



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



Anleitung

Text Tobias Albertz / Hudson-Soft, Harald Kuhn / Scipio

Layout Stefan Piasecki / Blue Byte - Play Byte

Illustrationen und Comic von Harald Kuhn / Scipio

"Joe & Nat" - "The Moonlight Artists"

von Stefan Piasecki / Blue Byte - Play Byte

basierend auf Charakteren und Ereignissen von Scipio / Hudson Soft

Lektoriert von Thomas Hertzler

Scanned

by

Thallon

Copyright (C) 1993 Hudson Soft (Europe) GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Veröffentlicht von Blue Byte / Play Byte unter der Lizenz von Hudson Soft (Europe) GmbH.

Software, Handbuch, Text, Graphik und Namen unterliegen dem Urheberrecht. Kein Teil der Publikation darf in irgendeiner Form reproduziert, gesendet oder in irgendeine andere Sprache übersetzt werden ohne schriftliche Erlaubnis der Hudson Soft (Europe) GmbH.

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD) informiert:
"Seit dem 01.01.1993 ist eine Vermietung von Computerprogrammen nur mit Zustimmung des Berechtigten zulässig. Wir haben an diesem Programm keine Vermiet-Rechte vergeben. Eine Vermietung dieses Computerprogrammes ist daher rechtswidrig und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden."

INHALT

"YO! JOE!" - DER ABGEFAHRENE COMIC

**INSTALLATION UND LADEANWEISUNGEN
COMMODORE AMIGA
IBM PC UND KOMPATIBLE**

DIE HELDEN DES SPIELS

EINFACH FÜRCHTERLICH - EURE FEINDE

STEUERUNG

DAS MENÜSYSTEM

**DAS SPIEL
BILDSCHIRMANZEIGE
SPIELABLAUF**

DAS EINZIG ECHTE SPRAYER-HANDBUCH

"JOE UND NAT" ODER: "MOONLIGHT ARTISTS"

THE AMAZING JOE



Von diesem Schloß erzählt man sich die merkwürdigsten Dinge! Untote und andere gefährliche Kreaturen sollen dort lauern, die nur darauf warten, daß sich jemand dem Schloß nähert.



INSTALLATION UND LADEANWEISUNGEN

COMMODORE AMIGA

Das Laden von "Yo! Joe!" auf Commodore Amiga Computern ist denkbar einfach.

Sollten Sie einen Amiga 1000 besitzen, so stellen Sie bitte sicher, daß als erstes die Kickstart-Diskette in das Laufwerk eingelegt und geladen wurde.

Wenn Ihr Computer die Workbench verlangt, legen Sie statt dessen bitte die erste Yo! Joe! Diskette ein. Sollten Sie ein zweites Laufwerk an Ihren Amiga angeschlossen haben, können Sie die zweite Diskette direkt mit einlegen. Die Ladezeiten von Yo! Joe! werden durch automatisches Nachladen während des Spieles erheblich verkürzt.

Das Spiel wird jetzt automatisch eingeladen und gestartet.

A1200/4000 User: Nach dem Reset drücken Sie bitte gleichzeitig beide Mausknöpfe. Sie gelangen dann in das Amiga Startup Control Menü. Wählen Sie dort bitte den Menüpunkt "Boot Options" an. Sie erreichen damit ein Menü, das es Ihnen ermöglicht, das Spiel auch auf diesen Rechnern laufen zu lassen. Dazu klicken Sie bitte auf den Punkt "Disable CPU Cache", wählen den Befehl "Use" an und starten das Spiel per "Boot".

IBM PC UND KOMPATIBLE

Um Yo! Joe! auf IBM PC's oder Kompatiblen spielen zu können, müssen Sie das Spiel erst installieren.

Starten Sie Ihren Computer also wie üblich und benutzen Sie das Programm "Install" auf der ersten Spieldiskette. Folgen Sie sorgfältig den erscheinenden Anweisungen auf dem Bildschirm. Nachdem die Installation beendet wurde, startet automatisch das Programm "Setup".

Dieses Programm ist eine gute Möglichkeit, um das Spiel speziell auf Ihrem Rechner einzurichten. Ihre Vorgaben werden automatisch abgespeichert und vom Programm während des Spielens genutzt. Natürlich sind Sie in der Lage, Ihre Vorgaben jederzeit wieder zu ändern.

Sollten Sie es nun nicht mehr erwarten können mit dem Spielen zu beginnen, tippen Sie "Joe", schließen Sie die Eingabe durch das Drücken der RETURN-Taste ab und eine der gefährlichsten Reisen Ihres Lebens kann beginnen.

Wenn Sie weitere Informationen benötigen, sollten Sie das Programm "Info", das sich ebenfalls auf der Diskette befindet, konsultieren.

DIE HELDEN DES SPIELS

JOE MARONI

Joe heißt mit vollem Namen Joe Maroni und ist der Sohn einer italienischen Einwandererfamilie, die eine gutgehende Pizzeria betrieb bis zu dem Tag, an dem die lokale Mafia Schutzgelder zu erpressen versuchte.

Als Joes Vater sich weigerte diese Zahlungen zu leisten, wurde sein Restaurant einfach in die Luft gesprengt.

Joe hat seitdem von dieser Welt die Nase voll. Seit diesem Tag lebt Joe auf der Straße und macht die Nacht zum Tag, denn hier ist er frei und unabhängig. Jede Nacht verarbeitet er seinen Frust in den Bildern und Botschaften, die er an jede Wand sprüht. Alle Kids kennen seine Bilder und die Botschaften, die er damit auszudrücken versucht. In der kurzen Zeit seiner Jugend hat er es geschafft, eine eigene Art der Kultur zu etablieren und die Kids dieser Stadt lieben ihn dafür.

Joes größte Begabung ist das Glück. Nie zuvor ist er erwischt worden, denn niemand kennt die Straße und das Kanalsystem so gut wie er. Er hat gelernt, unbarmherzig gegen seine Feinde und den Abschaum, der ihn umgibt, vorzugehen, seine Freunde aber zu achten. Er erkennt in vielen Dingen die Macht, die seine eigene Jugend zerstört hat und ist angeekelt von ihr und ihrer Ausstrahlung. Diese Bitterkeit sollte sich jedoch bald mit der Bekanntschaft von NAT THE RATT ändern...

NAT (THE RAT) GONZALES

Nat ist ein Heimkind. Seit zwielichtige Grundstücksmakler sein Heim abreißen ließen um dort ein Einkaufszentrum zu

errichten, ist ein Container am Hafen zu seinem Zuhause geworden. Er lebt hier von dem, was beim Umfrachten auf den Lebensmitteldampfern aus den Kisten fällt und nur allzu oft reicht dieses wenige nur knapp dafür aus, den Lebensunterhalt zu bestreiten. Aber Nat ist stolz. Niemals hat er sich zu Unehrlichkeiten hinreißen lassen. Nie hat er, wenn auch oft von Hunger getrieben, sich zu Überfällen auf wehrlose Bürger entschlossen.

Doch Nat ist allein. Nachts sprüht er seinen Namen an jede Wand, damit er wenigstens dadurch ein wenig Beachtung erfährt.

Eines Nachts schleicht er sich zu einer Häuserwand, die er tags zuvor mit seinem Kürzel markiert hat, um dort einen großen Schriftzug zu hinterlassen. Doch als er die Wand erreicht, erkennt er schon einen anderen Jungen, der hastig mit einigen Dosen die Wand bearbeitet. Nat ist entsetzt. Es ist seine Wand. Die hat er sich ausgesucht. Wie kommt ausgerechnet dieser Kerl dazu, seine Wand zu besprühen? Es ist stockdunkel. Die Umgebung wird lediglich von einigen Straßenlaternen erhellt, die aber zu weit auseinanderstehen, um eine durchgehende Lichtfläche bieten zu können. Der Junge trägt trotzdem eine tiefschwarze Sonnenbrille, seine Haare sind mit mindestens einem Liter Pomade getränkt, wenn nicht mehr.

Natürlich versucht Nat seine Wand zu verteidigen und so gerät er mit dem Jungen in einen handfesten Streit, der jedoch unentschieden ausgeht. Der Junge entpuppt sich als Joe, dessen Bilder Nat schon immer bewundert hatte. Er reicht Nat die Hand und bietet ihm an, das Bild gemeinsam zu vollenden. Hieraus entstand ein grandioser Burner, der bis heute nicht gecrosst und somit unkenntlich gemacht wurde. Nat und Joe sind seit

dieser Nacht unzertrennliche Freunde und ein unschlagbares Team geblieben.

Gemeinsam machen sie nun die Straße zu ihrem Zuhause und erleben dort ihre Abenteuer.

