

ASTEKA



— Prélude —

En Amérique latine reposent les civilisations mégalithiques aztèques, incas et mayas. De quelle manière ces peuples ont-ils pu construire leurs pyramides gigantesques comparables à celles d'Égypte ? D'après leurs légendes, leurs ancêtres seraient arrivés il y a bien longtemps d'Orient par l'océan, mais dans ce cas, d'où précisément ?

Les premiers vivaient dans des friches presque désertiques, les seconds dans d'immenses forêts hostiles à l'homme, et les derniers dans des environnements où même respirer était une épreuve, et malgré toutes ces conditions défavorables et menaçantes, leurs cultures ont tenu bon similairement. Comment ont-ils réussi ?

Simple hasard ou volonté divine ? Ces civilisations, selon une même prophétie, ont toutes trois péri à la même époque, aux mains des Espagnols.

Leurs légendes locales racontaient qu'un dieu au visage blanc était retourné dans son pays en disant qu'il reviendrait. L'année où il aurait dû revenir, les Espagnols sont arrivés pour les dominer. Ce dieu de la légende était-il un homme, ou autre chose ?

Nombreux sont ceux qui pensent qu'ils descendent des hommes d'Atlantis. Dans ce cas, comme l'avait raconté Platon, leurs ancêtres ne seraient-ils qu'un peuple parmi tant d'autres, éparpillés dans le monde après avoir fui la chute d'Atlantis ?

Leurs réserves d'or exubérantes sont une des raisons de leur déchéance... mais d'où avaient-ils acquis tout cet or ? Avaient-ils des mines ? Ou avaient-ils accès à l'alchimie médiévale, mère des sciences modernes, pour multiplier leur or ?

Tant de questions sans réponse... mais s'ils ont prospéré dans des territoires où aucune autre civilisation n'aurait résisté, c'est peut-être parce que leur science était plus avancée, et qu'ils ne voulaient pas que cette science soit utilisée à mauvais escient, qu'ils attendaient que les peuples barbares se soient réellement développés pour leur dévoiler ?

S'il en est ainsi et qu'ils avaient tout prévu, ils ont dû semer les clefs de cette science un peu partout !

Et si nous parvenions à mettre la main sur au moins l'une d'entre elles... n'aurions-nous pas alors en nos mains la clef pour résoudre tous ces mystères ?

Je suis en ce moment dans un vol entre Villahermosa et Palenque.

Les tremblements et les bruits d'hélices de notre petit avion ne sont pas très agréables, je passe donc mon temps à regarder par la fenêtre pour me distraire.

