

Skull & Crossbones™

FRANÇAIS

LE JEU

Allez faire un voyage d'exploration avec One Eye et Red Dog à travers huit niveaux de difficulté croissante pour tenter de reprendre vos biens mal acquis à l'Evil Sorcerer.

COMMENT DEMARRER

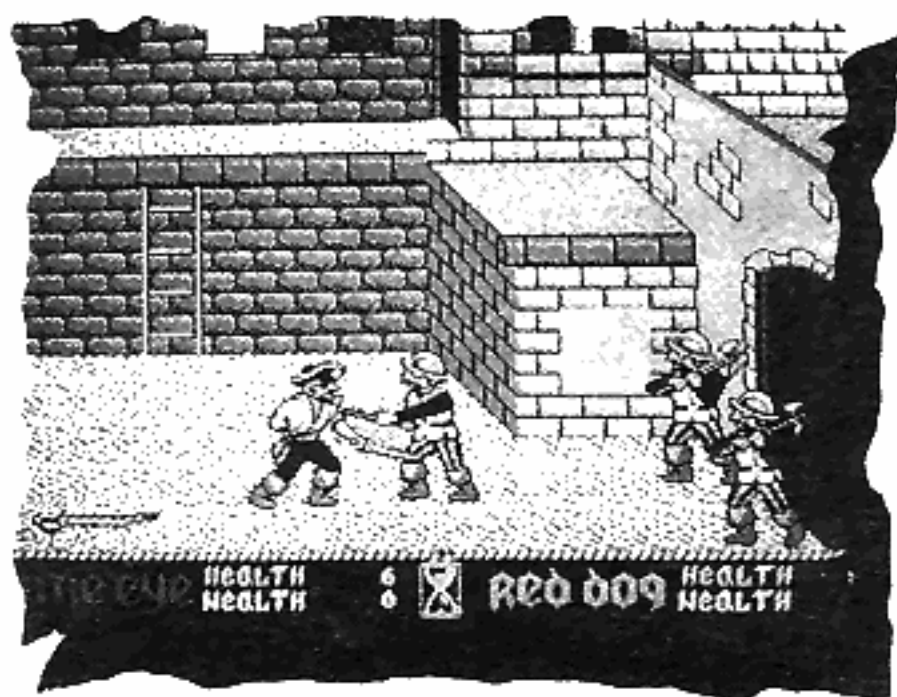
Jouant le rôle de l'un des deux pirates, vous devez vous battre à travers les nombreux domaines étranges et merveilleux de l'Evil Sorcerer, y compris un château, des navires de pirates, une caverne enchantée et une île mythique. Huit niveaux de difficulté croissante, chacun bourré de ses propres défenses uniques et dangereux obstacles.

VOTRE MISSION

En chemin, vous trouverez des coffres pleins de trésors, des gobelets d'or, des sacs de pièces et autres articles sans prix qui vous aideront dans votre recherche, et que vous pouvez ramasser en marchant dessus. Vous trouverez également des têtes de mort et des tibias sous lesquels sont cachés des trésors. Pour les déterrer, il vous faudra vous positionner dessus et appuyer sur le bouton de tir. Plus vous pouvez ramasser d'objets de valeur, plus vous deviendrez fort et plus il vous sera facile de vaincre vos adversaires. Si vous manquez de ramasser le trésor, votre puissance diminuera bientôt et vos ennemis seront de plus en plus difficiles à battre.