EINFACH FÜRCHTERLICH - EURE FEINDE

GRAF COSIMO

Graf Cosimo ist vor etwa hundert Jahren aus Transsylvanien mit der "Vampires Intertour Umzugsgesellschaft" eingewandert und hatte sich nichts daraus gemacht, daß er bis zum heutigen Tage kein Visum erhalten hatte. Seine Nahrung findet Graf Cosimo nicht in der Schnellpizzeria, sein Zauberstab ist es, mit dem er seinen Opfern Lebensenergie abzapft.

Ganz besonders hat er es auf Kinder abgesehen, da sich deren frisches Leben am besten dazu eignet, sein eigenes verdorbenes Dasein in alle Ewigkeiten festzuschreiben.

Seine Burg hat er nach Originalplänen seiner Heimat in einer einsamen Waldlichtung erbauen lassen. Durch die vielen versteckten Fallen und Geheimgänge ist sie voller Gefahren und weder für Kinder, noch für Busreisegesellschaften der richtige Platz, um einfach mal auszuruhen.



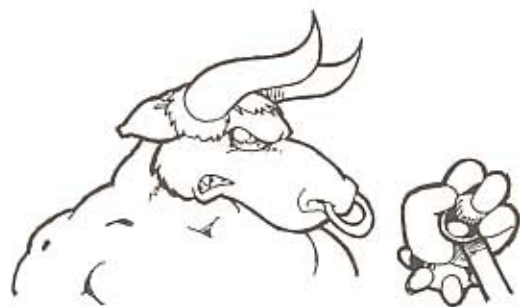
Außerdem beherbergt der Graf zwielichtige Gestalten aus der ganzen Welt, die bei ihm Obdach vor jeglicher Verfolgung finden. Jedoch gibt es andererseits in seiner Burg auch viele Schätze zu entdecken, die er über die Jahre auf illegale Weise zusammengerafft hat.

Graf Cosimos größter Stolz ist sein Drache Fushigi, den er unter unmenschlichen Bedingungen auf seinem Dach gefangen hält. Falls es Ihnen gelingt, den Drachen zu befreien, könnte er Ihr Freund werden und wer weiß, vielleicht bringt er sie zu Ihrem nächsten Abenteuer.

MEANOTAURUS

Der Meanotaurus ist der direkte Nachfahre des legendären Minotaurus aber um Längen gemeiner und hinterlistiger. Auch er lebt in einem riesigen Labyrinth, das wiederum aber ebenfalls viel gemeiner und hinterlistiger angelegt wurde als jenes seines legendären Großvaters.

Wie es sich für Meanotaurus ziemt, unterhält er den Bau und den Unterhalt des Labyrinthes, indem er viele unschuldige Menschen auf seinen Ölfeldern schuften läßt und sich auch ihre Hungerlöhne noch in die eigene Tasche wirtschaftet. Weih-nachtsgeld und freie Tage gibt es natürlich auch nicht. Mit all diesem Geld baute er vor Jahren schon, in seiner hinterlistigen und gemeinen Weise, eine mächtige Pyra-



mide, dessen Kern das schon erwähnte Labyrinth bildet. Nie hat man jemanden getroffen, der aus dieser Pyramide entkommen konnte. Doch man erzählt sich, daß sich immense Schätze im Inneren verbergen sollen und Überbleibsel der altägyptischen Kultur.

MARCOS CANE

Marcos Cane ist ein ehemaliger Illusionskünstler, dessen Trick mit der zersägten Jungfrau gerüchteweise gar kein Trick war. Aus Zorn über diese Untat suchte man ihn einzukerkern, doch erschaffte es, in den Urwald am Amazonas zu flüchten. Hier überzeugte er die Eingeborenen von seiner Kunst, die ihn aus Ehrfurcht zu ihrem Kanibalenhäuptling krönten. Seine Machtstellung nutzte Cane, um in den Höhlen eines alten Inkatempels das Hauptquartier eines weltweit operierenden Rauschgiftkartells einzurichten. Außerdem erfreut er sich in seiner Freizeit an den Goldschätzen, die den spanischen Conquistadores entgangen sind.



SHEEBOP

Die Halbschwester der sagenumwobenen Göttin Sheewa wurde aus ihrem eigenen Land verbannt, weil sie dort für den Verfall der Moral verantwortlich gemacht wurde. Seitdem lebt sie in einem alten Kloster des Himalajagebirges, dessen Bewohner sich der dunklen Künste verschrieben haben. Aus der ganzen Welt kommen Diktatoren, um sich die Dienste der

hier ausgebildeten Killerninjas zunutze zu machen. Die Ninjas aus diesem Kloster haben den Ruf, die besten Einzelkämpfer der Welt zu sein. Die hellseherischen Fähigkeiten von Sheebop sind ebenfalls sehr gefragt und kommen dem Geheimbund zugute.



PROFESSOR X

Professor X ist der geistige Führer der "Black Sect". Sicherlich ist er ein Genie auf nahezu jedem Gebiet der Wissenschaften, doch leider nutzt er seine Begabung ausschließlich auf destruktive Art und Weise. Bei der Entwicklung eines neuen Sprengstoffes explodierte bedauerlicherweise sein Labor, und er fast mit.

Halb Mensch, halb Maschine muß Professor X seitdem mit Schläuchen versorgt leben. Doch auch jetzt kennt seine Genialität keine Grenzen. So kloniert er sich Arbeits- und Kampfroboter aus dem eigenen genetischen Code heran. Vom Dach seines noch im Bau befindlichen Xter Buildings kontrolliert er seine weltweite Verbrecherorganisation.



STEUERUNG

Die Steuerung der Spielfiguren ist auch für ungeübte Spielernaturen sehr einfach. Auf dem Amiga steuert der Spieler seinen Charakter über die Joysticks, die an die dazugehörigen Ports angeschlossen sind.

Als PC-Besitzer haben Sie die Möglichkeit, Ihre Spielfiguren entweder mit einem Analogjoystick oder der Tastatur durch das Abenteuer zu steuern. Bei der Verwendung der Tastatur übernehmen die Cursor- (Pfeil-) Tasten die Richtungswahl und die Space-Taste die Aufgabe des herkömmlichen Feuerknopfes.

Die folgende Beschreibung der Funktionen gilt sowohl für Joystick, als auch Tastatursteuerung:

JOYSTICK / TASTATUR UND RESULTAT

Links

Spielfigur läuft oder schwimmt nach links



Rechts

Spielfigur läuft oder schwimmt nach rechts



Hoch

Spielfigur springt

Hoch und links

Spielfigur springt nach links. Falls sich in erreichbarer Nähe ein Vorsprung befindet, vollführt die Figur einen Klimmzug und klettert auf den Vorsprung



Hoch und rechts

Spielfigur springt nach rechts. Falls sich in erreichbarer Nähe ein Vorsprung befindet, vollführt die Spielfigur einen Klimmzug und klettert auf den Vorsprung

Runter

Spielfigur duckt sich oder nimmt Gegenstände auf

Runter und links

Spielfigur krabbelt nach links

Runter und rechts

Spielfigur krabbelt nach rechts

Runter und Feuer

Wechsel der Waffe (falls Sie eine Extrawaffe eingesammelt haben)



Feuerknopf

Normaler Schlag oder, wenn eine Waffe gewählt wurde, Wurf (Shuriken, Molotow Cocktail), Schlag mit Waffe





(Nuntchako, Stahlrohr), Motorsäge anwerfen (nur, wenn Treibstoff vorhanden)

Motorsäge oder Schlagrohr können durch einen Sprung in ihrer Effektivität erhöht werden



Im Sprung: Tritt!



ACHTUNG: Klimmzüge oder Krabbeln sind nicht möglich, wenn das Stahlrohr oder die Motorsäge als aktive Waffe gewählt sind

Sonstige Tasten: P - Pause



DAS MENÜSYSTEM

Nachdem der Ladevorgang von Yo! Joe! beendet wurde, befinden Sie sich im Hauptmenü. Um einen Menüpunkt auszuwählen, bewegen Sie den Joystick auf- oder abwärts. Wenn Sie jetzt den Feuerknopf betätigen wird die gewählte Funktion ausgeführt.

HAUPTMENÜ:

START

Das Spiel wird mit den im Optionsmenü vorgenommenen Einstellungen gestartet.

OPTIONS

Verzweigt in das Optionsuntermenü, in dem Sie für das Spiel wichtige Einstellungen vornehmen können.

OPTIONSMENÜ

ONE / TWO PLAYER

Yo! Joe! kann mit ein oder zwei Spielern gespielt werden. Um mit zwei Spielern aktiv werden zu können, muß dieses hier eingestellt werden.

MUSIC ON / OFF

Falls Sie während des Spielverlaufs keine Musik-untermalung bevorzugen, kann die Musikgestaltung hier ausgeschaltet werden.

FX ON / OFF

Mit dieser Option können Sie die im Spielverlauf auftretenden Soundeffekte ein- oder ausschalten.

OK

Rückkehr ins Hauptmenü.

