

Lankhor



NO

a great adventure!

from an original idea by ORDILOGIC
COPYRIGHT 1988 : LANKHOR

Ce soft est dédié,
A ce cher Hervé,
Programmeur ST,
Le mal aimé,
Poil au nez,
Mais on lui en veut pas,
Vive l'Amiga,
Poil au doigt!

Franch

Pour RV du Dognon :

dès la première fois,
tu ma "C" doit.

Ton ST en main,

le ♥ joyeux

C'est Mieux. Yves

NA!!!



C O N T E N T S

CHAPTER 1 :	Concept and story
CHAPTER 2 :	How to load the game
CHAPTER 3 :	The main menu
3.1 -	beginning a new adventure
3.2 -	presentation
3.3 -	about the hero
3.4 -	adjusting the video monitor
CHAPTER 4 :	Starting an adventure
4.1 -	choosing 3 helpers
4.2 -	creating new characters
4.3 -	editing a character
CHAPTER 5 :	During the game
5.1 -	the icons
5.2 -	the drop down menus
5.3 -	the function keys
5.4 -	the 20 actions possible

CHAPTER 1 : The story

You, mild mannered bank clerk, veteran fighter pilot, are married to one of the most dynamic female archeologists of our times.

She is working on an incredible project that was shunned by everybody; an attempt to prove that certain ancient civilisations were ruled by magic (known as The Black Power), and not by traditional logic.

One day she decides to take the aeroplane for Widmilero in Mexico, where it had been reported that an ancient sceptre had been found, which had the power to attract lightning without the slightest damage resulting.

Not very convinced, you drive her to the airport where she is to take flight 637, destination Mexico.

The following morning a telephone call informs you that your dear wife will be returning with the famous sceptre.

Two days later, a shadow thrown on the wall, apparently originating from nowhere, seems to tell you (without the slightest sound) : " *The seal is broken, the power will return !*". Gripped by indescribable panic, you run out into the streets to announce your incredible revelation.

It is at that point that you glance at a newspaper lying on the pavement :

MYSTERIOUS DISAPPEARANCE IN THE BERMUDA TRIANGLE

More than 300 missing on flight 21 ...

No, No, it can't be, your wife was coming back on that very flight!

Driven by a feeling of vengeance, you fly to the small island of Gimédérís where you hire a Cessna with which to pursue your search.

While flying above the upper cloud layer, you notice a black stain on the surface; on approaching it, a strange force sucks you into an immense sort of tunnel, which holds in its distant depths an intense red glow.

Some time later, you awake seated against a fountain, a deafening hum ringing inside your head.

This is where the crazy adventure begins, where logic is inexistant, and the sorcerer rules.

In your quest you are aided by three helpers, also opposed to the regime of this infamous being. Their powers, together with your own, will be determined at the start, as in a role playing game.

CHAPTER 2 : How to load the game

. Warning

- In order to use this program you must physically remove any cartridges from the extension slot.
- Never use a copy of the game, even if it is a backup copy; the protection system used will detect that it is a copy and will automatically cause the drive head to be set out of alignment as a result.

. Off we go

- Turn off the machine, then after a few seconds switch on again.
- Place the disk in the drive.
- Type on the keyboard:
LOAD":*",8,1
then press RETURN
- The drive will turn, and after a few moments the ORD1LOGIC logo should appear on the screen. If the red light on the drive starts to flash, switch off, then on again and reload.
- When the music starts, or the scrolling text appears, press the joystick button (in port number II) to continue.

CHAPTER 3 : The main menu

After the presentation of the game, a menu of four options appears.

3.1 : Starting a new adventure

This option loads the main part of the program which is concerned with the selection of the characters in the game. (this part will be looked at in chapter 4).

3.2 : Rerunning the presentation

This allows you to rerun the whole of the introductory presentation.

3.3 : Preface/the hero's story

This part of the program allows you to reread the story from chapter 1, with added atmosphere !

3.4 : Adjusting the video monitor

On this chart, several palettes inform you about the optimum adjustment of the monitor in order to best appreciate the graphics of "NO".

CHAPTER 4 : Starting the adventure

4.1 : Choosing your helpers

To start the adventure you must choose 3 helpers to aid you in your quest.
Point to the "select a character" option from the menu. You can now choose one of the predefined characters from the list in the other half of the screen.
Once a character has been selected (by pressing the joystick button), he will appear in the list to the upper left of the screen. Use the same procedure for choosing all three members of your team.