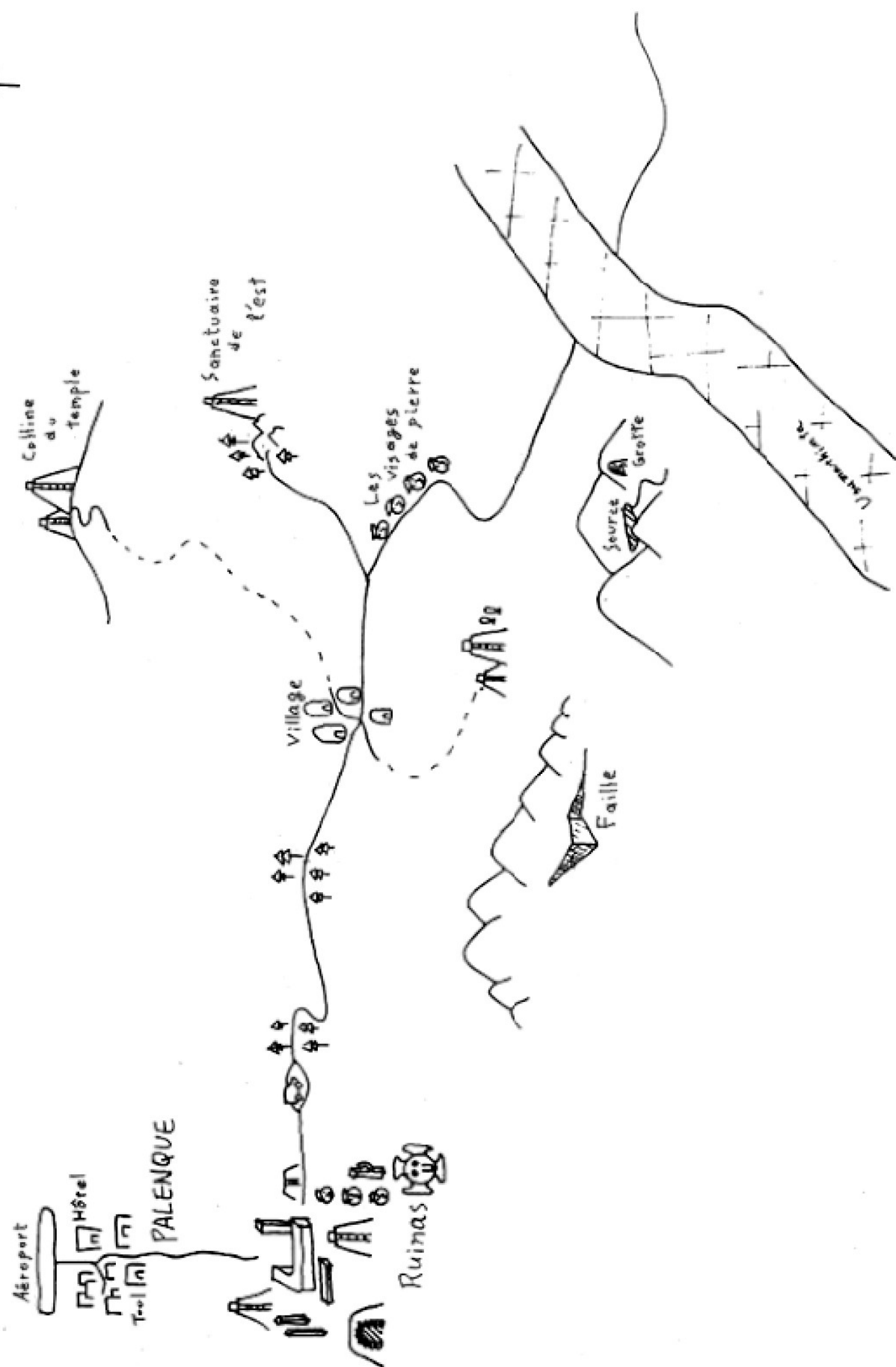
Sous les ailes tremblantes bravant les bourrasques, un tapis vert de jungle s'étend jusqu'à l'horizon. Que peuvent bien cacher ces terres qu'il recouvre ?

Juste avant de partir, j'ai entendu une rumeur disant que depuis quelques jours avait lieu une mission archéologique dans une petite ville perdue près de Mexico. Cette ville, Palenque, est celle vers laquelle je me dirige.

L'avion descend progressivement. Devant moi le pilote, en réglant sa radio, prévient que nous allons bientôt atterrir.

À mesure que le tapis vert s'approche, je sens une énergie nouvelle jaillir du fond de mon être.

Car c'est maintenant que l'aventure commence !!



☆ **Spécificités de ce jeu**

Ce jeu d'aventure, Asteka, a quelques spécificités inédites que nous allons vous présenter dès maintenant.

1. Affichage multi-fenêtre

Ce mode d'affichage consiste à empiler les images affichées sans effacer les précédentes, ce que l'on pourrait qualifier de « multi-fenêtre ».

Cela vous permet de vous souvenir facilement du chemin parcouru.

2. Mode souvenir

Rendu possible par l'affichage instantané, ce mode vous permet de remonter le temps pour voir les écrans passés.

Ce mode, allié à l'affichage multi-fenêtre, vous épargnera toute nécessité de dessiner une carte vous repérer.

3. Chaînes de commandes

Rendu possible par l'affichage instantané, ce procédé vous permet d'entrer plusieurs commandes en une seule fois. Ajoutons également que vous pouvez déplacer votre curseur à tout moment pour modifier les textes à l'écran.

☆ **Lancement du jeu**

Insérez la disquette dans le lecteur principal et démarrez l'ordinateur. Après le chargement du programme, vous arrivez sur l'écran initial et pouvez dès lors commencer votre aventure.

