

THESAURUS - JEU D'AVENTURE

Trouvez le trésor de Thesaurus et triomphez des obstacles pour survivre.

CONFIGURATION MINIMUM :

- TO 7 + 16 K + BASIC + LEP TO 7
- TO 7-70 + BASIC + LEP TO 7
- MO 5 + CRAYON OPTIQUE + LEP MO 5

THESAURUS - ADVENTURE GAME

Found the treasure of Thesaurus and overcome the obstacles to survive.

MINIMUM CONFIGURATION :

- TO 7 + 16 K + BASIC + LEP TO 7
- TO 7-70 + BASIC + LEP TO 7
- MO 5 + LIGHTPEN + LEP MO 5

THESAURUS - ABENTEUERSPIEL

Finden sie das Schatz von Thesaurus und Beseitigen sie die Hindernisse um zu Überleben.

MINDEST GESTALT

- TO 7 + 16 K + BASIC + LEP TO 7
- TO 7-70 + BASIC + LEP TO 7
- MO 5 + LICHTGRIFFEL + LEP MO 5

THESAURUS - SPEL VAN AVONTUUR

Vind de schat van Thesaurus en overwin de hindernis om te overleven.

GELÿKENIS MINIMUM

- TO 7 + 16 K + BASIC + LEP TO 7
- TO 7-70 + BASIC + LEP TO 7
- MO 5 + LICHTPEN + LEP MO 5

THESAURUS - GIOCO DI AVVENTURA

Trovare il tesoro di Thesaurus e trionfare dei ostacoli per sopra vivere.

CONFIGURAZIONE MINIMO

- TO 7 + 16 K + BASIC + LEP TO 7
- TO 7-70 + BASIC + LEP TO 7
- MO 5 + MATITA OTTICA + LEP MO 5

**** T H E S A U R U S **** THOMSON MO5 - TO7/70 - TO7 + 16 K

MODE D'EMPLOI

Allumez votre téléviseur et réglez sa luminosité. Placez la cartouche MEMO-7 BASIC dans son compartiment (TO7 et TO7-70) Allumez l'ordinateur. Réglez votre crayon optique. Placez la cassette THESAURUS dans le lecteur de cassettes. Choisissez bien la face adaptée à votre Micro - Ordinateur. Mettez le lecteur de cassettes en lecture et n'y touchez plus jusqu'à la fin du jeu. L'enchaînement des programmes étant entièrement automatique. Tapez au clavier RUN"CASS:" et appuyez sur la touche ENTREE. A partir de cet instant vous n'utiliserez plus que le crayon optique pour choisir et valider vos actions.

PRESENTATION DU JEU:

L'action se déroule dans un donjon de 20 pièces réparties sur 3 niveaux. Le but du jeu est de sortir vivant de cette aventure et de découvrir les trésors de THESAURUS malgré les monstres qui occupent ce château. Si vous y parvenez vous aurez en outre la révélation d'un code magique que vous pourrez utiliser dans d'autres jeux.

LES ETAPES DU JEU:

LE CHOIX DES LANGUES: Vous avez fait l'acquisition de la version française, il vous suffit donc à ce niveau d'appuyer le crayon optique sur l'écran.

LE CHOIX DES SORTS: Choisissez vos pouvoirs magiques.

LE CHOIX DES ARMES: Choisissez votre équipement.

DANS LE DONJON: C'est l'aventure

LE CHOIX DES SORTS:

Il vous est proposé de choisir plusieurs sorts parmi les 7 possibles. Sachez que certains sorts peuvent être inopérants contre des monstres.

Faites défiler dans le cadre central les numéros des sorts en appuyant le crayon optique sur les cadres * et * Lorsque le numéro affiché correspond au sort choisi, validez le en pointant le cadre central. Ce choix est matérialisé par une étoile.

Vous avez la possibilité d'annuler une sélection en appuyant sur le cadre X

Lorsque votre sélection complète est terminée validez la en pointant le crayon sur le cadre L

© MINIPUCE 1984

36, Domaine de La Boissière

78890 GARANCIÈRES

Imprimé en France - Imp. Royer, Mantes 9582/4

LE CHOIX DES ARMES:

Dans la limite de votre fortune vous pouvez acheter divers objets qui peuvent vous être utiles dans cette aventure.

Vos armes ne seront pas toujours infaillibles et certains monstres ne vous craignent pas.

Les cadres « » et « » ont les mêmes fonctions que pour le choix des sorts.

Vous ne pouvez faire l'acquisition de plusieurs armures ou cottes de mailles ni de plus de sept sachets d'herbes médicinales.

Le donjon ne fait pas crédit, vous ne pouvez donc dépenser plus que la somme indiquée dans le cadre "Fortune".

L'annulation d'un achat (cadre X) vous recredite de la somme correspondante.

DANS LE DONJON:

La porte par laquelle vous avez été introduit est supprimée. L'unique sortie se situe deux niveaux plus bas.

La solution : Y ARRIVER.

Pour agir vous disposez de sept cadres (voir figure 1). Les cadres 1, 2 et 3 vous permettent de composer des ordres de 1, 2 ou 3 mots.