DAS SPIEL

BILDSCHIRMANZEIGE

Alle wichtigen Anzeigen werden im unteren Bildschirmbereich angezeigt. Für Joe ist hier der linke Bereich relevant und für Nat der rechte. Angezeigt wird unter anderem die derzeit aktive Waffe und wie oft sie noch eingesetzt werden kann, bevor ihre Kräfte zur Neige gehen. Da dies nur für Shurikans, Molotow Cocktails und die Motorsäge gilt, wird bei der Benutzung derselben deren Piktogramm abgebildet, so lange sie benutzt werden können.

Weitere wichtige Daten werden durch die Darstellung der verbliebenen Anzahl von Leben oder der erreichten Punktzahlen vermittelt.

Ein horizontaler Balken stellt die Menge der verbliebenen Lebensenergie dar.

Wenn Sie gegen einen besonders gefährlichen Gegner antreten, der besonders viele Treffer verträgt bevor er besiegt ist, wird dessen Energie in der Mitte der Anzeige als vertikaler Balken dargestellt.

SPIELABLAUF

In Yo! Joe! müssen Sie in insgesamt 6 Leveln jeweils den Ausgang finden um in den nächsten Level zu gelangen bzw. das Spiel zu beenden. Hierbei stellt sich Ihnen jedoch eine Vielzahl von Gegnern in den Weg, die mit ziemlicher Sicherheit versuchen werden, Ihnen das Leben schwer zu machen.

Diese Gegner müssen Sie entweder umgehen, oder durch gezielte Schläge und Tritte außer Gefecht setzen. Passen Sie

aber gut auf, daß Sie von Ihren Gegnern nicht berührt oder getroffen werden, da dies Ihren Energievorrat empfindlich schwächen würde. Wenn Sie keinerlei Energie mehr übrig haben, verlieren Sie eines Ihrer Leben. Sollten Sie in die unglückliche Lage geraten, überhaupt keine Energie mehr übrig zu haben, werden Sie zwangsläufig ein Leben verlieren. Kommt alles noch schlimmer und Sie haben überhaupt kein Leben mehr übrig, ist das Spiel für Sie beendet.

Sie haben jedoch die Möglichkeit in dem Level weiterzumachen, in dem Sie Ihr letztes Leben verloren haben wenn Sie auf die Frage CONTINUE YES/NO mit YES antworten. Sie werden zwar jetzt an den Beginn des zuletzt gespielten Levels zurückgesetzt, müssen sich jedoch nicht erneut durch alle vorhergehenden Level kämpfen.

Viele der Gegner, die Ihnen über den Weg laufen werden, haben ihre eigenen Kampftechniken wie z. B. Karatesprünge oder das Werfen von Gegenständen. Jedoch stehen Joe und Nat diesen rüden Methoden nicht völlig hilflos gegenüber. Verteilt in den Schlössern, Pyramiden und anderen Irrgärten finden sich immer wieder Gegenstände, die sich als große Hilfe im Kampf gegen alle Widersacher entpuppen. So kann man im ersten Level Stahlrohre, Tschakos und Motorsägen finden und einsetzen. Außerdem finden sich Gegenstände, die sich positiv auf Ihr Punktekonto auswirken, Ihre Energie wieder auffrischen oder dem Spieler Extraleben bescheren.

Hierbei gilt: je besser das Extra ist, umso besser ist es versteckt.



DAS EINZIG ECHTE SPRAYER-HANDBUCH

BLACKBOOK

Entwurfbuch eines Writers

BURNER

Besonders gut gelungenes Piece

CAN

Sprühdose

CROSSEN

das Piece eines anderen übermalen

END TO END

e-to-e - ein U-Bahnpiece, das vom linken bis zum rechten Fenster reicht

FILL IN

Farbfüllung der Buchstaben

GANG

Bande, Clique

HALL OF FAME

Meist ein Basketballcourt, auf dem sich die besten Writer treffen und verewigen

OUTLINES

Umrisse der Buchstaben

PIECE

Graffitibild

TAG

Namensschriftzug eines Writers

TROW UP

Schnell dahingesprühtes Werk zum Reservieren einer Wand

TOP TO BOTTOM

Piece, das die ganze Höhe eines Wagens einnimmt

TOY

schlechter Writer

WHOLE CAR

Piece, das einen kompletten U-Bahnwagen einnimmt

WILD STYLE

ein wilder, meist schwer zu lesender Schriftzug

WINDOW DOWN

Piece unterhalb der Fenster

WRITER

Graffitisprüher

"JOE UND NAT" ODER "MOONLIGHT ARTISTS"

Es war wieder einmal soweit. Die Walpurgisnacht war gekommen und so auch die langjährigen Kumpane, mit denen gemeinsam man schon so manche Schurkerei vollbracht hatte.

Wieder einmal waren sie alle beisammen: Graf Cosimo, Marcos Cane, Sheebop, Professor X, ihr Anführer und auch Meanotaurus hatte es rechtzeitig geschafft, sich aus seinem Labyrinth zu befreien. So mancher hatte lange Reisen zurückzulegen gehabt, aber alle waren vereint durch einen einzigen Willen: sie wollten die Welt beherrschen.

Ihr Treffpunkt war durch die Jahrhunderte immer wieder ein Ort des Spuks, der unheimlichen Vorgänge und ein Versammlungsplatz für Hexen aus der ganzen Welt geworden: der Brocken, höchster Punkt eines Gebirgszuges in Mitteldeutschland und seit grauen Vorzeiten in der Walpurgisnacht ein Platz des Bösen und Übersinnlichen.

Nun, wer wollte schon noch böser und noch Übersinnlicher sein als die Gruppe um Professor X, die sich "Black Sect" nannte. Es hatte lediglich ein paar kleinerer Reibereien bedurft, um vor einigen Jahren die Hexen vom Brocken zu vertreiben. Unter wüsten Beschimpfungen hatten sie sich damals zurückgezogen und es gibt Gerüchte, daß sie neuerdings in dem Hinterzimmer eines kleinen Lokals tagen, modische Latzhosen in den unterschiedlichsten Farben tragen und vielleicht sogar daran denken, eine Partei zu gründen, die ihre legitimen Rechte als "Vereinigung weiblicher ZauberInnen und sonstiger Bediensteter autonomer ZauberInnengruppen" unterstreichen und auf basisch revolutionäre Art den Brocken

zurückzuerobern gedachte. Diese Pläne jedoch befanden sich noch in einem sehr frühen Frühstadium, so daß "Black Sect" derweil ungestört auf dem Brocken tagen und das Orakel befragen konnte, wie denn die Zukunft werden würde.

Das Orakel, sicher nicht dumm und natürlich auch die schlechte Weltwirtschaftslage vorhersehend, sich dann aber an Professor X's Jähzorn erinnernd und ahnend, daß der Drogenfluß möglicherweise in der nächsten Zeit stocken würde, suchte blitzschnell einen Sündenbock, um von Professor X nicht, wie in den letzten Jahren auch, wieder in seinem Baum eingeschlossen und zu einem weiteren Jahr des Schweigens verdonnert zu werden. Das Orakel hatte Pläne. Manchmal, wenn es Nacht und still war und nur der leichte Wind um den Baum strich, in dem es eingeschlossen war, träumte das Orakel. Es träumte von der Redefreiheit und von Besuchermassen, die sich nur wegen ihm den Brocken hochquälten. Es träumte, hunderte von Menschen wandten sich ihm zu und es würde ihnen die richtigen Lotteriezahlen nennen, aber es wußte, daß dann einige hundert Menschen dann wieder den Berg hinunterlaufen und es allein lassen würden. Dann träumte es manchmal von dem Dasein eines heilenden Orakels und erspann sich selbst als allen Menschen Rat gebend und weise und stellte sich vor, wie es schwere Krankheiten, Verstümmelungen und ähnliches heilte, dann überginge zu den leichten Krankheiten und sah die Menschen vor sich: Schnupfen, Ohrenschmerzen, oh, wieder ein Schnupfen und das, das waren doch Masern, ein feuchter Hautausschlag, nein, nicht schon wieder ein fauler Zahn, es roch fürchterlich. In diesen traurigen Momenten freute sich das Orakel doch wieder auf "Black Sect". Sie nahmen es ernst. Ehrlichkeit war auf ihren

Gesichtern, wenn sie sich hämisch freuten und echter Zorn, wenn sie sich durch eine seiner Vorhersagen um den zukünftigen Lohn ihrer unehrlichen Mühe gebracht sahen.

Bemüht, die düsteren Aussichten zu vebrämen, ließ das Orakel seine telepathischen Blicke durch die Welt schweifen und dort, nein, Moment, ja da, da waren zwei Jungs, die gerade eine Hauswand besprühten. Das Orakel schüttelte sich im Geiste. So etwas freches. Günstigerweise schienen sie sich in New York, Paris (?), ja jetzt, in Chicago aufzuhalten, nicht weit von Graf Cosimos Schloß entfernt.

