surprise pour Mowgli...

2- LA MISE EN SCENE:

L' écran découvre une salle de cinéma où une rangée de six spectateurs est visible. Le rideau s'ouvre découvrant ainsi le premier décor et le jeu commence.

Lorsque Mowgli trouve des objets au sol (banane, noix de coco, ananas, feu) il peut en prendre **six à la fois** qui viennent s'inscrire sur les dossiers des spectateurs. Ces objets disparaissent progressivement lorsque Mowgli s'en sert comme projectiles.

Les spectateurs s'endorment un à un si Mowgli est particulièrement maladroit. Lorsque les six spectateurs sont endormis (déjà le film est trop mauvais !), la partie s'arrête.

3- LES DECORS

Il existe 4 univers de difficulté progressive, constituant 40 écrans différents : Jungle, Temple, Grottes et Savane. Ainsi pour atteindre le Temple, Mowgli devra franchir avec succès les obstacles de la Jungle ... jusqu'à la Savane qui comporte les épreuves les plus dures. Pour gagner il lui faudra donc arriver victorieux au bout de la Savane.

Chaque écran comporte des entrées et sorties à gauche, à droite et/ou dans le fond.

L'animation étant gérée en 3D, les personnages se déplacent de gauche à droite et en profondeur (ils montent ou descendent sur l'écran). Personnages et projectiles passent devant et derrière les obstacles du décor.

4- LES REGLES

4.1- Les animaux

Mowgli rencontrera successivement Bagheera, les loups, le serpent hypnotiseur Kaa, le bébé éléphant, les singes et leur Roi, les vautours, Baloo, l'ours étourdi et insouciant, et pour finir Shere Khan, le tigre mangeur d'hommes.

Certains animaux sont pour Mowgli des ennemis; ils lancent des projectiles ou obstruent simplement le passage. Mowgli devra impérativement les éviter en se baissant, sautant ou tout simplement en fuyant.

A vous de découvrir animaux amis ou ennemis.

4.2- Les objets

Au hasard de sa course Mowgli trouvera des objets auprès d'animaux amis auxquels il devra s'approcher. Il peut en ramasser 6 objets à la fois qui viennent s'inscrire sur les dossiers des spectateurs. **Attention! Mowgli ne peut avoir en sa possession qu'un seul type d'objet.** Exemple: s'il lui reste 3 noix de coco et qu'il ramasse des bananes, il perdra ses 3 noix de coco au bénéfice de 6 bananes. Pour passer d'un écran à un autre, Mowgli pourra tenter d'écartier ses ennemis en lançant des objets. **Attention! Chaque animal ennemi n'est sensible qu'à un seul objet.** A vous de l'avoir en votre possession au bon moment.

4.3- Les spectateurs

Ils symbolisent les chances de succès de Mowgli. Si celui-ci est trop souvent maladroit, les six spectateurs s'endorment un à un, le rideau tombe et la partie est terminée. Une nouvelle partie est alors automatiquement proposée. Sur PC et compatibles, on peut arrêter le jeu en tapant sur la touche ESC, lorsque le rideau se ferme.

5- LES COMMANDES

Mowgli peut se déplacer, sauter, se baisser et lancer des projectiles. Pour cela utilisez votre clavier ou un joystick (sauf sur PC) selon les règles suivantes:

5.1- Marcher: Les flèches gauche-droite-haut-bas de votre clavier ou le joystick gauche-droite-haut-bas (sauf sur compatibles PC).

5.2- Lancer un objet, 3 possibilités:

Poussez le joystick dans la direction souhaitée (gauche/droite) puis actionner le bouton "feu".

Au clavier, appuyez sur la flèche de la direction souhaitée (gauche/droite) puis sur la touche "Enter" ou "Return".

Au clavier, appuyez sur la touche "V" pour lancer à gauche, "B" pour lancer à droite.

5.3- Ramasser un objet ou se baisser: Tapez sur la barre d'espacement.

5.4- Sauter: Poussez le joystick vers le haut puis actionnez le bouton "feu".

Au clavier, appuyez sur la touche "C"

6- LA GRILLE DE PROTECTION

Deux questions successives et aléatoires vous seront posées en anglais en début de programme, concernant les couleurs de la grille livrée avec le logiciel. ex : B12 et B13. Pour répondre à ces questions, sélectionnez sur l'écran et pour chacune des 2 questions, le numéro correspondant à la bonne couleur. Attention, la moindre erreur vous obligera à redémarrer le programme.

1=blanc

2=noir

3=jaune

4=vert

5=bleu

6=rouge

7=gris

8=marron

7- LA MISE EN ROUTE

- AMSTRAD CPC** : Tapez: **RUN "LOADER**. Validez en appuyant sur ENTER.
- ATARI ST** : Insérez la disquette et mettez l'ordinateur sous tension, le logiciel se charge automatiquement.
- AMIGA** : Insérez la disquette et mettez l'ordinateur sous tension, le logiciel se charge automatiquement.
- PC et COMPATIBLES** : Insérez la disquette "LOADER" dans le lecteur A (ou B) puis tapez **a:** (ou **b:**). Tapez ensuite: **LOADER** - Validez en appuyant sur ENTER. Suivez alors les instructions données à l'écran concernant le choix de votre carte graphique. En cas d'erreur ou si vous souhaitez utiliser le logiciel avec une nouvelle carte graphique, effacez le fichier CARTE.INF Pour cela après avoir allumé votre ordinateur, tapez: **DEL CARTE.INF** et validez en appuyant sur ENTER. Pour utiliser votre logiciel avec un disque dur, copiez vos disquettes sur disque dur et laissez la disquette "LOADER" dans le lecteur pendant l'utilisation du jeu.

MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin. Néanmoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles ou si vous avez des remarques à nous rapporter en vue d'une amélioration de ce logiciel, n'hésitez à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

COKTEL VISION
Muriel TRAMIS

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
(1) 46 04 70 85

COMMANDES AMSTRAD CPC 6128/ BEFEHLE AMSTRAD CPC 6128

	CLAVIER/ TASTATUR	JOYSTICK/ FEUERKNOPF
Déplacement/ Bewegung	Touches "flèches"/ Tasten Pfeile	Joystick/ Feuerknopf
Lancer/ Werfen	Touche RETURN/ Taste RETURN	Action/ Handlung
Sauter/ Springen	Touche SHIFT/ Taste SHIFT	-
Prendre/ Nehmen	Touche ENTER/ Taste ENTER	-