

EGGERLAND-2

SOMMAIRE

L'HISTOIRE	2	
LES COMMANDES	3	5 COMMENT JOUER
UTILISATION DU "PASSWORD"	4	8 LES PERSONNAGES
	9	TABLEAU DES "PASSWORD"

CONSEILS DU DIEU PROTECTEUR

- * ne pas entrer dans Eggerland par deux boules
- * si vous vous trouvez complètement bloqués, éteignez l'ordinateur et recommencez.
- * il n'y a qu'une entrée valable pour chaque salle, celle où Robin est remplacé lorsqu'il périt.

L'HISTOIRE

EDENLAND était un pays où régnait paix et bonheur. Un mauvais génie, troublé et irrité par tant d'harmonie, décidait un beau jour d'envahir le royaume.

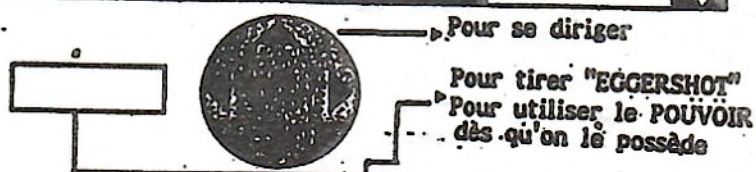
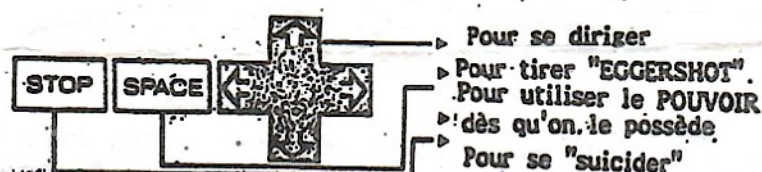
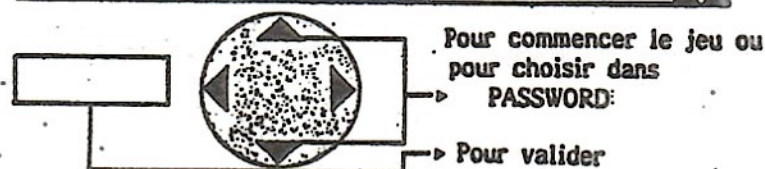
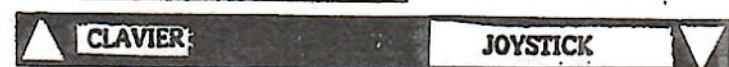
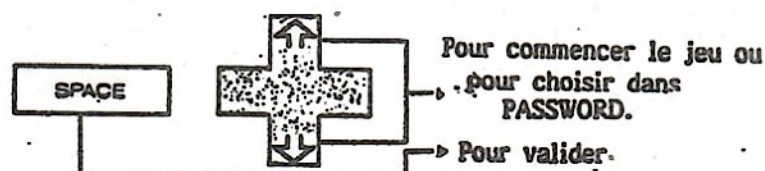
Rosa, la fille unique du vieux souverain d'EDENLAND, se rendit alors chez le dieu protecteur pour quérir aide et conseils. Elle revint munie du "pouvoir infini", symbole d'amour et de courage. Mais sur le chemin du retour le mauvais génie, prévenu de son périple, la fit enlever. Cependant, il ne pût se saisir du "pouvoir infini" car la princesse avait eu le temps de le briser en cinq morceaux, représentés par cinq clefs. Les cris de désespoir du vieux roi émurent Robin, fils illégitime de Roro et Lola et prince du Pays de Zentory.

Déterminé, celui-ci se mit aussitôt en chemin. Il était accompagné de son fier destrier qui ivre de fatigue succomba rapidement, laissant au pauvre Robin comme seul recours ses petites jambes agiles.

Robin poursuivit donc l'ignoble génie à travers les cents tableaux infestés de pièges et de monstres de son royaume : EGGERLAND. Puis il dût affronter les ultimes défenseurs du mauvais génie au cours de tableaux supplémentaires. Enfin, il pût délivrer et épouser la tendre Rosa, mais surtout il reconstitua le "pouvoir infini" en réunissant les cinq clefs.