4.2 : Creating your own characters

Alternatively, you may create your own characters using the "define a character" option.
Once this option has been activated, a definition screen appears and you are asked for the name of the character that you are about to create. Type the name, then press RETURN.
Next you can choose the parameters associated with them, by moving the joystick up or down. To regulate the selected parameter, move the joystick left or right.
Once the creation has been completed, press the joystick 'fire' button to return to the main menu.

4.3 : Editing a character

If you are not happy with one of the characters, you can erase him using the "erase a character" option, or modify his characteristics using the "edit a character" option.

The EDIT CHARACTER table operates in exactly the same way as for the CREATE CHARACTER option.

CHAPTER 5 : During the game

After having selected the "start adventure" option from the subject, the main part of the game.

5.1 : The icons

You will notice that the screen is divided into two sections, a graphic section and a text section. Within the text section, you will notice 6 icons on the left hand side. From now on, anything that is displayed in square brackets describes the representation on the screen of the icons.

5.1.1 : File



This icon calls the SAVE/LOAD window, where you can load or save a partly played game.
Firstly, choose the file number, then click either LOAD or SAVE (depending on the case).

5.1.2 : Action



After pressing the joystick button, a new window appears, together with 20 icons.
These represent the possible actions that can be performed by the characters (this will be described later in detail).

5.1.3 : Go



Once this icon has been selected, the pointer (the small arrow) is once again over the graphic image, and starts to flash.
You can now point at something within the graphic image, and press the button on the joystick. If possible, the character will move in the direction indicated.

5.1.4 : Characters



This option allows you to see any characters in the near vicinity.

5.1.5 : Inventory



This allows you to visualise any objects that you are carrying.
If you select an object using this option, a graphic representation of that object appears on the screen.

5.1.6 : List



Here the list of objects that will be given, is that of the objects round about you. (If you select one of the objects, the effect is the same as for INVENTORY).

5.2 : The drop down menus

Above the text part of the screen, you can see four words written on a white background... these are the drop down menus. In order to call them, move to just above the desired menu, and press the joystick button. Keeping the button pressed, move down to the option desired within the menu, then release the button.

5.2.1 : Options

- Auto-inv : Here you are asked whether you want to engage the auto inventory option. When this mode is engaged, each movement carried out will cause a global inventory (inventory, list, characters and possible directions) to appear.
- Pause : Here you can create a pause in the current game.
- Follow : This choice gives you access to the auto-follow mode (as in the mode auto-inventory). When this mode is engaged, if one of the four characters moves, the three others follow in the same direction.
- Quit : Allows you to quit the game.

5.2.2 : Players

Within this menu you can choose one of the four characters at your disposition. If the character chosen is not "yourself" (that is to say - the hero), but one of the three helpers, the screen moves, and the text section rises to make place for the graphic section.

5.2.3 : Help

- Advice : Sometimes gives you a little helpful textual advice.
- Status-quo : Information concerning your current character (strength, vitality, ...).

- Map : Displays a map of the region. WARNING ! it has been drawn by one of the villagers, which explains it's lack of precision.

- Photo : Displays a photo on the screen of the monster or possible character in your near vicinity.

5.2.4 : Directions

This menu shows you the four fundamental directions (north, south, east and west)... it's up to you to take the right one.

5.2.5 : Water drop

The water drop allows you to replace the descriptive text if a window has just obscured it.

5.3 : The function keys

Some of the keys of the keyboard are assigned to useful functions in order to improve the ergonomics of the game.

Here is a list of those keys :

F1 : global inventory
F2 : auto-inv
F3 : status-quo
F4 : auto-follow
F5 : enter/exit
F6 : go
F7 : action menu
F8 : file

1,2,3,4 : change character

CRSR : direction (n,s,e,w)

All these functions have their equivalent in either icons or drop down menus.

5.4 : The 20 possible actions (see annex)

1. door : open a door
2. lock : unlock a door
3. plate : eat something
4. broken object : break an object
5. two swords : fight a monster
6. arm + object : move something
7. bed : sleep
8. parchment : read something
9. ladder : go up or down (depending on the case)
10. two objects : buy something
11. flame : light an object
12. mouth : talk (usually to say "good day")
13. arrow pointing to hand : take an object
14. arrow pointing away from hand : put an object
15. object plus ? : examine something
16. square plus arrow : insert an object into another
17. eye : show an object
18. lightning flash : cast a spell on someone
19. spade : dig something
20. door and arrows : enter or exit (depending on the case)

```
*****
*                               *
*   GOOD LUCK !   *
*                               *
*****
```