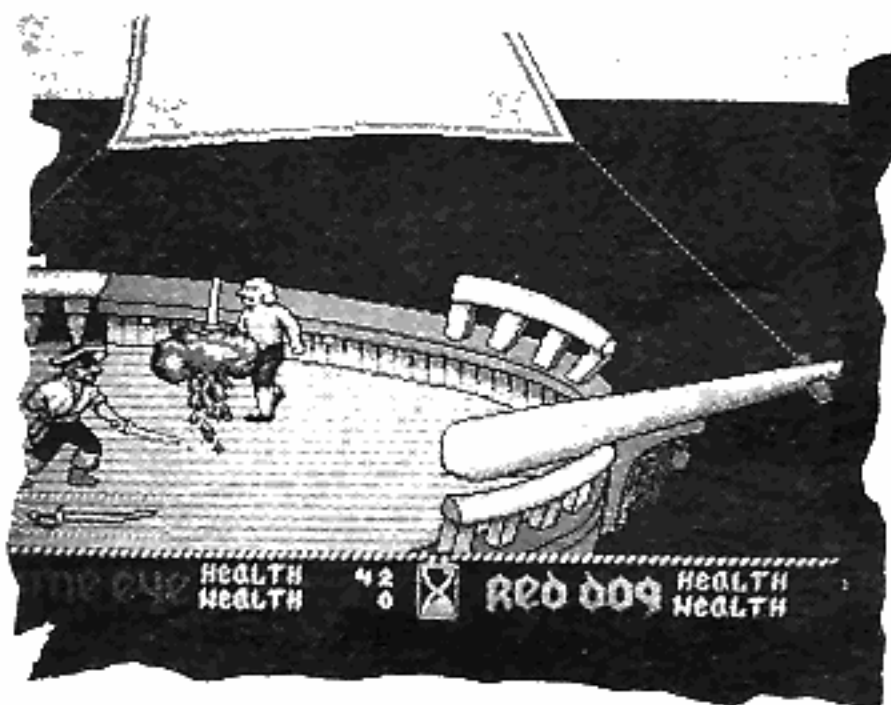
Récupérez le trésor enterré en déterrants des tibias.



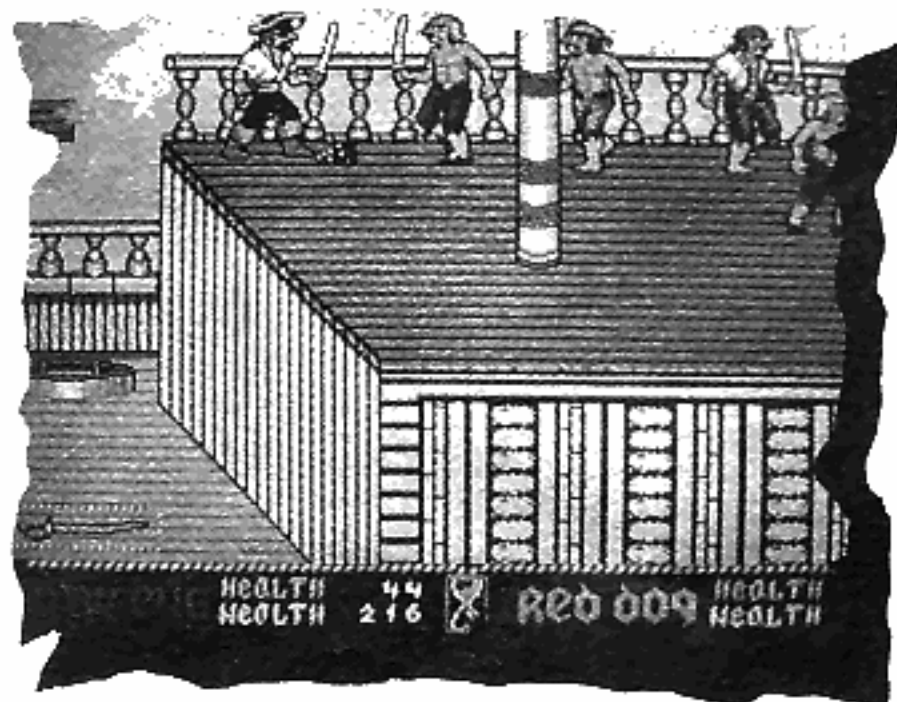
Battez les acolytes de l'Evil Sorcerer.

VOTRE RECOMPENSE

Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous découvrirez des grappes de raisin, des bouteilles de rhum et autres gâteries indispensables à votre survie et à votre santé. Il vous faut maintenir vos forces pour survivre!