"So vernehmet", sprach das Orakel, "die Schuldigen an diesem Dilemma sind zwei Jungs, die in den Straßen von Chicago leben. Nur ihre Vernichtung kann Euer Einkommen für das nächste Jahr noch retten!"

"Zwei Jungs?", fragte Meanotaurus leicht irritiert Sheebop.

"Ja, zwei Jungs", bekräftigte das Orakel mit einem unüberhörbaren Tadel in seiner Stimme.

Ein Grinsen schlich über das Gesicht Meanotaurus'. "Ich liebe Jungs". Nachdem er eine Sekunde nachgedacht hatte, fügte er hinzu: "Ich liebe es, Jungs zu fressen!"

"Dann ist es also beschlossene Sache. Wir verwenden alle unsere Kräfte darauf, diese Kerle zu finden und zu töten. Dann arbeiten wir weiter wie gewohnt." Mit einem donnernden Zauberspruch schloß Professor X die Baumspalte, die sich vorher aufgetan hatte und verbarg das Orakel für ein weiteres Jahr. Man sollte dienstbare Geister nie übermütig werden lassen.

Es war eine kühle Nacht in den Straßen von Chicago. Obwohl es Sommer war, war es in diesem Jahr noch nicht richtig warm

geworden. Der Himmel war klar und die Sterne funkelten. Es war still, seitdem sie in die langen Schatten der Häuser eingetaucht waren. Joe kannte sich hier seit langem aus, doch noch heute stieß er sich oftmals an Mülltonnen und Unrat, der einfach liegen geblieben war, seitdem sich die Chicagoer Müllabfuhr nicht mehr in die Seitenstraßen wagte.

Lautlos betraten sie den verlassenen Basketballcourt, der inmitten von angrenzenden Häusern gebaut wurde, damals, als die Stadt noch Geld gehabt hatte für soziale Belange. In einer leichten Leinentaschen erklang das scheppernde Geräusch von einigen Sprühdosen, die für Joe und Nat mittlerweile zu lebensnotwendigen Gebrauchsutensilien geworden waren.

Ein leichter Wind wehte vereinzelt daliegende Coladosen über den rissigen Asphalt.

Die nächsten Laternen waren weit und so huschten lange Schatten über den Court, während die beiden Jungen fast gänzlich im Dunkel verschwanden. Ein ausgetretener Turnschuh schob sich ins Dämmerlicht und Nat erschrak. Er hatte ihn erst für eine Ratte gehalten und er hasste Ratten. Schnell waren sie an der einzigen noch unversehrten Wand angekommen. Andächtig blickten sie hoch und atmeten tief durch. Dann ging alles blitzschnell. Sie rissen die Dosen aus den Taschen und Joe erkannte das bekannte Gefühl kühlen Aluminiums, daß er immer bemerkte, bevor sich die Dose in seinen Händen erwärmte. Nat warf ihm wortlos das Blackbook herüber und Joe nutzte die Gelegenheit, noch einmal einen Blick auf den Pieceentwurf zu werfen, bevor er es in seiner Gesäßtasche verschwinden ließ.

Nat begann, einen Hintergrund auf den verwaschenen Putz

zu zaubern, dessen Farben sogar in der relativen Dunkelheit strahlten.

Sie hatten sich erst vor kurzer Zeit kennengelernt und waren bereits jetzt ein perfektes Team. Joe sprühte auf die noch nasse Farbe die Outlines für ein Piece, wie es Chicago noch nie gesehen haben würde.

Beide waren vollständig in ihre Arbeit vertieft und hatten keinen Blick für die Gestalten, die sich in ihrem Rücken heranschlichen.

Ein Lichtstrahl fiel auf das Piece, auf dem sich augenblicklich die Schatten der beiden Jungs abzeichneten.

"Stehenbleiben, Polizei!", brüllte eine gereizte Stimme.

Ohne sich noch anzusehen, griffen beide ihre Taschen und rannten in entgegengesetzte Richtungen davon.

Das Heulen der Polizeisirenen verlor sich in den stillen Straßen und nur das dumpfe Stampfen ihrer Turnschuhe hallten wider zwischen den Häusern. Als Nat um eine Ecke bog, wartete Joe schon atemlos unter einer Laterne, die die Grenze zwischen ihrem und dem Gebiet der "King'z" markierte.

Das schweißüberströmte Gesicht Joes grinste. "Hi, alter Junge. Haben wir es also mal wieder geschafft. Ich schätze, wir vergessen die Angelegenheit für heute, was meinst Du?"

Nat wollte gerade antworten, als das Heulen wieder lauter wurde. Verwirrt blickten sie sich an. "Shit, was ist los heute, die wollen anscheinend gar nicht aufgeben?"

"Vergiß die Bullen, die kriegen uns nie."

Doch das Heulen wurde lauter und kam aus mehreren Richtungen.

"Nat, ich glaube, wir bekommen doch ein Problem."

"Sag ich doch. Und was machen wir jetzt?"

Joe schaute in die Richtung des "King'z"-gebietes. "Ab durch die Mitte, was sonst?"

"Zu den King'z? Du bist verrückt geworden. Die mischen uns auf."

"Warum? Wir sind schnell." Ohne ein weiteres Wort rannte er los und widerstrebend folgte Nat ihm.

Sie kamen nur etwa drei Ecken weit. Hinter ihnen erschollen Piffe und bedeuteten ihnen, daß sie entdeckt worden waren. Tatsächlich hatten sie nicht einmal die Mitte des King'z-Landes erreicht, als sich auf einer abgelegenen Kreuzung etwa ein Dutzend Halbstarke versammelten und einen Kreis um sie herum zogen. Viele hatten Ketten in den Händen oder Rohre. Einige schüttelten einfach nur die Fäuste. Ein Junge, etwas kleiner als die anderen, trat vor und balancierte in der linken Hand ein schweres Rohr, während eine schwere Kette um das Gelenk der rechten Hand gewickelt war. Auf seinem Kopf saß in Piratenmanier ein Kopftuch, das aber so schief und schlecht gewickelt war, daß es fast schon lächerlich wirkte.

"Ich kenne Dich", sagte der Junge zu Joe gewandt. "Und Dich auch", er wies auf Nat. "Ich dachte, meine Männer hätten Euch beim letzten Mal schon gesagt, daß dies unser Gebiet ist. Jetzt ist es zu spät."

"Schleich Dich, Pig", sagte Nat und Joe ergänzte: "Sonst müssen wir Dich schlachten. Du armer Analphabet könntest nicht mal Deinen eigenen Grabstein beschriften."

Pig war schnell. In Bruchteilen von Sekunden zuckte sein rechter Arm vor und die Spitze der entrollten Kette traf Nat. Er schrie auf. "Das wollen wir doch mal sehen", sagte er böse und augenblicklich rückten die anderen Jungen mit ihm vor. Eine Vielzahl von Schlägen prasselten auf die beiden ein und nur

Joes überlegener Nuntchakotechnik war es zu verdanken, daß sie sich in einem günstigen Moment eine Lücke in die Phalanx der Gegner reißen konnten. Wild brüllend stürmten die beiden hindurch und befanden sich augenblicklich wieder auf der Flucht. Sie lachten wild, als sie fast sofort Polizeisirenen hinter sich hörten. Jetzt würde Pig seine gerechte Strafe bekommen. Die Bullen suchten sie und bekommen würden sie die King'z. Wenn das kein Tausch war. Ihr Lachen war noch viele hundert Meter weit zu hören und Pig schwor ihnen ewige Rache, als er in den Streifenwagen gedrückt wurde.

Als sie mit dem Rennen aufhörten, war es wieder still um sie. Für heute nacht hatten sie gewonnen. Sie waren der Polizei entkommen und den King'z. Und so ganz nebenbei hatten die King'z das Spiel auch komplett verloren. Wenn das keine gigantische Nacht war.

Vor sich erkannten sie schemenhaft einen Laster, der mit laufendem Motor vor einer geöffneten Ladeluke wartete. Die Tür zum Laderaum stand offen. Nun, es würde wahrscheinlich auch nicht schaden, wenn sie sich noch etwas weiter weg chauffieren ließen. Also kletterten sie behende in den Laderaum und versteckten sich hinter Stapeln von Papier. Mit Kraft wurde die Tür von außen zugeworfen und glücklicherweise nicht verriegelt.

Rumpelnd setzte der Laster sich in Bewegung. Eine kleine Flamme leuchtete auf, als Joe sein Feuerzeug entzündete.

"Mönsch, weißt Du was das hier ist?" Er warf Nat ein Heft ins Gesicht.

"Writer's World! Ich dreh' durch. Mein Lieblingscomic!"