INHALTSVERZEICHNIS

KAP. 1 : Geschichte und Konzept	
KAP. 2 : Inbetriebnahme des Spiels	
KAP. 3 : Erstes Menue	
3.1 - ein neues Abenteuer beginnen	
3.2 - Wiederaufruf des Inhaltsverzeichnisses	
3.3 - Geschichte der Helden	
3.4 - Einstellung des Bildschirms	
KAP. 4 : Ein Abenteuer beginnen	
4.1 - Auswahl der Mitspieler	
4.2 - Kreation neuer Personen	
4.3 - Ausdruck einer Person	
KAP. 5 : Gold ist im Spiel	
5.1 - die Ikonen	
5.2 - die ablaufenden Menues	
5.3 - die Funktionstasten	
5.4 - die 20 moeglichen Aktionen	

KAP 1 : Die Geschichte

Sie, Angestellter in einer Bank, ehemaliger Armeepilot, sind mit einer der dynamischsten Archaeologin ihrer Generation verheiratet.

Sie arbeitet an einem unglaublichen Projekt, welches von allen abgelehnt wurde ; sie wollte beweisen, dass bestimmte alte Zivilisationen durch die schwarze Magie (genannt : The Black powers) und nicht durch die traditionelle Logik beherrscht wurden.

Eines Tages entschliesst sie sich, nach Mexiko zu fliegen, wo anscheinend ein sehr altes Zepter gefunden wurde, welches die Macht besitzt, den Blitz anzuziehen, jedoch ohne den geringsten Schaden anzurichten.

Nicht sehr ueberzeugt von der ganzen Sache, fahren Sie sie zum Flughafen Orly, wo sie den Flug 637 nach Mexiko nimmt.

Am naechsten Morgen erfahren Sie durch einen Anruf, dass Ihre Frau mit dem Zepter zurueckkehren wird.

Zwei Tage spaeter taucht wie aus dem Nichts ein Schatten an der Wand auf, der Ihnen, ohne das geringste Geraeusch zu verursachen, zu sagen scheint : "Die Schuld ist abgegolten, die Macht muss zurueckkehren."

Voellig panisch laufen Sie anschliessend auf die Strasse hinaus, um von Ihrer unglaublichen Vision zu berichten.

Beim Herauskommen lesen Sie in einer auf dem Boden liegenden Zeitung :

MYSTERIOESES VERSCHWINDEN IM BERMUDA DREIECK. MEHR ALS 300 VERMISSTE DES FLUGES 21...

Nein, nein, das ist nicht moeglich ; Ihre Frau kam nicht mit diesem Flug zurueck.

Von einem Gefuehl der Rache geleitet, fahren Sie auf die Insel Gimederis, wo Sie sich eine Cessna mieten, um an der Suche teilzunehmen.

Waehrend Sie die obere Wolkendecke ueberfliegen, bemerken Sie einen schwarzen Fleck ; als Sie naeherkommen, saugt Sie eine unheimliche Kraft in eine Art riesigen Tunnel, an dessen Ende der Schein eines intensiven roten Lichtes zu sehen ist.

Etwas spaeter wachen Sie, mit einem fuerchterlichen Summen im Schaedel, an einen Springbrunnen gelehnt, auf.

Hier faengt ein verruecktes Abenteuer an, in dem es keine Logik gibt, sondern in welchem ein Zauberer den Ton angibt!

Hierfuer stehen Ihnen 3 Mitspieler zur Verfuegung, diese ebenfalls beunruhigt durch das Verhalten der gemeinen Person.

Deren Macht sowie die Ihre werden voher festgelegt, so wie in einem Rollenspiel.

KAP 3 : Inbetriebnahme des Spiels

. Hinweise

- Um den Bildschirm benutzen zu koennen, muss irgendeine Hardware, die an die Verlaengerung angeschlossen ist, herausgezogen werden.
- Benutzen Sie niemals eine Kopie des Spiels, auch nicht dann, wenn es sich um eine Sicherheitskopie handelt ; das Schutzsystem wuerde die Kopie sofort erkennen und dadurch den Lesekopf automatisch aus der Linie bringen.

. Also los

- Ausschalten des Geraetes und nach einigen Sekunden wieder einschalten
- LOAD":X",8,1 schreiben und RETURN druecken
- Der "drive" beginnt zu laufen und danach muss das Wort ORD1LOG1C auf dem Bildschirm erscheinen. Falls die rote Lampe des "drive" blinkt: ausschalten und wieder einschalten, anschliessend neu beginnen.
- Bei Beginn der Musik oder Erscheinen des Textes den Knopf des "Joystick" (port 2) druecken, um weiterzumachen.