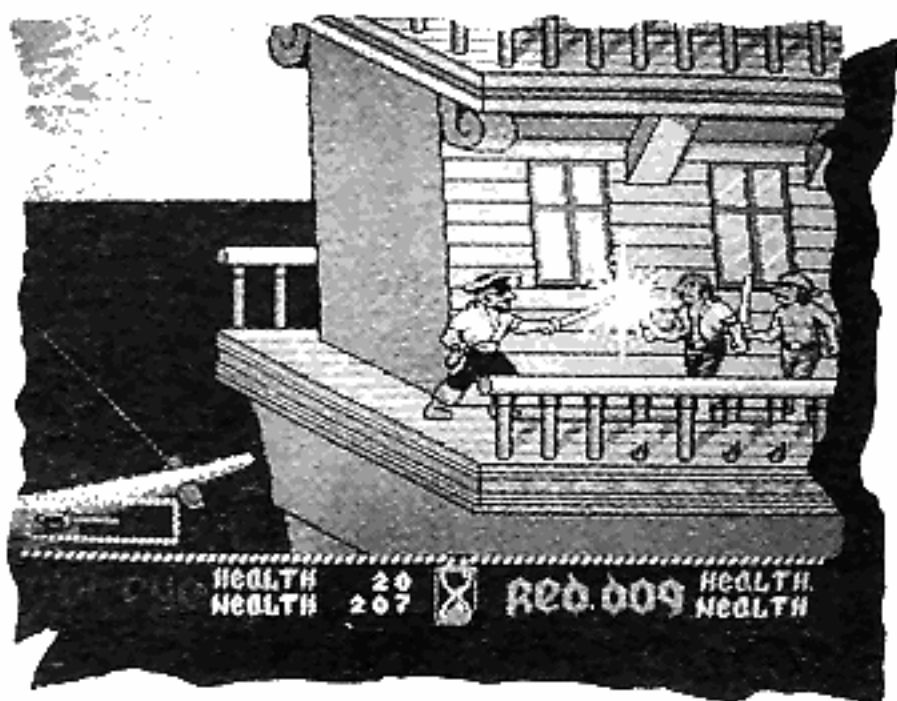


Utilisez les points d'action pour réaliser des manoeuvres de combat spéciales.



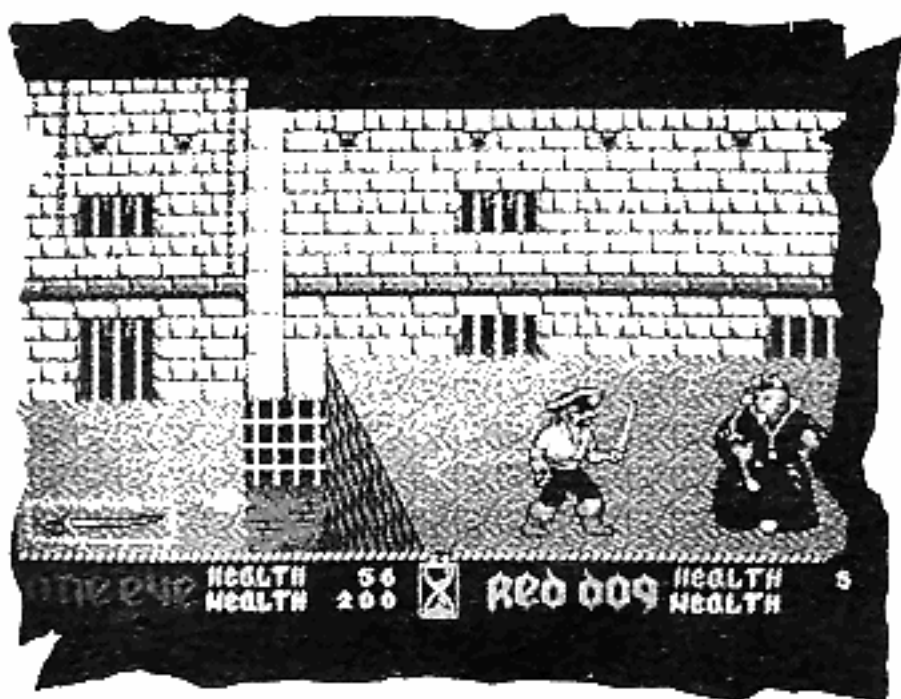
Maintenez vos forces en mangeant et en buvant abondamment.