L'histoire de Robin, c'est maintenant à vous de la vivre !

LES COMMANDES



Appuyer sur la touche STOP équivaut à se suicider. C'est parfois la seule solution lorsque Robin est bloqué.

Le manche commande le déplacement de Robin (notez que Robin ne peut pas progresser en diagonale).

UTILISATION DU "PASSWORD"

Lorsque vous avez épuisé votre réserve de vies (5 Robins au début de la partie), vous avez la possibilité de continuer à jouer là où vous avez perdu votre dernière vie. Pour cela appuyez sur la barre d'espace dans les dix secondes qui suivent la fin de partie (l'ordinateur décompte le temps).

Si vous n'appuyez pas dans les dix secondes, l'ordinateur vous délivrera un mot de passe ("PASSWORD") qui vous permettra de reprendre plus tard la partie là où vous l'aviez laissée.



Lorsque vous aurez décidé de vous replonger dans EGGERLAND, choisissez au départ l'option "PASSWORD", puis entrez le mot de passe que vous avez précédemment obtenu. Si vous faites une erreur, utilisez la case B/S pour corriger. Pour valider votre choix, choisissez la case OK.

Choisir _____
le personnage
désiré, avec
le curseur

en appuyant
sur la barre
d'espacement,
le personnage
se place ici—

PASSWORD

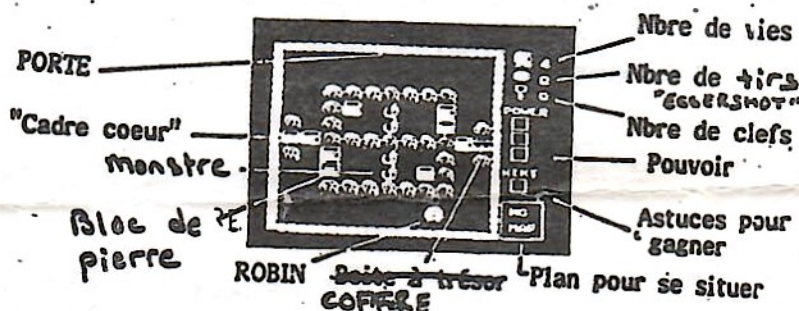
10 empty boxes for password entry.

Numéro du STAGE

COMMENT JOUER

Le but final de Robin est de réunir les cinq clefs disséminées dans EGGERLAND, puis de vaincre les ultimes défenseurs du mauvais génie. Pour y parvenir, Robin devra visiter chacune des 100 salles que compte EGGERLAND (matrice 10 sur 10). Et, par la même, résoudre les 100 énigmes proposées.

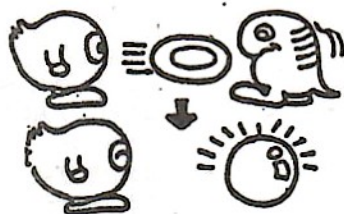
Plus concrètement, Robin doit prendre dans chaque tableau la clef qui se trouve dans le coffre pour permettre l'accès aux autres salles. Le coffre s'ouvre lorsque toutes les pastilles frappées d'un cœur ("cadre cœur") ont été gobées par Robin.



Au cours de sa progression, Robin doit tenir compte de la présence des monstres. Certains devant être évités, d'autres utilisés à bon escient (d'autres encore se font un plaisir de foudroyer Robin dès qu'ils en ont l'occasion).

Certains "cadre cœur" donnent deux tirs EGGERSHOT à Robin.

Le premier tir transforme les monstres en oeuf, le second les élimine.



Il est possible d'utiliser les oeufs pour traverser les rivières et voyager sur les cours d'eau.



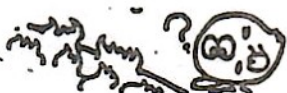
Robin devra se protéger des flammes et des foudres grâce aux blocs verts et parfois à son ingéniosité.



Les indicateurs de sens unique empêchent Robin de passer face à la flèche. Ils n'entravent cependant pas la progression des monstres. Ils peuvent parfois être modifiés par un "power".