KAP 3 : Das Hauptmenue

Nach der Praesentation haben Sie 4 Auswahlmoeglichkeiten :

3.1 : ein neues Abenteuer beginnen

Diese Auswahlmoeglichkeit nimmt den Hauptteil des Programmes in Anspruch, welches die Auswahl der Personen ermoeeglicht (dieser Teil wird im Kap. 4 noch eingehender behandelt)

3.2 : Wiederaufruf der Praesentation

Dies erlaubt Ihnen, die gesamte Praesentation noch einmal anzuschauen.

3.3 : Vorwort/Heldengeschichte

Dieser Teil ermöglicht Ihnen, die Geschichte des 1. Kapitels mit der dazugehoerigen Stimmung noch einmal zu lesen.

3.4 : Einstellen des Bildschirms

Auf dem Bild finden Sie mehrere Paletten, die Sie ueber die technische Einstellung des Bildschirms informieren, um somit einen maximalen Effekt der Zeichnungen von "NQ" zu erzielen.

KAP 4 : Beginn eines Abenteuers

4.1 : Auswahl der Mitspieler

Um ein Abenteuer zu beginnen, muessen Sie 3 Mitspieler auswaehlen, die Ihnen bei Ihren Nachforschungen helfen. Waehlen Sie in dem erscheinenden Menue "Auswahl einer Pers." Jetzt koennen Sie eine der vorbestimmten Personen von der auf dem 2. Teil des Bildschirms erscheinenden Liste auswaehlen. Ist die Person gewaehlt (durch Druck auf den Joystick), erscheint sie auf der oberen Liste links. Um die restlichen Personen auszuwaehlen, ist nach der gleichen Methode zu verfahren.

4.2 : Kreation seiner eigenen Personen

Ebenfalls koennen Sie Ihre eigenen Personen kreieren, und zwar durch die Auswahl : "Definition einer Person". Ist die Auswahl aktiviert, erscheint ein sogenannter "Definitions-Bildschirm" und es wird nach dem Namen der zu kreierenden Person gefragt. Geben Sie diesen an und druecken Sie anschliessend "RETURN". Danach koennen Sie die betreffenden Auswaehlen durch Auf- und Abbewegen des Joystick treffen. Um die ausgewaehlte Eigenschaft zu aendern, sind die Richtungen "Rechts" und "Links" zu benutzen. Es ist ebenfalls moeglich, den Namen einer Person zu aendern, und zwar, indem man den Pfeil auf den entsprechenden Namen plaziert und dann auf den Joystick drueckt, waehrend man diesen gleichzeitig nach rechts und links bewegt.

Nach Beendigung der Kreation muessen Sie auf den Knopf des Joysticks druecken, um wieder ins Hauptmenue zurueckzukehren.

4.3 : Ausdruck einer Person

Falls Ihnen eine Person nicht gefaellt, koennen Sie diese durch die Auswahl "Streichen einer Person" annullieren oder ihre Charakteristiken durch "Ausdruck einer Person" aendern. Die Ausdruckstabelle ist genauso zu handhaben wie die Kreation der Buchstaben.

KAP 5 : Waehrend des Spiels

Nach der im vorhergehenden Teil des Menues getroffenen Auswahl "ein Abenteuer beginnen" beginnt nun der eigentliche Teil, naemlich das Spielen selber.

5.1 : Die Ikonen

Der Bildschirm ist in 2 Partien aufgeteilt : eine graphische und eine mit Text. Im Textteil sehen Sie links 6 Ikonen. Von jetzt an beschreibt alles das, was in Anfuehrungszeichen steht die Abbildungen.

5.1.1 : Kartei



Die Ikone verweist auf ein Fenster, um den entsprechenden Teil zu schuetzen oder zu laden. Waehlen Sie zuerst die Nummer der Kartei und druecken Sie dann auf "laden" oder "sichern".

5.1.2 : Aktion



Nach Druck auf den Knopf des Joysticks erscheint ein Fenster mit 20 neuen Ikonen. Diese stellen die moeglichen Aktionen gegenueber den Personen dar und werden spaeter im Kapitel noch naeher beschrieben.

