

# ARQUIMEDES XXI

## QU'EST-CE QU'UN JEU D'AVENTURES ?

Un jeu d'aventures est un programme pour ordinateur qui te permets de te promener ou tu veux et d'examiner des objets qui te donnent des indications pour réussir à terminer le jeu et accomplir l'objectif fixé.

Les aventures lexico-graphiques sont des jeux, qui en plus d'être amusants et passionnants, te feront réfléchir, en posant des problèmes et des Situations que tu devras résoudre en discutant avec toi-même.

La forme basique des phrases que l'ordinateur comprend est :

VERBE+NOM

Par exemple :

OBSERVE LE MUR

OUVRIR LA CAPSULE

L'interpréteur accepte aussi les verbes à différentes personnes.

Par exemle :

OBSERVE SOL

OBSERVONS FENETRES

En ce qui concerne les articles, tu peux les enlever : OUVRIR LA PORTE ou OUVRIR PORTE.

## ATTENTION!! SEULEMENT POUR LES DEBUTANTS

### VOCABULAIRE

ARQUIMEDES XXI a un vocabulaire très large, mais cette liste te sera d'un grand secours pour tirer partie du programme.

OBSERVER, PRENDRE, OUVRIR, FERMER, POUSSER, METTRE, DECOLLER, ENTRER, REMPLIR, CONNECTER, SORTIR, PENETRER, MUSIQUE

DIRECTIONS: N, S, E, O, NO, NE, SO, SE.

TEMPS: Temps restant avant l'explosion.

OBSERVER SALLE: Sert pour savoir ce qu'il y a dans une salle.

INVENTAIRE: Donne la liste de tous les objets dont tu disposes.

MUSIQUE: Active / désactive la musique ingame.

Et n'oublies pas, l'ordinateur central comprendra beaucoup plus que ce que tu penses! Essaie le toi-même.

### PRECEDENTS HISTORIQUES

Année 2492... la base scientifique ARQUIMEDES XXI produit depuis 7 ans les mémoires biologiques qui équipent l'armée d'androïdes de la Galaxie Noire de YANTZAR.

Ils sèment la panique sur tout le secteur ALPHA 23 de l'Univers Gamma, et il est temps de s'occuper de ARQUIMEDES XXI.

Tu n'es pas le premier à essayer, il y a deux ans ton ami et compagnon

SPOFYTUS a été envoyé là-bas, mais il n'est jamais revenu.

On peut le comprendre, si on sait que la base est un labyrinthe complexe gouverné par l'ordinateur CPM2 et surveillé par des centaines de robots humanoïdes qui veulent par tous les moyens t'empêcher d'accomplir ta mission.

### SITUATION ACTUELLE

Ton objectif est d'entrer dans la base, placer la bombe à faisceau de particules sur le générateur central et t'échapper.

Dit comme ça, ça a l'air facile, surtout quand on sait que la moitié du travail est déjà faite et que tu viens d'activer le compte à rebours du détonateur.

Tu as 1200 secondes pour fuir, ou sinon, tu voleras en éclats comme toute la base.

Entrer était facile, mais le système de sécurité a détecté ta présence et les robots arrivent.

Au travail ! Pas de temps à perdre !

### CONSEILS POUR LES AVENTURIERS

Pour être un bon aventurier, ces conseils tu dois écouter:

1. Une carte tu devras tracer, si la mort tu veux éviter.
2. Il faut surveiller le temps, le désastre est imminent.
3. Observe bien et partout, les indices sont n'importe ou.
4. La patience il faut garder, pas facile de s'échapper.
5. Les dessins sont très utiles, ils rendent tout plus facile.
6. Il faut lire entre les lignes, et interpréter les signes.
7. Ne tentes pas l'impossible, la logique est très utile.
8. Relis biens les instructions, dedans sont les solutions.
9. Si tu croises bien les doigts, la chance tu trouveras.

### CODE MORSE (CA PEUT TOUJOURS SERVIR)

A.-

B-..

C-.-.

D-..

E.

F.-.

G--.

H....

I..

J.--

K-.-

L.-..

M--

N-.

O---

P--.

Q--.-

R.-.

S...

T-

U..-

V...-

W.--

X-.-

Y.--

Z--..

1.----

2..---

3...--

4....-

5.....

6-....

7--...

8---..

9----.

0-----

DEBUT TRANSMISSION-.-.-

COMPRIS...-.

ERREUR.....

FIN DE TRANSMISSION...-.-

ATTENTE.-...

### EQUIPE DE CONCEPTION

PROGRAMMEUR: Jorge Blecua (EGROJ)

GRAFIQUES: Luis Rodríguez

ADAPTATION MSX: Marcos Jourón

COLLABORATION: Pablo.

ILLUSTRATION: Alfonso Azpiri.

MUSIQUE: Manuel Cubedo.

DESIGN ARTISTIQUE: Alfonso Azpiri.

PRODUCTION: DINAMIC SOFTWARE.

### AMSTRAD CPC CONVERSION

CONVERSION POUR ESPSoft ADVENTURE par MiguelSky et DevilMarkus

CONVERSION MUSIQUE PRINCIPALE: PulkoMandy

MUSIQUE INGAME: Alex Kidd in Spectrum Castle by Fenyx Kell

ÉCRAN DE CHARGEMENT: Litos & SyX

TRADUCTION ANGLAISE: voXfReaX

TRADUCTION FRANCAISE: PulkoMandy

AIDES, IDEES ET CONSEILS: Kevin Thacker y DaDman

OUTILS UTILISES POUR LE DEVELOPPEMENT: SpecPrint, ZXSpin, BlueMSX, ArkosTracker, CPCE, WinAPE, JavaGPC, Paint, ConvImgCPC

### PROGRAMMEURS

Tu as écrit un programmes? Tu est graphiste? Viens montrer ton travail sur [www.amstrad.es/forum](http://www.amstrad.es/forum)