-1- Choisissez d'abord le mot du cadre 1 avec les fenêtres « » et « » et validez avec la fenêtre « ».

Si l'ordre choisi ne comporte qu'un mot, il est exécuté.

EXEMPLE : AVANCER

-2- Sinon dans le cadre 2 apparaît le premier mot associé au verbe et l'on peut faire défiler les mots de ce cadre en pointant le crayon dans les fenêtres « » ou « ». Validez le mot 2 dans le cadre « ».

Si l'ordre ne comporte que 2 mots, il est exécuté.

EXEMPLE : TURNER . A GAUCHE

-3- Sinon dans le cadre 3 apparaît le premier mot associé à valider avec le cadre « » l'action est alors exécutée.

EXEMPLE : OUVRIR . LA PORTE . OUTILS

Le cadre 7 permet de connaître la situation du personnage. Le choix se fait en pointant le crayon optique sur le cadre correspondant au renseignement souhaité. On quitte chaque panneau en pointant le crayon sur l'écran.

LES COMBATS :

1ère phase : Apparition du monstre (voir figure 3)

Fenêtre 11 : Le monstre

Fenêtre 8 : Les points de vie du monstre

Fenêtre 9 : Vos points de vie

Fenêtre 10 : Echelle de grandeur (un trait = un point de vie)

Un choix possible : Sort, Fuite ou Combat. Pointez le cadre avec le crayon optique.

-1- SORT permet d'utiliser vos pouvoirs magiques.

-2- FUITE vous évitez le combat et vous vous retrouvez dans une pièce ou un couloir voisin.

-3- COMBAT vous attaquez le monstre avec les armes que vous avez en main.

2ème Phase (si vous avez choisi le combat)

La fenêtre 4 vous permet de prendre un objet dans votre sac si vous avez une main libre. C'est la seule action possible pendant un combat.

Les fenêtres 5 et 6 vous permettent de connaître les objets que vous possédez et la fenêtre 7 de valider votre choix. Le combat se poursuit jusqu'à la mort ou la fuite.

REGLE D'UTILISATION DES ARMES OU OBJETS :

Vous pouvez avoir en main 2 armes ou objets; mais en début de partie la totalité de vos achats a été placée dans le sac que vous portez. Pour utiliser les armes et certains objets, ceux-ci doivent être en main.

REGLE DES COMBATS :

Vous vous battez avec les armes que vous avez en main et vos chances de frapper le monstre dépendent de votre habileté dans cette spécialité. Si vous ne touchez pas le monstre, c'est lui qui vous attaque. Lorsqu'un monstre est vaincu vous gagnez en habileté dans l'arme utilisée.

ATTENTION certains monstres ne peuvent être affrontés avec succès qu'avec une arme précise ou un objet particulier.

A chaque jeu vous rencontrerez un nouveau donjon, les pièces seront modifiées, de nouveaux monstres apparaîtront, les objets à découvrir seront différents et vous deviendrez un nouveau personnage.

Il vous faudra de nombreuses heures pour épuiser les ressources du jeu THESAURUS et rencontrer les 21 monstres qui habitent le Donjon.

figure 2

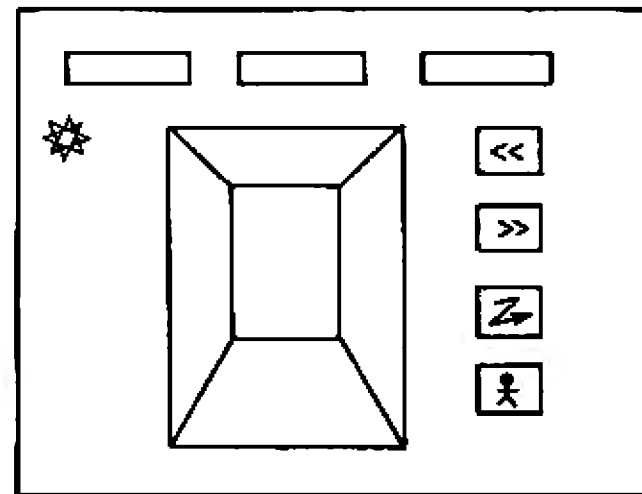


figure 3

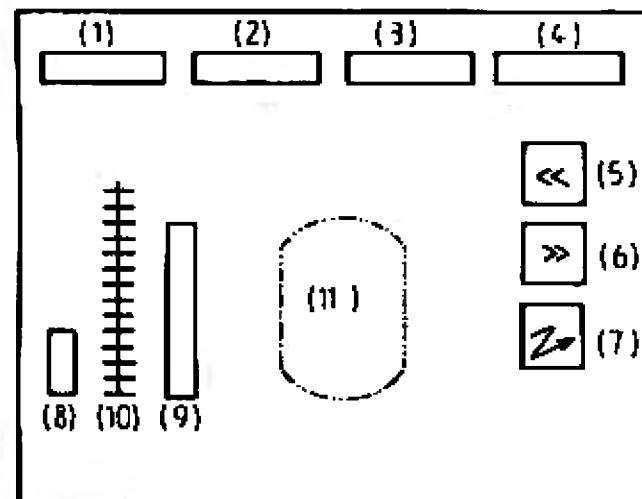


figure 1