5.1.3 : Gehen



Nach Auswahl dieser Ikone befindet sich der kleine Pfeil im graphischen Teil und beginnt zu blinken. Sie koennen nun auf irgendetwas in der Zeichnung zeigen und dann auf den Knopf druecken ; soweit moeglich, bewegt sich die Person dann in die ausgewaehlte Richtung.

5.1.4 : Personen



Diese Auswahl ermöglicht es Ihnen, die Personen in Ihrer Nahe zu sehen.

5.1.5 : Bestandsverzeichnis



Dies ermöglicht es Ihnen, die Objekte sichtbar zu machen, die Sie bei sich tragen. Wenn Sie eines dieser Objekte auswählen, erscheint auf dem Bildschirm eine entsprechende Zeichnung.

5.1.6 : Liste



Die hier angegebene Liste beschreibt die Objekte, die sich in Ihrer unmittelbaren Umgebung befinden (falls eine Auswahl zu treffen ist : Anwendung der gleichen Methode wie beim Bestandsverzeichnis)

5.2 : Die vorhandenen Menues

Ganz oben im Textteil sind auf weissem Grund 4 Woerter zu sehen : es handelt sich dabei um die ablaufenden Menues. Um diese zu aktivieren, muessen Sie unter das gewuenschte Menue gehen und auf den Knopf des Joysticks druecken. Waehrend des Drueckens in die gewuenschte Zeile hinuntergehen und den Knopf anschliessend loslassen.

5.2.1 : Auswahlen

- Auto-inv : falls Sie den Antoinventar einstellen wollen ; Wenn dieser eingestellt ist, endet jede Ihrer Aktionen automatisch in einem allgemeinen Bestandsverzeichnis (Inventar, Liste, Personen und moegliche Richtungen).
- Pause : hier koennen Sie eine Pause in dem laufenden Teil kreieren.
- Verfolgung : diese Auswahl ermöglicht Ihnen die automatische Verfolgung in derselben Art und Weise wie fuer den AUTOINVENTAR. Wenn eine der 4 Personen sich bewegt, folgen die 3 anderen automatisch nach.
- Verlassen : Verlassen des Spiels.

5.2.2 : Spieler

In diesem Menue steht Ihnen eine der 4 Personen zur Verfuegung.

Wenn die ausgewaehlte Person nicht "Sie" selber sind, d.h., der Held, sondern eine der 3 Gehilfen, veraendert sich der Bildschirm und der Textteil bewegt sich nach oben, um den Zeichnungen Platz zu machen.

5.2.3 : Hilfen

- Informationen : gibt Ihnen von Zeit kleine Texthilfen.
- Status quo : informiert Sie uber den derzeitigen Zustand der Person (Staerke, Kraft ...).
- Karte : Zeigt Ihnen die Karte der jeweiligen Gegend.
ACHTUNG ! Sie wurde von einem Dorfbewohner gemacht, bei denen es bekanntlich oft an Praezision mangelt.
- Foto Person : zeigt das Foto des Monsters oder einer Person ganz in Ihrer Nahe.

5.2.4 : Richtungen

Dieses Menue gibt Ihnen die 4 Himmelsrichtungen an (Nord, Sued, Ost, West) ; es ist nun an Ihnen, die richtige auszuwahlen.

5.2.5 : Tropfen

Der Tropfen erlaubt es Ihnen, den beschreibenden Text wiederaufzurufen, falls ein Fenster diesen verdecken sollte.

5.3 : Die Funktionstasten

Manche Tasten sind dazu bestimmt, die Ergonomie des Spiels zu erhoehen. Hier die Liste :

- F1 : allgemeiner Inventar
- F2 : Autoinventar
- F3 : Status quo
- F4 : Auto-Verfolgung
- F5 : reingehen/rausgehen
- F6 : weitergehen
- F7 : Aktionsmenue
- F8 : Kartei

1,2,3,4 : Wechsel der Personen
 CRSR : Richtung (N,S,O,W)
 All diese Funktionen entsprechen einer Ikone im ablaufenden
 Menue.