Beide vertieften sich in die Comics. Immerhin war es die allerneuste Ausgabe ihrer Lieblingslektüre, die erst in einer

Woche erscheinen sollte.

Um sie herum verblassten Raum und Zeit und als sie endlich wieder einen Blick herauswarfen, erkannten sie, daß sie sich schon tief in der Provinz befanden. Also beschlossen sie, so schnell wie möglich aus dem Laster zu springen und zurück zu trampen. Die erstbeste Möglichkeit bot sich, als der Laster durch ein kleines Wäldchen fuhr, wo er aufgrund schlechter Sicht die Geschwindigkeit verringern mußte. Zuerst sprang Nat, dann wollte Joe springen, doch in dem Moment tauchte ein tiefer Graben auf, der sich erst einige Minuten später wieder verflachte. Erst jetzt sprang Joe. Hinter ihm entfernte sich der Lastwagen und Joe machte sich auf die Suche nach seinem Freund.

Er rief und schrie, doch niemand meldete sich. Irgendwann rannte er in panischer Angst zwischen den Bäumen herum und suchte Nat.

Auf seiner Suche geriet er unbemerkt immer näher an den Waldrand. Die Nacht war fast zuende, als er durch die Bäume brach und im ersten Licht des Tages am Horizont ein großes Schloß entdeckte. Wo sonst sollte Nat sein, wenn nicht dort?

Nichtsahnend darüber, daß Graf Cosimo ihn geradezu erwartete, macht sich Joe auf den Weg, um Nat zu finden.

Hier beginnt für Joe und Nat ein langer, gefährlicher und abenteuerreicher Weg nach Hause.



"Manuel"

Editeur Thomas Hertzler

Texte Tobias Albertz / Hudson-Soft, Harald Kuhn / Scipio

Mise en page Stefan Piasecki / Blue Byte - Play Byte

Illustrations et BD Harald Kuhn / Scipio

"Joe and Nat" - "The Moonlight Artists"

de Stefan Piasecki / Blue Byte - Play Byte

Basé sur le personnages et événements de Scipio / Hudson-Soft

Copyright © 1993 Hudson-Soft (Europe) GmbH. Tous droits réservés. Publié par Blue Byte - Play Byte avec la licence de Hudson-Soft (Europe) GmbH.

Le programme, le manuel, le graphisme et le noms font objet d'un copyright. Il est interdit de reproduire, transmettre ou traduire dans une autre langue, sous quelque forme que ce soit, toute partie de cette publication, sans la permission écrite de Hudson-Soft (Europe) GmbH.

TABLE DES MATIÈRES

INSTALLATION ET INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA
IBM PC ET COMPATIBLES

LES HÉROS DU JEU

VOS ENNEMIS

COMMANDES

LE SYSTÈME DE MENUS

LE JEU

AFFICHAGE À L'ÉCRAN
COMMENT JOUER

LE SEUL VÉRITABLE GUIDE DES TAGISTES

"JOE AND NAT" OU "MOONLIGHT ARTISTS"

JOE



Par une nuit particulièrement noire, Joe et Nat sont occupés à terminer un nouveau graffiti. Mais le quartier qu'ils ont choisi est plutôt touché.

"Bon sang, Joe, dépêche-toi! J'entends quelqu'un qui vient!"

"D'accord, Nat, underline et j'ai fini."



"ARRETEZ! POLICE!"



"Pfff! Tu peux continuer!"

"Vite, cache les sprays!"

"Tiens, tiens! Si c'est pas Joe et Nat!"

"On a encore un compte à régler, non? Allez les Dukes attrapez-les!"

"Sale dealer! Tu veux vraiment te mesurer à quelqu'un de supérieur?"



"Ton gang ne vaut pas mieux qu'un groupe de mèmes?"



"Le seul compte que tu aies à régler, c'est celui de ton dentiste. Pas de jaloux, vous allez tous être servis!"



"Ouais, il y a notre taxi qui nous attend là-bas."

"Tu crois qu'on va pouvoir se tirer!"



QUELQUES HEURES PLUS TARD

"Aucune idée, Joe! Mais je crois qu'on ferait mieux de descendre et de rentrer en stop à la maison."



"Super cool comme idée! Il y a même de la lecture pour les passagers."

"Génial! Tout un tas de BD!"



"Où sommes-nous? Ça fait combien de temps qu'on est partis?"



JUMP!

"Ça alors! C'est comme dans les films d'horreur! Ah ah!"

"Passifort, jeune homme! Il vaut mieux ne pas trop attirer l'attention par ici."



"Pourquoi? Où est mon copain? Et vous, qui êtes-vous?"

"Pendant que tu étais inconscient, ton ami s'est fait kidnapper!"



WOW!

"Tu vois ce vieux château au sommet de la colline? C'est là qu'ils ont emmené ton ami."

"On raconte les choses les plus étranges à propos de ce château. Il paraît que des morts-vivants et autres créatures dangereuses rôdent là-bas, attendant l'arrivée de quelqu'un."

"Crois-moi, personne ne s'est jamais échappé de ce château."

"C'est ça, grand-mère! Tu peux raconter tes histoires de fées aux gamins! Moi, je vais chercher Nat."

"Les morts-vivants... N'importe quoi! Halloween, c'était il y a plus de six mois!..."

LET'S GO!

INSTALLATION ET INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA

Il est extrêmement facile de charger le jeu sur un ordinateur Commodore Amiga. Si vous avez un Amiga 1000, commencez par insérer la disquette Kickstart dans le lecteur pour charger le Kickstart. Si votre ordinateur a besoin du Workbench, insérez d'abord la disquette Yo! Joe! Si vous avez un second lecteur connecté à votre Amiga, vous pouvez insérer aussitôt la deuxième disquette. Le temps nécessaire pour charger les différentes sections de Yo! Joe! est considérablement réduit pendant le jeu par le système d'accès aux fichiers automatique.

Le jeu se charge et démarre automatiquement.

Utilisateurs d'A1200/4000: Après avoir appuyé sur Reset, appuyez simultanément sur les deux boutons de la souris. Cela fera apparaître le Menu "Amiga Startup Control". Sélectionnez "Boot Options" sur ce menu. Vous accéderez alors au menu à partir duquel vous pourrez lancer le jeu. Cliquez sur "Disable CPU Cache", sélectionnez la commande "Use" et lancez le jeu avec "Boot".

IBM PC ET COMPATIBLES

Pour pouvoir jouer à Yo! Joe! sur les compatibles IBM PC, vous devez d'abord installer le jeu.

Démarrez votre ordinateur normalement et utilisez le programme "Install" qui se trouve sur la première disquette de jeu. Suivez soigneusement les instructions qui apparaissent à l'écran. A la fin de la séquence d'installation, le programme "Setup" (configuration) sera lancé automatiquement.

En utilisant ce programme, vous pouvez facilement personnaliser le jeu en fonction de votre ordinateur. Les données que vous entrez sont automatiquement sauvegardées et utilisées par le programme pendant le jeu. Vous pouvez, bien sûr, changer ces données à tout moment.

Si vous êtes impatient de commencer à jouer, tapez "Joe", confirmez en appuyant sur la touche RETURN et c'est parti pour l'un des plus dangereux voyages de votre vie.

Si vous avez besoin de davantage d'informations, consultez le programme "Info" qui est également sur la disquette.

LES HÉROS DU JEU

JOE MARONI

Le nom complet de Joe est Joe Maroni. C'est le fils d'une famille d'immigrants italiens, qui tenaient une pizzeria prospère jusqu'au jour où la Mafia du coin essaya de leur extorquer de l'argent sous la menace. Lorsque le père de Joe refusa de payer, son restaurant explosa.

Depuis ce jour, Joe en a assez de ce monde. Il vit dans les rues, libre et indépendant, éveillé la nuit et dormant le jour. Toutes les nuits, il assouvit sa frustration en dessinant et en écrivant sur les murs de la ville. Tous les enfants reconnaissent les graffiti qu'il utilise comme moyen d'expression. En quelques années, il a réussi à établir un style unique, très admiré par tous les gamins de la ville.

Le plus grand atout de Joe est sa chance. Il ne s'est jamais fait prendre, car personne ne connaît aussi bien les rues et les passages souterrains que lui. Il a appris à se montrer complètement impitoyable envers ses ennemis et les voyoux qui l'entourent, mais ses amis sont toujours bien traités. Dans bien des aspects de son environnement, il reconnaît les forces qui ont détruit sa jeunesse et il est dégoûté par tout ce qu'elles représentent. Mais son amertume est sur le point de changer, le jour où il fait la rencontre de NAT LE RAT...

