



MANUEL D'UTILISATION



64 bis, cours Jean-Jaurès  
38000 GRENOBLE  
Tél. : 76.47.32.51

**PRODUIT SOFTHAWK  
POUR AMSTRAD CPC 464 664  
ET 6128  
BIG-BAND**

**BIG-BAND** est un jeu d'aventure en français, simple d'utilisation, intégré sur 2 disquettes.

La gestion particulière de **BIG-BAND**, la variété des options et des menus proposés favorisent un déroulement de jeu sans contrainte pour l'utilisateur.



© 1986

64 bis, cours Jean-Jaurès, 38000 Grenoble - Tél. : 76.47.32.51

## GESTION DU CLAVIER : PHASE CREATION DE PERSONNAGE

Utilisation de toutes les touches textes et numériques.

En cas d'erreur de syntaxe seul la touche **DEL** est utilisable.

Le pavé numérique n'a aucune fonction particulière.

Les flèches horizontales déplacent le cadre indicateur de choix.

Chaque option est validée par un **RETURN**.

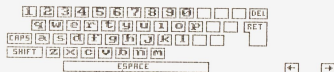
Remarques sur la création du personnage :

5 spécialités possibles : boss-mac-chauffeur-tueur-casseur.

2 armes possibles : revolver-mitraillette.

Année de naissance entre 1935 et 1954.

Les autres options ne sont pas restrictives.



### 1 - PHASE CREATION DE PERSONNAGE



L'option envoie le joueur dans le sous-programme de création de personnage (le programme gère une création par défaut aléatoire).



L'option charge en mémoire un personnage déjà créé et vous envoie dans un sous-programme récapitulatif.



Récupération d'un des trois états de jeu sauvegardé. En début de jeu les trois états sont identiques.

### 2 - PHASE CREATION DE PERSONNAGE



L'option visualise dans une fenêtre le résumé de l'histoire au point de départ.



Option identique à la première phase (création de personnage).



L'option sauvegarde le personnage précédemment créé.



L'option envoie le personnage nouvellement créé dans le programme de jeu à un état initial.



## GESTION DU CLAVIER : PHASE AVENTURE

Utilisation de toutes les touches textes et numériques pour le dialogue et les options à syntaxe.

La barre **ESPACE** sépare toujours deux mots dans un dialogue.

Les flèches horizontales déplaceront le cadre indicateur de choix d'option.

Les touches symbolisées du pavé numérique permettent un déplacement instantané du joueur dans les directions présentes.

Chaque option est validée par un **RETURN**.



### SYNTAXE

La touche **CAPS** valide le traitement texte.

### VERBES :

ACHETER	JETER
CONSUMER	OUVRIR
EXAMINER	PARLER
FERMER	PRENDRE
FRAPPER	UTILISER

Tous ces verbes s'utilisent suivies d'un nom.

ATTENDRE DORMIR

Ces verbes s'utilisent seuls (un menu est proposé).

### NOMS :

ANNUAIRE	COUTEAU	MITRAILLETTE
ARGENT	CROCHET	MUNITION
ASSIETTE	ESCALIER	NOURRITURE
BAIGNOIRE	EVIER	PEINTURE
BARREAUX	FAUTEUIL	PIECE
BIJOUX	FEMME	PLACARD
BOISSON	FENETRE	PLAN
BOUTEILLE	FILS	PORTE
BRIQUET	FOURCHETTE	REVOLVER
BUFFET	FRIGO (FRIGIDAIRE)	SERRURE
CAMERA	HOMME	STATUE (STATUETTE)
CARTON	JOURNAL	TABLE
CHAISE	LAMPE	TIROIR
CIGARETTE	LARFEUILLE	TOILETTE
CLEF	LIT	VERRE
COFFRE (COFFRET)	LIVRE	VITRE (VITRINE)
CORDE (CORDELETTE)	MEDICAMENT	VOLETS

OUI - NON

### REMARQUES :

Chaque objet que le joueur possède dans son bilan (sur lui) est directement utilisable. Le verbe PRENDRE est réservé aux objets non possédés.

Le programme accepte les phrases complètes tel que ;  
J'OUVRE UNE PORTE mais aussi simplifiées tel que OUVR PORT.

## PHASE AVENTURE



Passage de la phase aventure à la phase arcade (plan de ville)



**BILAN** des divers objets transportés par le joueur.  
Après avoir validé l'option par **RETURN** la barre **ESPACE** fait défiler la liste des objets.



**BLOC-NOTES**: affichage page par page. Toutes les indications d'utilisation apparaissent à l'écran.

Un **RETURN** dévalide l'option.

(Le bloc-notes est conservé dans chaque sauvegarde effectuée.)



**HEURE ET DATE** du moment choisi, l'option se dévalide sans opération.



**TELEPHONE**: gestion particulière en fonction des critères au moment de l'utilisation (tous les explicatifs apparaissent à l'écran).



**JOURNAL**: un menu est proposé en fonction de la situation.



**PLAN**: un menu est proposé en fonction de la situation.



**JEU EN GROUPE**: valide le jeu en groupe (en cas de présence d'acolyte).



**JOUEZ SIMULTANEMENT**: valide un des deux joueurs pour une action solitaire. Les flèches horizontales déplacent le cadre indicateur de choix.



**SAUVEGARDE** de l'état du jeu (trois sauvegardes sont proposées).



## GESTION DU CLAVIER : PHASE PLAN DE VILLE

L'utilisation des touches textes est nécessaire exclusivement dans le cas de l'option **BLOC-NOTES**.

Les touches symbolisées du pavé numérique permettent le déplacement de la voiture dans les directions représentées.

Les flèches horizontales déplacent le cadre indicateur de choix d'option.

Chaque option est validée par un **RETURN**.



## PHASE PLAN DE VILLE

### RETOUR A LA PHASE AVENTURE



Deux conditions d'utilisation : 1 - se trouver devant une porte,  
2 - confirmer le choix.

A chaque retour le programme précise si certains établissements sont fermés.



BILAN : s'utilise comme dans la phase aventure.



BLOC-NOTES : s'utilise comme dans la phase aventure.



HEURE ET DATE : s'utilise comme dans la phase aventure.



ESSENCE : si vous êtes dans une station-service le programme gère le plein d'essence et le paiement de ce dernier.



REPARATION : si vous êtes dans une station-service le programme gère la réparation de toutes les avaries et le paiement de la facture.