5.4 : die 20 moeglichen Aktionen (Siehe Anlage)

1. Tuer : oeffnen einer Tuer
2. Schloss : Entriegelung einer Tuer
3. Teller : etwas essen
4. kaputtes Objekt : ein Objekt kaputtmachen
5. 2 Schwerter : ein Monster bekaempfen
6. Arm + Objekt : etwas bewegen
7. Bett : schlafen
8. Pergament : etwas lesen
9. Leiter : hinauf- oder hinabsteigen (je nach dem)
10. 2 Objekte : etwas kaufen
11. Flamme : ein Objekt anzuzenden
12. Mund : sprechen (normalerweise guten Tag sagen)
13. Hand + nach aussen zeigender Pfeil : einen Gegenstand nehmen
14. Hand + nach innen zeigender Pfeil : einen Gegenstand hinlegen
15. Objekt + ? : etwas untersuchen
16. Kaeestchen + Pfeil : einen Gegenstand in einen anderen tun
17. Auge : einen Gegenstand verhexen
18. Blitz : jemanden verhexen
19. Schaufel : etwas graben
20. Tuer + Pfeil : rein- oder rausgehen

 * VIEL GLUECK ! *

LANKHOR
 2, rue de la Gare
 MILLEMONT
 78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES
 Tél. : 34.86.45.91 ou 43.82.26.86 ou 45.45.02.42

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE 1 : histoire et concept	
CHAPITRE 2 : comment charger le jeu	
CHAPITRE 3 : premier menu	
3.1 - commencer une nouvelle aventure	
3.2 - revoir la présentation	
3.3 - histoire du héros	
3.4 - réglage du moniteur vidéo	
CHAPITRE 4 : démarrer une aventure	
4.1 - choisir 3 coéquipiers	
4.2 - créer de nouveaux personnages	
4.3 - éditer un personnage	
CHAPITRE 5 : on est dans le jeu	
5.1 - les icônes	
5.2 - les menus déroulants	
5.3 - les touches de fonction	
5.4 - les 20 actions possibles	

CHAPITRE 1 : L'histoire

Vous, un tranquille employé de banque, ancien pilote de l'armée, êtes marié à l'une des plus dynamiques femmes archéologues de sa génération.

Elle travaille sur un incroyable projet rejeté de tous ; il tendrait à prouver que certaines civilisations très anciennes étaient régies par la magie (appelée "the black powers!") et non par la logique traditionnelle.

Un jour, elle décide de prendre l'avion pour Widmiléro au Mexique, où il semblerait qu'on ait retrouvé un sceptre très ancien qui aurait le pouvoir d'attirer la foudre sans le moindre dommage.

Pas très convaincu, vous la conduisez à Orly (aéroport de Paris) où elle doit prendre le vol 637 à destination du Mexique.

Le lendemain matin, un coup de téléphone vous apprend que votre chère épouse va pouvoir revenir avec le fameux sceptre.

Deux jours plus tard, une ombre projetée sur le mur, surgie de nulle part, semble vous dire : "le gage est rompu, la puissance doit revenir!", sans émettre le moindre son.

Fris d'une panique indescriptible, vous foncez dans la rue pour annoncer votre incroyable vision.

C'est là qu'en sortant, vous lisez dans un journal traînant par terre :

MYSTERIEUSE DISPARITION DANS LE TRIANGLE DES BERMUDES.

Plus de 300 disparus sur le vol 21 ...

Non, non, ce n'est pas possible! Votre femme revenait par ce vol.

Animé par un sentiment de vengeance, vous vous rendez sur la petite île de Gimécérís, où vous louez un Cessna pour participer aux recherches.

En survolant la couche supérieure des nuages, vous apercevez une tache noire ; en vous rapprochant, une force étrange vous aspire dans une sorte d'immense tunnel qui laisse entrevoir au loin une intense lueur d'un rouge très lumineux.

Quelque temps plus tard, vous vous réveillez, assis contre une fontaine, un bourdonnement sourd dans la tête.

C'est ici que commence une aventure folle où la logique est inexistante mais où un sorcier fait la loi!

Pour cela, vous disposez de trois coéquipiers révoltés eux-mêmes par le comportement de l'infâme personnage. Leurs pouvoirs, ainsi que les vôtres, seront déterminés auparavant, comme dans un jeu de rôles.

CHAPITRE 2 : Comment charger le jeu

. Avertissements

- Pour pouvoir utiliser ce logiciel, il faut retirer physiquement n'importe quelle cartouche du port d'extension.
- N'utilisez jamais une copie du jeu même s'il s'agit d'une duplication de sécurité ; en effet, le système de protection détecterait la copie et désalignerait la tête de lecture automatiquement.

. Allons-y

- Eteindre la machine puis rallumer au bout de quelques secondes.
- Taper au clavier :
LOAD:*,8,1
et presser la touche RETURN.
- Le "drive" va se mettre à tourner et, après un moment, le sigle ORDIALOGIC doit apparaître à l'écran. Si la lampe rouge du "drive" clignote, éteindre et rallumer puis recommencer.
- Au moment de la musique ou du défilement de texte, presser le bouton du joystick (port 2) pour continuer.