Vous commencerez le jeu avec trois crédits – à chaque fois que vous mourrez, vous en perdez un.

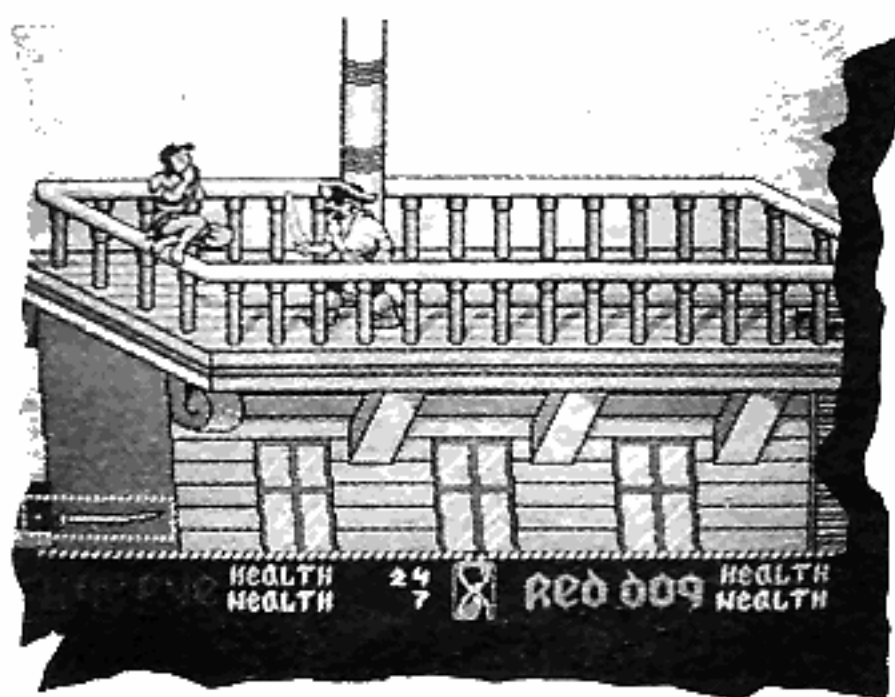


ATTENTION A VOTRE DOS

A la fin de chaque niveau, vous devez vaincre l'un des acolytes les plus fidèles de l'Evil Sorcerer, qui garde la trésor de ce domaine auquel il tient le plus. Mais, attention! Dès que vous aurez capturé le trésor, votre camarade de bord se retournera contre vous et vous devez vous battre à mort pour vous emparer du butin.



N'oubliez pas de sauver les jeunes filles prisonnières des mains de l'Evil Sorcerer.



LE CONFLIT FINAL

Si vous êtes l'un des quelques braves qui peuvent parvenir à la scène finale, vous vous trouverez enfin face à face avec votre grand adversaire, l'Evil Sorcerer lui-même. Doutez-le lors d'un affrontement épouvantable, et ses richesses et sa puissance seront à vous.

MODE DEUX JOUEURS – Commodore 64, IBM PC, Spectrum & Amstrad:

Sur les machines à huit bits, une fois que le mode deux joueurs aura été sélectionné, le Joueur no. 1 commencera à jouer jusqu'à ce que le Joueur no. 1 termine le niveau.

Après quoi, le Joueur no. 2 commencera tout de suite et continuera de jouer jusqu'à ce qu'il termine le niveau ou qu'il perde toutes ses vies.