☆ **Commandes**

Une commande se compose généralement d'un verbe et d'un nom.

Par exemple, "aller au nord", "lire le livre" ou "prendre livre". Vous n'êtes pas obligé de faire des phrases complètes, puisque la plupart du temps, seuls le premier et le dernier mot sont pris en compte.

Pour vous déplacer, vous pouvez utiliser uniquement un nom ou un verbe pour aller plus rapidement. Enfin, dans le cas d'une conversation, vous pouvez essayer tout type de phrase.

Chaînes de commandes : Une commande normale se valide en appuyant sur Entrée, mais vous pouvez enchaîner plusieurs commandes en les séparant de virgules.

Exemple : "nord, sud, parler a l homme, regarder le livre, continuer au sud".

Caractères spéciaux : Comme vous pouvez le constater dans l'exemple précédent, les caractères spéciaux comme les apostrophes ou les accents ne sont pas considérés. De plus, les verbes réflexifs comme « s'asseoir » ou « se lever » ne seront reconnus que sous la forme « asseoir » ou « lever ».

Vous devriez donc par exemple formuler une action comme : « s'asseoir sur le porte-bagages » avec la commande suivante : "asseoir portebagages"

Historique : Si vous appuyez sur Entrée sans rien écrire, les (PC-8801 et PC-9801) images disparaîtront pour laisser voir l'historique des commandes et narrations passées. Vous pouvez les éditer et appuyer sur Entrée en ayant le curseur sur une de ces commandes pour la réitérer, si vous le souhaitez. Réappuyez sur Entrée sans rien écrire pour revenir au mode d'affichage normal.

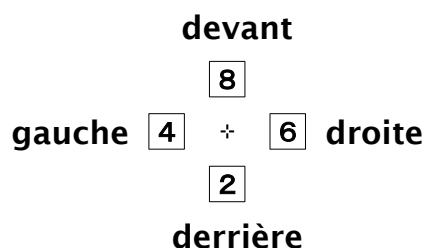
☆ Déplacements

Écrivez la direction souhaitée pour vous y déplacer.

Exemple : "avancer au nord", "aller à droite" ou même "nord", "haut", "descendre", etc.

Vous pouvez aussi utiliser les touches numériques.

Cependant, vous risqueriez de vous perdre si vous faites ainsi avant de vous être familiarisé avec les lieux.



☆ Regarder son inventaire

Pour voir ce que vous possédez, utiliser la commande "regarder mon inventaire" ou juste "inventaire".

☆ Mode souvenir

Vous pouvez entrer dans le mode souvenir avec la commande "souvenir". Ensuite, chaque appui sur la barre Espace vous ramènera un écran en arrière. Appuyer sur Entrée vous fera revenir au présent.

La touche F · 5 est un raccourci pour ce mode.

☆ Méthode pour effacer les écrans passés

Appuyez sur F · 5 puis directement sur Entrée.

☆ Sauver et charger

Pour laisser votre aventure en pause de sorte à la reprendre un autre jour, vous pouvez sauvegarder votre avancée.

Pour ce faire, entrez la commande "sauvegarde" ou "sauver".

Appuyez ensuite sur un chiffre entre 1 et 9 pour sélectionner un emplacement pour votre sauvegarde.

Pour reprendre la sauvegarde ainsi créée, entrez la commande "charger" et choisissez l'emplacement numéroté correspondant.

Attention : Étant donné que les sauvegardes sont stockées directement dans la disquette du jeu, vous ne devez pas mettre de sceau de protection.

★ Carte d'inscription utilisateur

Nous tenons à vous remercier d'avoir acheter notre produit.

Sachez que notre entreprise propose à tous ses inscrits un service après-vente incluant entre autres une garantie en cas de dysfonctionnement du produit, des présentations des nouveaux produits et un service d'indices pour avancer dans le jeu.

Si vous avez acheté ce produit, vous pouvez dès maintenant prendre la carte d'inscription qui lui est jointe et y noter le numéro d'inscription qui se trouve au dos du manuel pour l'envoyer à notre adresse postale. Le numéro d'inscription qui se trouve au dos du manuel fait office est le numéro qui vous est attribué, conservez donc ce manuel bien précieusement.

Falcom