CHAPITRE 3 : Le menu principal

Après la présentation, un menu de 4 options se présente à vous.

3.1 : Commencer une nouvelle aventure

Cette option charge la partie principale du programme qui s'occupe de la sélection des personnages. (Cette partie sera vue dans le chapitre 4)

3.2 : Recommencer la présentation

Ceci vous permet de revoir la totalité de la présentation.

3.3 : Préface/histoire du héros

Cette partie du programme vous permet de relire l'histoire du chapitre 1 avec l'ambiance en plus!

3.4 : Réglage du moniteur vidéo

Sur ce tableau, plusieurs palettes vous informent sur le réglage optimum des caractéristiques du moniteur pour profiter au mieux des graphiques de "NQ".

CHAPITRE 4 : Démarrer une aventure

4.1 : Choisir 3 coéquipiers

Pour démarrer l'aventure, vous allez devoir choisir 3 coéquipiers pour vous aider dans votre quête.

Pointez l'option "sélectionner un pers." dans le menu qui se présente à vous. Vous pouvez maintenant choisir un des personnages prédéfinis dans la liste de la deuxième partie de l'écran.

Une fois le personnage sélectionné (par un appui sur le joystick), il apparaît dans la liste supérieure gauche.

Utilisez la même procédure pour choisir les autres personnages.

4.2 : créer ses propres personnages

Il vous est également possible de créer vos propres personnages avec l'option "définir un personnage".

Une fois cette option activée, un écran de définition se présente à vous et vous demande le nom du personnage à créer. Tapez ce nom suivi d'un RETURN.

Ensuite, vous pouvez choisir les paramètres à affecter grâce aux mouvements haut et bas du joystick. Pour changer la caractéristique sélectionnée, utilisez les directions droite ou gauche.

Il est également possible de modifier le nom du personnage en déplaçant la flèche sur le nom et en pressant le joystick à droite ou à gauche.

Une fois la création terminée, une pression sur le bouton du joystick vous renverra au menu principal.

4.3 : Editer un personnage

Si un personnage ne vous plaît pas, vous pouvez l'effacer avec l'option "effacer un personnage" ou changer ses caractéristiques avec "éditer un personnage".

Le tableau d'édition réagit exactement comme celui de la création des caractères.

CHAPITRE 5 : On est dans le jeu

Après avoir choisi l'option "commencer l'aventure" de la partie précédente du programme, vous entrez dans le vif du sujet, le jeu proprement dit.

5.1 : Les icônes

On remarque que l'écran est divisé en deux parties, l'une graphique et l'autre texte. Dans la partie texte, vous pouvez observer 6 icônes à gauche.

A partir de maintenant, ce qui se trouve entre crochets décrit la représentation à l'écran des icônes.

5.1.1 : Fichier



Cette icône vous conduit à une fenêtre de sauvegarde ou de chargement de la partie en route.

Premièrement, choisissez le numéro du fichier puis cliquez sur : charger ou sauver, suivant votre choix.

5.1.2 : Action



Après la pression sur le bouton du joystick, une fenêtre apparaît remplie de 20 nouvelles icônes.

Celles-ci représentent les actions possibles sur les personnages et seront toutes détaillées plus tard dans ce chapitre.

5.1.3 : Aller



Dès la sélection de cette icône, le pointeur (la petite flèche) se retrouve dans le graphique et se met à clignoter.

Vous pouvez maintenant pointer quelque chose sur le graphique et appuyer sur le bouton. S'il le peut, le personnage se déplacera dans la direction choisie.

5.1.4 : Personnages



Cette option vous permet de voir les personnages à proximité de vous.

5.1.5 : Inventaire



Ceci vous permet de visualiser les objets que vous portez sur vous.

Si vous sélectionnez un objet par cette option, une représentation graphique de celui-ci va apparaître à l'écran.

5.1.6 : Liste



Ici, la liste d'objets donnée est celle des choses que vous voyez autour de vous. (s'il y a une sélection: même effet que pour l'inventaire)

5.2 : Les menus déroulants

Tout au-dessus de la partie texte, vous pouvez voir, sur fond blanc, 4 mots ; il s'agit des menus déroulants. Pour les activer : se rendre juste en-dessous du menu désiré et appuyer sur le bouton du joystick. Tout en le maintenant pressé, descendre sur l'option choisie et relâcher alors le bouton.