MODE DEUX JOUEURS – Amiga, Atari ST:

Un deuxième joueur peut être commandé à l'aide d'un manche à balei dans le Port 0 (Le Port de la Souris). Pour commencer un jeu à deux joueurs, suivez les instructions affichées à l'écran.

COMMANDES:

Sans le bouton de tir enfoncé:

Up	–	Déplacement vers le haut
Down	–	Déplacement vers le bas
Left	–	Déplacement vers la gauche
Right	–	Déplacement vers le droite
Maintien du bouton de tir	–	Pour se retourner

Avec le bouton de tir enfoncé:

Up	–	Défense vers le haut
Down	–	Défense vers le bas
Left	–	Attaque vers la gauche
Right	–	Défense
Up/Left	–	Attaque vers le haut

MANOEUVRES SPECIALES

Deux manoeuvres spéciales sont également disponibles en maintenant la direction, puis en appuyant sur le bouton de tir. Il s'agit de:

Left	–	Coup droit
Right	–	Coup vers l'arrière

Toutes les commandes sont indiquées correctement pour le cas où votre pirate est tourné vers la gauche. Les commandes gauche/droite sont inversées lorsqu'il est tourné vers la droite.

COMMANDES SPECIFIQUES AUX MACHINES

ATARI ST & AMIGA:

Joueur 1 – Manche à balai dans le Port 1

Joueur 2 – Manche à balai dans le Port 0 (port de la souris)

Interruption/Fin d'interruption – P

Abandon – Escape

Commencement d'un jeu 1 joueur/2 joueurs – Suivez les instructions affichées à l'écran.

COMMODORE 64:

Joueur 1 – Manche à balai dans le Port 2 (port arrière)

Joueur 2 – Manche à balai dans le Port 2

Commencement d'un jeu 1 joueur/2 joueurs – suivez les instructions affichées à l'écran.

Interruption/Fin d'interruption – RUN/STOP

Abandon – RESTORE

IBM PC, AMSTRAD & SPECTRUM

Joueur 1 – Manche à balai ou touches de définition

Joueur 2 – Manche à balai ou touches

Commencement d'un jeu 1 joueur/2 joueurs – Suivez les instructions affichées à l'écran.

Interruption/Fin d'interruption – A définir lors du jeu

Abandon – A définir lors du jeu

DIRECTIVES DE CHARGEMENT

DISQUETTE:

Atari ST/Amiga:

Remettre la machine à l'état initiale et introduire la disquette de jeu.

Spectrum +3:

Introduisez la disquette et utilisez l'option "LOADER" à partir du menu de démarrage.

Commodore 64/128:

Amstrad:

IBM PC:

Tapez LOAD"*",8,1

Tapez RUN"DISC

Au message A> tapez "SKULL"

NOTE DESTINÉE AUX UTILISATEURS DE DISQUETTES:

Etant donné la taille de Skull and Crossbones, un système multichargement a été incorporé pour charger des données supplémentaires à certaines états du jeu. Veuillez veiller à ce que la disquette de jeu reste dans le lecteur à tout moment pendant le jeu.

CASSETTE:

Spectrum:

Commodore 64/128:

Amstrad:

Tapez LOAD" " et appuyez sur ENTER.

Maintenez en position enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur la touche RUN/STOP.

Maintenez en position enfoncée la touche CTRL et appuyez sur la touche ENTER.
(Pour les machines à disquettes, tapes 1TAPE. Appuyez sur SHIFT et la touche @ pour obtenir 1)

NOTE DESTINÉE AUX UTILISATEURS DE CASSETTES:

Etant donné la taille de Skull and Crossbones, un système multichargement a été incorporé pour charger des données supplémentaires à certains stades du jeu. Veuillez laisser la cassette de jeu dans le lecteur à tout moment. Faites démarrer/arrêtez le bande selon les instructions affichées à l'écran.



**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme est protégé par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié (même pour une copie de sauvegarde) loué ou reproduit ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)71 240 6756



**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)71 240 6756