

LA MALEDICTION DE THAAR

La Malédiction de Thaar est un jeu d'aventure: vous, le héros de cette étrange histoire, recherchez la sirène Sapho dont vous avez libéré l'âme dans "Poseidon".

Vous disposez pour cela d'une carte des sous-sols d'une inquiétante ville en ruine dans laquelle vous vous êtes mystérieusement retrouvé à la fin de l'aventure précédente. Sur l'écran, votre position est représenté par un gros point lumineux. Le plan détaillé de la ville et de son sous-sol se trouve dans les pages suivantes.

Les conseils des auteurs:

1- La carte vous indique des zones du sous-sol (symbolisé par une couleur différente) où vous trouverez des éléments qui peuvent être utiles pour la suite de l'aventure. N'hésitez pas à fouiner (tapez F) et à prendre (tapez P) les objets que vous rencontrerez. Attention, certains de ces objets sont indispensables pour obtenir des informations auprès des individus que vous croiserez sur votre route.

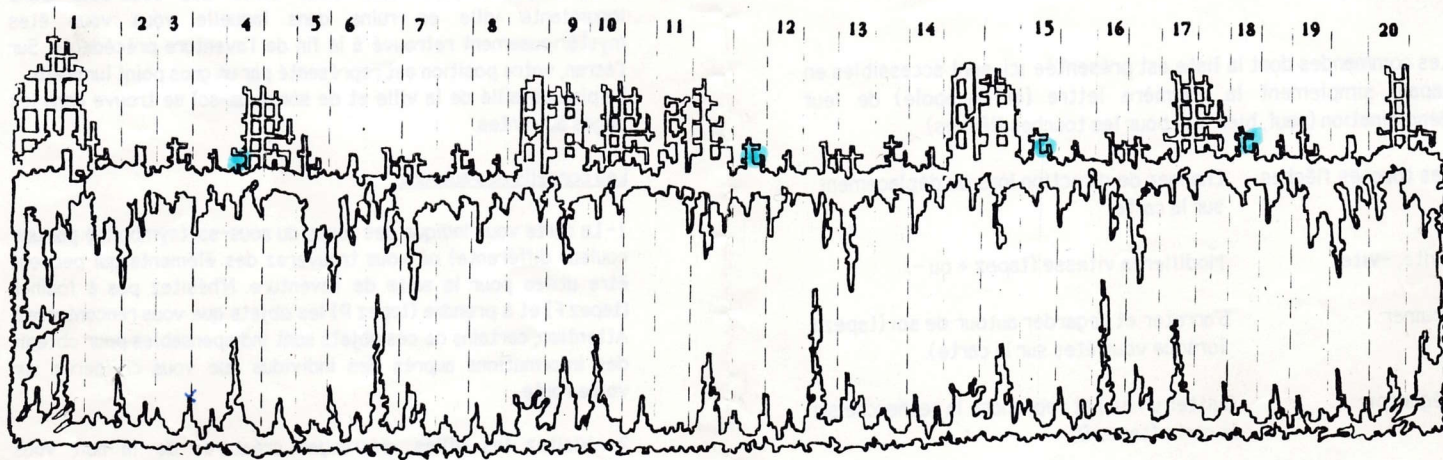
2- Visitez les villes: d'étranges créatures de la nuit vous donneront des indications très intéressantes, si, bien sur, vous possédez l'objet qu'ils désirent.

3- A chaque rencontre, essayez de laisser un objet qui peut intéresser votre interlocuteur, ou combattez-le. Le combat peut être victorieux si vous possédez l'arme ou l'objet adéquat.

4- Tentez de décoder les messages qui vous sont fournis: le nombre entre parenthèses vous indique la profondeur du lieu dans lequel vous devez vous rendre, et le décodage du message vous indique au-dessous de quelle "station" se trouve ce lieu.

5- Ne vous découragez pas: la solution existe, vous ne serez pas déçu!

.....BONNE CHANCE !!!



Les stations:

- | | | |
|---------------------------|------------------|----------------|
| 1- Franklin Roosevelt | 8- Palais Royal | 15- Bolivar |
| 2- La Motte-Piquet | 9- Montgallet | 16- Pigalle |
| 3- Marcel Sembat | 10- Raspail | 17- Blanche |
| 4- Bastille | 11- Parmentier | 18- La Fourche |
| 5- Marcadet- Poissonniers | 12- Mirabeau | 19- Trocadéro |
| 6- Voltaire | 13- Crimée | 20- Sentier |
| 7- Anvers | 14- Ménilmontant | |

LES COMMANDES

Les commandes dont la liste est présentée ici, sont accessibles en tapant simplement la première lettre (ou symbole) de leur dénomination (sauf, bien sur, pour les touches flèches).

- Les touches flèches: Changer de direction lors du déplacement sur la carte.
- +vite, -vite: Modifier la vitesse (tapez + ou -).
- Fouiner: S'arreter et regarder autour de soi (tapez F lorsque vous êtes sur la carte).
- Déguerpir: Quitter un lieu et reprendre la recherche sur la carte (tapez D).
- Piquer: Prendre un objet (tapez P).
- Larguer: Laisser un objet (tapez L).
- Yadroullier: Aller plus loin dans la visite d'un lieu et notamment dans la visite des carcasses de voitures (tapez Y).
- Castagner: Combattre certains personnages ou monstres.
- Inventaire: Afficher la liste des objets que vous avez (tapez I lorsque vous êtes sur la carte).
- Garder: Garder un objet (tapez G).