5.2.1 : Options

- Auto-inv : ceci vous demande si vous voulez fixer le mode auto-inventaire. Quand ce mode est fixé, chacun de vos déplacements donne lieu à un inventaire global (inventaire, liste, personnages et directions possibles).
- Pause : ici, vous pourrez créer une pause dans la partie en cours.
- Poursuite : ce choix vous donne accès au mode auto-poursuite de la même manière que l'auto-inventaire. Quand ce mode est activé, si l'un des 4 personnages se déplace, les 3 autres suivent la même direction.
- Quitter : vous permet de quitter le jeu.

5.2.2 : Joueurs

Dans ce menu, vous pouvez choisir un des 4 personnages à votre disposition.

Si le personnage choisi n'est pas "-vous-", c'est-à-dire le héros, mais l'un de ses 3 aides, l'écran bascule et la partie texte remonte pour laisser place au graphique.

5.2.3 : Aides

- Renseignement : vous donne parfois un petit texte d'aide.
- Statu-quo : vous renseigne sur l'état du personnage actuel (force, vigueur...)
- Carte : vous affiche la carte de la région. **ATTENTION !** elle a été réalisée par un villageois, d'où son manque de précision.
- Photo Pers. : affiche à l'écran la photo du monstre ou d'un personnage éventuel, tout près de vous.

5.2.4 : Directions

Ce menu vous montre les 4 directions fondamentales (nord, sud, est, ouest) ; à vous d'en prendre une bonne !

5.2.5 : Goutte

La goutte permet de remettre le texte descriptif si une fenêtre venait à le masquer.

5.3 : Les touches de fonction

Certaines touches du clavier sont assignées à des fonctions utiles pour augmenter l'économie du jeu.

En voici la liste :

- F1 : inventaire global
- F2 : auto-inv
- F3 : statu-quo
- F4 : auto-poursuite
- F5 : entrer/sortir
- F6 : aller
- F7 : menu d'action
- F8 : fichier

1,2,3,4 : change de personnage

CRSR : direction (n,s,e,o)

Toutes ces fonctions ont leur équivalent en icônes ou dans un menu déroulant.

5.4 : Les 20 actions possibles (voir annexe)

1. porte : ouvrir une porte
2. serrure : déverrouiller une porte
3. assiette : manger quelque chose
4. objet cassé : casser un objet
5. 2 épées : combattre un monstre
6. bras + objet : bouger quelque chose
7. lit : dormir
8. parchemin : lire quelque chose
9. échelle : monter ou descendre (suivant le cas)
10. 2 objets : acheter quelque chose
11. flamme : allumer un objet
12. bouche : parler (généralement, dire bonjour)
13. main + flèches rentrantes : prendre un objet
14. main + flèches sortantes : poser un objet
15. objet + ? : examiner quelque chose
16. carré + flèche : insérer un objet dans un autre
17. oeil : montrer un objet
18. éclair : jeter un sort sur quelqu'un
19. pelle : creuser quelque chose
20. porte + flèche : entrer ou sortir suivant le cas.

 *
 * **BON COURAGE ET BONNE CHANCE !** *
 *

En plus :

- si vous désirez connaître nos prochaines publications,
- si vous êtes auteur et que vous vouliez être édité à de bonnes conditions,
- si vous avez écrit un scénario et que vous désirez que notre équipe le développe,

contactez-nous à :

LANKHOR
 2, rue de la Gare
 MILLEMONT
 78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES
 Tél. : 34.86.45.91 ou 43.82.26.86 ou 45.45.02.42

ANNEX - ANLAGE - ANNEXE



The enclosed diskette contains copyrighted material. Making a copy of the enclosed diskette or instruction manual is strictly FORBIDDEN.

ATTEMPTS TO COPY THIS DISKETTE WITH COPY ROUTINES OR PROGRAMS MAY CAUSE DAMAGE TO THE DISKETTE AND COMPUTER.

La disquette ci-contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie. TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE LA DISQUETTE PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES A LA DISQUETTE OU A VOTRE ORDINATEUR.

Das Programm auf dieser Diskette ist durch Urheberrechtsschutz geschuetzt.

ACHTUNG : Kopierversuche koennen zur BeschaeDIGung des Programms und Ihres Computers fuehren!

LANKHOR

2, rue de la Gare
MILLEMONT

78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES
(FRANCE) Tél. : 34.86.45.91
43.82.26.86
45.45.02.42