

SÉRIE NOIRE

SERIE NOIRE est un jeu d'aventure. Vous pouvez seul ou avec vos amis (jusqu'à 5). Vous devez être le premier à trouver la sortie de la maison tout en ayant le maximum d'argent en poche et rempli votre contrat (trois parties que nous verrons ultérieurement).

Chargement :

Rembobinez la cassette. Appuyez simultanément sur les touches CTRL ou RUN et RETURN. Le message PRESS PLAY THEN ANY KEY apparaît à l'écran. Appuyez alors sur la touche PLAY de votre magnétophone, puis n'importe quelle autre touche.

Voici les questions auxquelles vous devez répondre avant le commencement du jeu :

— Nombre de joueurs (1 à 5) ? = vous pouvez jouer seul (JEU SOLITAIRE). Alors, il n'y a pas de contrat à remplir. Le but est de trouver impérativement de l'argent par tous les moyens ! (vous n'en avez absolument pas au départ).

— Nombre d'objets (2 à 20) ? = Sélectionner le nombre d'objets que vous devez trouver dans la maison. Lorsque vous avez trouvé tous les objets, il ne vous reste plus qu'à trouver la sortie !

— Niveau de difficulté (0 à 5) ? = Vous sélectionnez ainsi la fréquence d'utilisation de la touche 4. Au niveau 0 vous pouvez l'utiliser 15 fois, au niveau 2 : 9 fois, ... au niveau 5 : 0 fois. Attention, lorsque vous utilisez la touche AIDE, vous perdez 100 F.

LE CONTRAT

Vous devez répondre aux questions suivantes à tour de rôle tout en vous cachant du regard indiscret de vos partenaires (tapez en premier votre nom) :

- Qui voulez-vous tuer ?
- Qui voulez-vous volez ?
- Qui voulez-vous embrassez ?

Vous pouvez choisir la même personne pour ses trois questions. Puis tapez votre code secret (une lettre ou un nombre). Celui-ci vous sera demandé au début de chaque tour.

LES ARMES

Une somme d'argent vous est allouée avec laquelle vous pouvez acheter une corde et un revolver (ou un poignard). La corde vous permet d'attacher un joueur qui de ce fait passe son tour jusqu'à ce qu'il soit détaché. Le poignard et le revolver servent à tuer, le revolver faisant bien évidemment plus de dégâts.

Tapez R lorsque vous ne voulez plus rien acheter.

LE JEU

La maison possède trois étages et des caves (20 pièces).

Au début, tous les joueurs se trouvent dans le salon du rez-de-chaussée.

Un escalier au nord-est permet de gagner les étages supérieurs.

L'accès aux caves se fait par la trappe au rez-de-chaussée à l'est. Les caves forment un labyrinthe dont vous devez trouver la sortie. Vous ne pouvez que réfléchir ou mener une action sur une personne. Des monstres vous attaquent et vous font perdre des points de vie.

N.B. : Points de vie et de force.

Lorsque les points de vie tombent à 0, le joueur est mort. La force intervient dans le calcul des dégâts lors des actions sur une personne ou des combats avec les monstres.

Un tableau à droite du plan indique :

- le nom du joueur
- ses points de vie, sa force, l'argent qu'il possède,
- ses armes.

Une description de la salle ainsi que les joueurs présents et les actions qu'ils effectuent sont affichés.

N.B. : Seuls les joueurs présents dans une salle peuvent regarder l'écran. Dès qu'un joueur quitte une pièce, les autres joueurs doivent s'éloigner de l'écran.

UN TOUR se décompose en deux temps (excepté le premier tour) :

UNE ACTION

- sur des objets : tapez la commande en entier ou en abrégé (exemple : « ouvrir meuble » ou « ameu ») ;
- sur des personnes : « tuer » nom ou « t nom ».

Répondre à la question « Comment ? » par « r » pour revolver, « p » pour poignard, « m » pour à mains nues, « voler nom » ou « v nom ». Mais attention ces trois actions comportent des risques...

Quelque soit le contrat, ces actions sont toujours réalisables !

- « attacher nom » « a nom » : vous perdez une corde,
- « détacher nom » ou « d nom » : vous gagner une corde.

UN DEPLACEMENT

Répondre par « n », « s », « e », « o » (nord, sud, est, ouest) ou « r » pour rester dans la pièce.

Vous ne pouvez rester dans un couloir.

RECTIFICATIONS DES CONTRATS

Une partie de votre contrat concerne un joueur qui meurt accidentellement :

- Vous deviez tuer A qui vient de mourir d'une morsure de mygale, votre contrat est alors rempli.
- Vous deviez tuer A. Celui-ci vient d'être tuer par B. Vous devez alors tuer B. Pour vérifier, tapez « F1 ».

LA TOUCHE

- 1 : Rappelle le contrat à remplir.
- 2 : Donne la liste des commandes possibles.
- 3 : Donne la liste des objets trouvés.
- 4 : Indique où se trouve le prochain objet à trouver.
- 5 : Dessin de la maison.