NAT (LE RAT) GONZALES

Nat a grandi dans un orphelinat. Un jour, des agents immobiliers pas très recommandables ont démoli sa maison, pour construire un centre commercial. Il a alors élu domicile

dans un conteneur, dans le port. Là, il vivait de ce qui tombait des caisses de nourriture, quand elles étaient chargées sur les navires, et bien souvent, c'était à peine suffisant pour qu'il survive. Mais Nat a de la fierté. Il ne s'est jamais laissé aller à la malhonnêteté. Même lorsqu'il était affamé, il n'a jamais attaqué des gens sans défense. Mais Nat est seul. La nuit, il écrit son nom sur tous les mur, afin de gagner au moins un minimum de reconnaissance.

Une nuit, il se dirigea vers le mur d'une maison sur laquelle il avait fait un tag quelques jours plus tôt, pour en faire un autre, encore plus grand. Mais quand il arriva, il vit quelqu'un d'autre, qui décorait le mur à la hâte, avec plusieurs sprays. Nat était furieux. C'était son mur! Il l'avait trouvé! Pourquoi ce type peignait son mur? Il faisait très sombre et l'endroit n'était que faiblement éclairé par quelques réverbères. Mais il pouvait quand même voir que le type portait des lunettes noires, et que ses cheveux étaient pleins de gel. Nat se précipita pour défendre son mur et très vite, les deux garçons commencèrent à se bagarrer violemment. Mais ce fut de courte durée. Nat s'aperçut que l'autre était Joe, dont il avait toujours admiré les graffiti. Il serra la main de Joe et proposa de terminer ensemble le dessin. Il en résulta un pacte incroyable qui n'a jamais été rompu à ce jour. Nat et Joe sont devenus des amis inséparables depuis cette nuit-là, et ils demeurent une équipe imbattable.

Ensemble, ils arpentent les rues et partagent leurs aventures.

VOS INFÂMES ENNEMIS

COMTE COSIMO

Le Comte Cosimo arriva de Transylvanie il y a cent ans, avec la "Compagnie de Déménagement des Vampires". Il attend toujours son permis de séjour, mais pour être franc, il s'en moque un peu. Le Comte Cosimo ne s'approche pas de la pizzeria du coin. Il préfère utiliser une baguette magique pour drainer l'énergie de ses victimes.



Il aime particulièrement les enfants, car leur fraîcheur est idéale pour alimenter son existence diabolique pour l'éternité. En utilisant les plans originaux qu'il a apportés avec lui de son pays natal, il a construit un château dans une clairière isolée de la forêt. Ce n'est pas un bon endroit pour se reposer, ni pour les enfants ni pour les vacanciers, car il s'y cache de nombreux pièges et passages secrets.

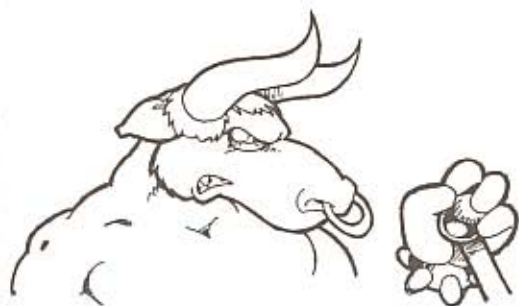
Le Comte a également donné l'asile à beaucoup de personnages étranges venant du monde entier, qu'il protège de leurs ennemis. Mais il y a aussi bien des trésors à découvrir dans son château, qu'il a accumulés au fil des années de façon illégale.

La grande fierté du Comte Cosimo réside dans son dragon Fushigi, qu'il détient en captivité sur son toit dans les conditions

les plus abominables. Si vous parvenez à libérer le dragon, il pourrait devenir votre ami, et qui sait, peut-être vous emmènera-t-il vers votre prochaine aventure.

MEANOTAURUS

Meanotaurus est le descendant direct du Minotaure légendaire, mais il est beaucoup plus méchant et beaucoup plus rusé. Lui aussi vit dans un énorme labyrinthe, beaucoup plus dangereux et astucieux que celui de son grand-père. Chose naturelle pour Meanotaurus, il entretient l'intérieur et l'extérieur du labyrinthe en faisant travailler des esclaves humains dans ses gisements pétrolifères. Il empoche également leurs salaires. Bien entendu, il n'y a ni primes ni congés. Il a utilisé tout cet argent il y a des années pour construire une puissante pyramide, à sa manière à la fois ingénieuse et sournoise, dont la base forme le labyrinthe déjà décrit. On ne connaît personne qui ait réussi à s'échapper de cette pyramide. On raconte que d'immenses richesses sont cachées à l'intérieur, et qu'il y aurait aussi d'anciennes reliques égyptiennes.



MARCOS CANE

Marcos Cane était un prestidigitateur, dont le tour de la jeune fille innocente qui se fait scier en deux n'en était apparemment pas un. Ce crime causa un grand scandale et on tenta de

l'emprisonnaer, mais il réussit à s'échapper dans la jungle amazonienne. Il impressionna tellement les indigènes avec ses pouvoirs, que, par respect pour lui, il le choisirent comme chef cannibale. Cane utilisa sa position de pouvoir pour établir le quartier général d'un cartel international de drogue dans les souterrains d'un ancien temple inca. Pendant ses loisirs, il contemple tout l'or que les Conquistadores espagnols n'avaient pas réussi à trouver.



SHEEBOP

La demi-sœur de la déesse légendaire Sheewa fut bannie de son pays, car on la considérait comme responsable de la perte de moralité. Depuis, elle vit dans un couvent de l'Himalaya, dont les occupants ont vendu leurs âmes aux forces du mal. Des dictateurs viennent du monde entier pour faire appel aux services des tueurs Ninjas qui sont formés là-bas. Les Ninjas de ce couvent ont la réputation d'être les meilleurs combattants du monde. Le don de prophétie de Sheebop est très demandé et très utile à l'ordre secret.



PROFESSEUR X

Le Professeur X est le chef spirituel de la "Secte Noire". C'est un génie incontesté dans presque tous les domaines scientifiques, mais malheureusement, il n'utilise ses dons qu'à des fins destructrices. Un jour, alors qu'il élaborait un nouvel explosif, son laboratoire a sauté, l'emportant presque avec lui. Depuis, moitié homme, moitié machine, le Professeur X passe sa vie relié à des tubes. Mais même à présent, son génie ne connaît pas de limites. Il fabrique des robots de travail et de combat qui lui ressemblent, en utilisant son propre code génétique. Il contrôle cette organisation criminelle mondiale à partir du toit du bâtiment X, dont la construction n'est toujours pas terminée.



COMMANDES

Même les joueurs débutants n'auront aucun mal à contrôler les personnages. Sur Amiga, le joueur contrôle ses personnages en utilisant un joystick, relié au port approprié. Si vous avez un PC, vous pouvez contrôler vos personnages en utilisant un joystick analogique ou le clavier. Si vous utilisez le clavier, les touches flèches vous permettront de contrôler le choix de la direction, et la barre d'espace remplacera le bouton feu.

Les descriptions suivantes s'appliquent aussi bien au joystick qu'au clavier.

JOYSTICK/CLAVIER ET RÉSULTAT

Gauche

Le personnage se déplace vers la gauche.

Droite

Le personnage se déplace vers la droite.

Haut

Le personnage saute.

Haut + gauche

Le personnage saute vers la gauche. S'il y a un rebord à proximité, le personnage exécutera un mouvement



acrobatique et grimpera sur le rebord.

Haut + droite

Le personnage saute vers la droite. S'il y a un rebord à proximité, le personnage exécutera un mouvement acrobatique et grimpera sur le rebord.



Bas

Le personnage se baisse ou ramasse des objets.



Bas + gauche

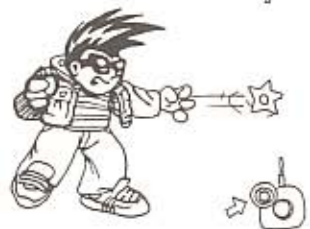
Le personnage rampe vers la gauche.

Bas + droite

Le personnage rampe vers la droite.

Droite + feu

Changement d'arme (si vous avez ramassé une arme supplémentaire)



Bouton feu

Coup normal.

Lancer, si l'arme sélectionnée est le Shurikan ou le Cocktail Molotov.

Coup avec une arme, si l'arme



sélectionnée est le Nuntchako ou le tuyau d'acier.

Lancer la scie électrique (uniquement possible s'il y a du carburant disponible).



Coup de pied, si vous êtes en l'air.



REMARQUE: Il n'est pas possible d'exécuter des mouvements acrobatiques ou de ramper si vous avez sélectionné le tuyau d'acier ou la scie électrique comme arme active.



Autre touche:

P - Pause

LES MENUS

À la fin de la séquence de chargement de Yo! Joe!, vous verrez s'afficher le Menu Principal du jeu. Pour sélectionner une option de menu, déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas. Si vous appuyez alors sur le bouton feu, la fonction sélectionnée sera exécutée.

MENU PRINCIPAL

START (COMMENCER)

Le jeu commencera, avec la configuration sélectionnée sur le Menu d'Options.