Certains cours d'eau se trouvent constitués de lave en fusion. Les ponts ont alors une fâcheuse tendance à brûler.



Les arbres apportent une note bucolique au pays d'EGGERLAND, mais ils ne protègent pas Robin des flammes et des foudres.



Les prés fleuris constituent un refuge sûr contre les monstres grouillants.



Les étendues de sable que rencontre Robin ralentissent sa progression. Les monstres subissent eux aussi l'effet du sable.



Lors de ses pérégrinations, Robin devra découvrir le plan d'EGGERLAND. Ce plan lui permettra de savoir où il se trouve, les salles déjà parcourues, les salles restant à explorer. Par ailleurs, le plan activera les indicateurs de "power" et de "hint" à la droite de l'écran qui sinon resteront désespérément vides.

REUNIR LES CLEFS DONNANT ACCES AU "POUVOIR INFINI"

Le royaume d'EGGERLAND comprend cent salles à première vue. Toutefois, il existe des salles supplémentaires où se terrent les ultimes défenseurs du mauvais génie, ainsi que dix salles souterraines invisibles sur le plan. Ces dernières contiennent soit une des cinq clefs que recherche Robin, soit un pouvoir spécial indispensable pour vaincre les ultimes défenseurs du mauvais génie.

UTILISER LES "POWERS"

Lorsque vous avez le plan et que vous entrez dans une salle comprenant des "powers" (ou pouvoirs magiques), la liste de ceux-ci s'affichera dans les cases à droite de l'écran. Quand Robin aura pris un certain nombre de "cadre coeur", les "cadres coeurs" restants se mettront à clignoter. Il suffit alors de prendre n'importe quel "cadre coeur" pour disposer du "power" marqué alors d'un coeur.



LA CASE "HINT"

A droite de l'écran, sous les indicateurs "power" se trouve un cadre "HINT". Ce "hint" - ou "astuce" dans la langue de Molière - indique qu'en utilisant ce qui se trouve dans la case, Robin pourra passer un tableau apparemment impossible.

Le premier "HINT" que vous rencontrerez sera sans doute un Snakey (si vous avez trouvé le plan). Essayez, avec ce sympathique ver, tout ce qui vous passe par la tête. La solution peut paraître saugrenue.

PERDRE UNE VIE

Robin peut mourir de nombreuses manières. Il peut être foudroyé, brûlé vif, noyé dans une rivière, dévoré par le monstre chat Armma (habile pseudonyme du célèbre Garfield) ou il peut tout simplement se suicider s'il se trouve bloqué (en appuyant sur la touche STOP).

LES PERSONNAGES



Le prince Robin. Le héros aux jambes courtes.



La princesse Rosa. La douce dulcinée de Robin.



Médusa. Ne peut se déplacer, mais foudroie Robin si celui-ci entre dans sa ligne de mire.



Don Médusa. Chef des Médusa, nouveau monstre d'EGGERLAND II, ce Don Médusa possède les mêmes pouvoirs que Médusa, mais de surcroît, il se déplace.

Armma le chat. Monstre toujours à la recherche de Robin, particulièrement dangereux car il lui suffit de toucher Robin pour le tuer en le dévorant sauvagement. Sa seule faiblesse : il devient câlin lorsqu'il se met en boule.



Skully le crâne. Assez inerte de nature, Skully entre en action lorsque Robin a gobé tous les "cadres coeurs". Son contact devient alors mortel.

Goll le monstre taré. Il fonctionne comme Skully. Le dernier "cadre coeur" disparu, il prend un air béat et crache le feu s'il aperçoit Robin. Contrairement à EGGERLAND I, ici Goll attaque aussi par derrière.



Snakey le serpent silencieux. Tout à fait inoffensif, ce brave Snakey se contente de faire de la présence.

Rocky le rud. Il avance sans but, mais dès qu'il se trouve sur la même verticale que Robin, il double de vitesse et repousse notre héros aussi loin qu'il le peut.



Hopper. Le monstre le plus mignon d'EGGERLAND II. Il sautille dans tous les sens et s'endort dès qu'il est touché par Robin.