OPTIONS

Vous permet d'accéder au sous-menu Options, à partir duquel vous pouvez choisir certains paramètres de jeu.

MENU OPTIONS

ONE/TWO PLAYERS (1/2 JOUEURS)

Yo! Joe! peut se jouer à un ou deux. Si deux joueurs veulent participer, vous devez l'indiquer ici.

MUSIC ON/OFF (MUSIQUE ACTIVÉE/DÉSACTIVÉE)

Si vous préférez ne pas entendre la musique de fond pendant le jeu, vous pouvez la désactiver ici.

FX ON/OFF (EFFETS SONORES ACTIVÉS / DÉSACTIVÉS)

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver les effets sonores pendant le jeu.

OK

Vous permet de retourner au Menu Principal.

LE JEU

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

Toutes les informations importantes sont affichées dans la partie inférieure de l'écran. La section de gauche s'applique à Joe, et la section de droite à Nat. Toutes les armes actives sont affichées, ainsi que le nombre de fois qu'elles peuvent être utilisées avant l'épuisement de leur énergie. Comme cela ne s'applique qu'aux Shurikans, Cocktails Molotov, et à la scie électrique, les icônes de ces armes sont affichées lorsqu'elles sont actives, et disparaissent lorsqu'elles ne peuvent plus être utilisées.

Les autres données importantes qui sont affichées sont le nombre de vies restantes et le score.

La barre horizontale représente la quantité d'énergie qui vous reste. Si vous rencontrez un adversaire particulièrement dangereux, qui a besoin de beaucoup de coups pour être vaincu, son énergie apparaît au centre de l'affichage sous forme de barre verticale.

COMMENT JOUER

Dans Yo! Joe!, vous devez trouver la sortie dans chacun des 6 niveaux, afin d'atteindre le niveau suivant, et finalement, terminer le jeu. Cependant, vous rencontrerez un certain nombre d'adversaires qui essaieront certainement de vous compliquer la vie.

Vous devez soit éviter ces adversaires, soit les mettre hors d'état de nuire en leur assenant des coups bien envoyés. Mais il ne faut pas que votre adversaire vous touche ou vous frappe,

car cela diminuerait considérablement votre réserve d'énergie. Lorsqu'il ne vous reste plus d'énergie, vous perdez une vie. Si vous avez la malchance de n'avoir absolument plus d'énergie, vous perdez automatiquement une vie. Si votre situation est encore pire, et qu'il ne vous reste plus de vie, c'est la fin du jeu.

Cependant, vous pouvez retourner au niveau auquel vous avez perdu votre dernière vie si vous répondez YES au message CONTINUE YES / NO (Continuer Oui / Non). Vous reprendrez alors au début du dernier niveau auquel vous avez joué, sans devoir franchir à nouveau tous les niveaux précédents.

Beaucoup des adversaires que vous rencontrez sur votre chemin ont leurs propres techniques de combat (ex: sauts de karaté, lancement d'objets). Joe et Nat, cependant, ne sont pas complètement sans défense contre ces méthodes. Il y a toujours des choses dans les châteaux, les pyramides et autres labyrinthes qui s'avèrent bien pratiques contre les adversaires. Au premier niveau, les tuyaux d'acier, les Tschakos et les scies électriques peuvent être utilisés. Il y a également des objets qui vous donnent des points, augmentent votre niveau d'énergie et vous donnent des vies supplémentaires.

La devise est: "Meilleur est le bonus et mieux il est caché."



LE SEUL VÉRITABLE GUIDE DE L'ARTISTE- GRAFFITI

BLACKBOOK

Ebauche de l'artiste

BURNER

Dessin particulièrement cool

CAN

Spray

TO CROSS

Peindre sur le graffiti de quelqu'un d'autre

END TO END

E-to-E; graffiti de métro, qui va de la fenêtre gauche à la fenêtre droite.

FILL IN

Colorer/Remplir les lettres

GANG

Gang, clique

HALL OF FAME

Généralement un terrain de basket, où les meilleurs artistes de graffiti se rencontrent et immortalisent leur art

OUTLINES

Contour des lettres

PIECE

Graffiti

TAG

Symbole de l'artiste

TROW UP

Graffiti peint rapidement pour revendiquer un mur

TOP TO BOTTOM

Graffiti qui prend toute la hauteur d'une voiture

TOY

Mauvais artiste

WHOLE CAR

Graffiti qui occupe une voiture complète de métro

WILD STYLE

Lettres extravagantes, souvent difficiles à déchiffrer

WINDOW DOWN

Graffiti situé au dessous d'une fenêtre

WRITER

Artiste-graffiti

"JOE ET NAT" OU "MOONLIGHT ARTISTS"

Une fois encore, c'était la nuit de Walpurgis, et toute l'équipe, qui avait commis bien des actes ignobles au fil des années, s'était réunie à nouveau.

Ils étaient tous là: Comte Cosimo, Marcos Cane, Sheebop, Professeur X, leur chef, et même Meanotaurus, qui avait réussi à s'échapper à temps de son labyrinthe. Beaucoup d'entre eux avaient dû entreprendre de longs voyages pour arriver ici, mais tous avaient un objectif commun: diriger le monde.

Depuis des années, il se rencontraient toujours au même endroit: un lieu sinistre, hanté, où se produisaient des événements surnaturels un lieu de rencontre pour les sorcières du monde entier, le Rocher. C'était le point le plus haut d'une chaîne de montagnes au milieu de l'Allemagne. Depuis des temps immémoriaux, le Rocher était marqué par le mal et le surnaturel la nuit de Walpurgis.

Qui aurait bien pu vouloir être plus mauvais et surnaturel que le groupe du Professeur X, appelé "la Secte Noire"? Cette secte avait chassé les sorcières du Rocher quelques années auparavant, sans rencontrer beaucoup de résistance. Les dames étaient alors parties, se plaignant amèrement de cette injustice, et selon certaines rumeurs, elle seraient réapparues dans l'arrière-salle d'un petit bar, vêtues de salopettes mordernes aux couleurs vives. On disait même qu'elles étaient en train de former un parti politique pour exiger leur droits: "l'Union des Sorcières et des Membres Associés des Groupes de Sorcières Autonomes", dont le but était de reconquérir le Rocher de façon révolutionnaire. Mais ces projets n'étaient encore qu'à

l'étude et la "Secte Noire" continuait à prendre possession du Rocher, et pouvait consulter l'Oracle pour connaître l'avenir. L'Oracle n'était pas du tout stupide et était parfaitement conscient de la récession qui menaçait l'économie mondiale. Il connaissait le caractère imprévisible du Professeur, et il savait également que le trafic de drogue pouvait très bien diminuer dans l'avenir. Il était donc impatient de trouver un bouc émissaire, pour ne pas être enfermé dans son arbre, comme les années passées, et condamné à une autre année de silence. L'Oracle avait des plans. Parfois, lorsque tout était silencieux la nuit, et que seul un vent léger soufflait sur l'arbre, l'Oracle rêvait. Il rêvait d'être libre de parler et imaginait la foule de visiteurs qui viendrait sur le rocher simplement pour le voir. Il rêvait que des centaines de personnes viendraient le consulter, et qu'il leur révélerait les numéros gagnants de lotterie, mais il savait aussi que tous ces gens redescendraient la montagne, et qu'il serait à nouveau seul et isolé. Il rêvait parfois qu'il était un Oracle guérisseur et se voyait donner des conseils à toute l'humanité. Il imaginait qu'il était un sage, capable de guérir la plupart des maladies, de soigner les infirmes, les incurables. En rêve, il guérissait les affections quotidiennes de l'humanité et voyait les gens défiler devant lui: l'un avec un rhume, l'autre avec une otite, encore un rhume et... oui un cas de rougeole, puis un jeune enfant avec une allergie, un vieil homme à la mauvaise dentition, quelle odeur! Pendant ses tristes moments de réflexion, l'Oracle pensait avec impatience à la "Secte Noire". Finalement, il fut pris au sérieux.

Les visages des membres de la secte rayonnaient d'une gratitude avide aux bonnes nouvelles, et se tordaient de colère lorsque l'Oracle faisait une mauvaise prédiction, et qu'ils se

sentaient privés des fruits de leurs activités malhonnêtes.

S'efforçant de ne pas voir les perspectives lugubres qui s'épalaient devant lui, l'Oracle laissa son regard télépathique errer sur le monde entier et là, non, attendez un moment, oui là, il y avait deux garçons qui peignaient le mur d'une maison. L'Oracle frissonna d'indignation. Quel culot! Il semblait qu'ils étaient à New York, ou bien était-ce Paris? Non, ils étaient à Chicago, non loin du Château de Cosimo. Quelle heureuse coïncidence!

"J'ai examiné la situation", dit l'Oracle, "ce sont deux garçons des rues de Chicago qui sont à blâmer pour ce dilemme. Vous ne pourrez sauver votre revenu pour l'année prochaine qu'en les détruisant!"

"Deux garçons?", demanda Meanotaurus, regardant Sheebop d'un air irrité.

"Oui, deux garçons", confirma l'Oracle, avec une nuance inaudible de reproche dans sa voix.

Un sourire apparut sur le visage de Meanotaurus. "J'adore les garçons". Après avoir réfléchi une seconde, il ajouta "J'adore manger les garçons".

"Donc, c'est décidé. Nous allons unir toutes nos forces pour trouver ces garçons et les tuer. Puis nous continuerons comme d'habitude." Avec une formule magique tonitruante, le Professeur X scella l'arbre qu'il avait ouvert auparavant, et enferma l'Oracle pour une autre année. On ne devrait jamais laisser les esprits utiles prendre trop d'assurance!

La nuit était fraîche dans les rues de Chicago. C'était l'été mais il n'avait jamais fait très chaud cette année-là. Le ciel était clair et les étoiles scintillaient. Tout était calme, parmi les

grandes ombres des maisons. Joe connaissait bien l'endroit depuis longtemps, mais parfois, il se heurtait à des poubelles et des tas d'ordures que personne n'enlevait depuis que le Service de Répurgation de Chicago n'osait plus pénétrer dans les petites rues. En silence, ils entrèrent dans le terrain de basket désert, qui avait été construit entre deux rangées de maisons quand la ville avait encore de l'argent à dépenser à des fins sociales. On entendit le bruit de sprays qui s'entrechoquaient dans un sac de toile; ces ustensiles étaient devenus indispensables à la vie de Joe et Nat.

Une brise légère poussait de temps en temps quelques canettes de coca sur l'asphalte endommagé. De temps en temps, ufaissait rouler l'ézardé

Les réverbères les plus proches étaient loin et de grandes ombres traversèrent le terrain quand les deux garçons s'enfoncèrent dans l'obscurité. Une chaussure de sport usée apparut dans la pénombre et effraya Nat. Au début, il avait cru que c'était un rat, et il détestait les rats. Ils arrivèrent bientôt au seul mur qui n'était pas peint. Avec respect, ils regardèrent le mur et respirèrent profondément. Puis, tout se passa à la vitesse de l'éclair. Ils prirent les sprays dans le sac et Joe connut la sensation familière et rassurante de l'aluminium froid, avant que le spray ne se réchauffe dans ses mains. Sans un mot, Nat lui lança le Blackbook et Joe jeta un nouveau coup d'œil au modèle avant de glisser le livre dans sa poche arrière.

Nat commença à créer un fond sur le mur blanc, et les couleurs brillaient, même dans le noir.

Cela ne faisait pas longtemps qu'ils se connaissaient, mais ils formaient déjà une parfaite équipe. Sur la peinture humide, Joe traça les contours d'un Wild Style, comme personne n'en avait

jamais vu à Chicago. Tous deux étaient tellement absorbés par leur travail qu'ils ne virent pas les silhouettes qui se glissaient derrière eux.

Un rayon de lumière éclaira le graffiti et révéla momentanément les ombres des deux garçons.

"Arrêtez! Police!", hurla une voix irritée.

Sans regarder, ils saisirent chacun leur sac et se mirent à courir dans des directions opposées.

Les hurlements des sirènes de police se perdirent dans les rues tranquilles, et seul le bruit assourdi de leur course retentissait entre les bâtiments. Lorsque Nat tourna à un coin de rue, Joe attendait déjà, à bout de souffle, sous un réverbère qui marquait la limite entre leur territoire et celui des "King'z". Joe sourit, le visage ruisselant de sueur. "Alors, on s'en est encore tiré. A mon avis, vaut mieux laisser tomber pour aujourd'hui. Qu'est ce que t'en pense?" Nat était sur le point de répondre lorsque le bruit des sirènes s'intensifia à nouveau. Ils se regardèrent, complètement déroutés. "Merde! Qu'est-ce qui se passe aujourd'hui? Apparemment, ils ont pas l'intention d'abandonner."

"T'inquiète pas des flics, ils nous auront jamais."

Mais les sirènes devinrent encore plus fortes, en provenance de plusieurs directions.

"Nat, je crois qu'on a un problème."

Moi aussi. Qu'est-ce qu'on va faire?"

Joe regarda dans la direction du territoire des King'z. "Par là, y a pas d'autre solution."

"Chez les King'z? T'es fou. Ils vont nous écrabouiller."

"Pourquoi? Nous sommes rapides." Sans rien ajouter, il partit en courant et Nat le suivit à contrecœur.

Trois rues plus loin, ils commencèrent à entendre des sifflements derrière eux, leur indiquant qu'ils avaient été découverts. En fait, ils n'avaient même pas atteint le milieu du territoire des King'z quand ils se firent encercler par une douzaine de durs, rassemblés à un croisement. Beaucoup étaient munis de chaînes ou de tuyaux. D'autres agitaient seulement leurs poings. L'un d'eux, un peu plus petit que les autres, s'avança, et fit balancer un gros tuyau dans sa main gauche, alors qu'une lourde chaîne entourait son poignet droit. Sur la tête, il portait un foulard, comme un pirate, mais il était tellement mal mis que cela lui donnait un air presque comique.

"Je te connais", dis le garçon en se tournant vers Joe. "Et toi aussi!" dit-il à Nat. "Je croyais que mes potes t'avaient dit la dernière fois que c'était notre territoire. Maintenant, c'est trop tard!"

"Fous le camp, Pig!" dit Nat, et Joe ajouta: "Sinon on sera obligé de te faire ta fête. Tu serais même pas capable d'écrire ton nom sur ta propre tombe."

Pig était rapide. En moins d'une seconde, il projeta son bras droit en avant, et le bout de la chaîne enroulée toucha Nat, qui grimaça de douleur. "C'est ce qu'on verra", cria-t-il avec colère et soudain, ses copains s'avancèrent avec lui. Une pluie de coups s'abattit sur les deux garçons et ce n'est que grâce au Nuntchako de Joe qu'ils réussirent à créer une faille dans les rangs adverses à un moment opportun. Complètement déchaînés, nos deux héros continuèrent à attaquer, et brusquement, ils prirent la fuite à nouveau. Ils se mirent à hurler de rire en entendant les sirènes de la police derrière eux. Pig n'aurait que ce qu'il mérite. La police les cherchait, eux, et allait

attraper les King'z à leur place. Quelle bagarre! Leurs rires retentissaient à des centaines de mètres à la ronde et Pig criait encore vengeance alors qu'il montait dans la voiture de police.

Lorsqu'ils s'arrêtèrent de courir, le calme était revenu. Pour cette nuit, ils avaient gagné. Ils avaient échappé à la police et aux King'z, et par la même occasion, les King'z s'étaient fait pincer. Quelle nuit géniale!

En face d'eux, ils virent l'ombre d'un camion garé devant une zone de chargement, le moteur en marche. La porte était ouverte à l'arrière. Pourquoi ne pas profiter de l'occasion pour aller un peu plus loin? Ils grimpèrent rapidement dans le camion et se cachèrent derrière des piles de papier. Quelqu'un claqua la porte de l'extérieur, mais heureusement, sans la fermer à clé.

Le camion démarra bruyamment. Une petite flamme apparut lorsque Joe alluma son briquet.

"Hé! Regarde ce qu'il y a là!" Il lança un livre à Nat.

"Writer's World! Je dois devenir fou. C'est ma BD préférée!"

Ils se plongèrent tous les deux dans les BD. En effet, c'était la toute dernière édition de leur lecture favorite, qui ne devait paraître que dans une semaine.

Ils perdirent toute notion de l'espace et du temps, et lorsqu'ils regardèrent finalement autour d'eux, ils s'aperçurent qu'ils étaient en pleine campagne. Ils décidèrent alors de sortir du camion dès que possible, et de revenir en stop. Soudain, le camion s'enfonça dans un petit bois, et dut ralentir en raison de la mauvaise visibilité. Profitant de l'occasion, Nat sauta en premier. Mais alors que Joe allait sauter, un profond fossé apparut et il dut attendre quelques minutes pour que le sol soit à nouveau plat. Il put alors sauter. Tandis que le camion

s'éloignait, Joe partit à la recherche de son ami.

Il appela et cria, mais personne ne répondit. Pris de panique, il se dirigea vers les arbres, cherchant Nat.

Il s'enfonça encore plus profondément dans le bois. Le jour commençait à se lever lorsqu'il arriva au bord d'une grande clairière, et découvrit un imposant château. Où pouvait être Nat s'il n'était pas dedans?

Ne soupçonnant pas que le Comte Cosimo l'attendait déjà, Joe se mit à la recherche de Nat.

C'est le début d'une aventure. Le chemin du retour sera long et dangereux pour Joe et Nat...

