

HIGHLANDER



**Hints on
SWORD-PLAY
(SEE REVERSE)**

vous adversaire dans une attaque réussie et comparez-les aux sons d'une défense. Ceci est plus facile en mode démonstration et vous aidera beaucoup à manier l'épée avec adresse.

VARIER LES ATTAQUES

Mélangez attaques et défenses; si vous suivez toujours la même séquence votre adversaire ne tardera pas à trouver le coup qui lui assurera la victoire (ceci est tout particulièrement vrai en jouant contre l'ordinateur). Un coup franc sur la tête peut avoir un effet accablant et remporter le duel sur le champ, mais s'il est bien défendu il peut vous renverser et faire autant de mal à votre adversaire, essayez-donc d'utiliser l'élément de surprise.

POSITION

Eloignez-vous toujours des bords du terrain de jeu pour vous battre, car si vous êtes acculé contre un bord vous ne pourrez plus exécuter certains coups et reculer pour reprendre votre souffle sera alors complètement hors de question!

PORTÉE

Pour combattre le plus efficacement possible il faut savoir juger avec précision la portée des différents coups, le "coup de pointe" contre la "taillade" est un compromis entre effet et risque, savoir faire une évaluation précise des coups assenés ou envoyés est absolument vital pour gagner.

NIVEAUX

Il s'agit d'un jeu à trois niveaux, l'adresse acquise à la fin d'un niveau est nécessaire pour rencontrer l'adversaire suivant. Chaque niveau est chargé séparément dans la mémoire (voir chargement) mais la difficulté croissante a été choisie pour mettre votre adresse en valeur à chaque niveau.

HIGHLANDER

Le code informatique, les représentations graphiques et les maquettes de ce jeu sont la propriété de Ocean Software Limited et il est formellement interdit de les reproduire, mettre en mémoire, louer ou diffuser sous une forme quelconque sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Highlander passe sur les micro-ordinateurs Spectrum 48/128.

Il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur dans cette bataille hors du temps. Devenez maître dans l'art de manier l'épée ou périssez aux mains de vos ennemis qui deviennent de plus en plus habiles et rencontrez enfin le puissant Kurgen dans cette lutte pour l'immortalité.

CHARGEMENT

1. Mettre la cassette dans le magnétophone à cassette en s'assurant qu'elle est complètement réembobinée.
2. Vérifier que la prise MIC est bien débranchée et que les commandes de volume et de tonalité sont réglées comme il faut.
3. Si vous avez un ordinateur Spectrum 48K ou Spectrum +, effectuer le chargement comme suit. Taper LOAD"" (ENTER). (Attention pas d'espace entre les deux guillemets). On obtient "" en appuyant simultanément sur le SYMBOLE SHIFT et sur la touche P.
4. Appuyer sur le bouton PLAY de votre magnétophone et le jeu se chargera automatiquement. Si vous avez des problèmes quelconques, essayez d'ajuster les commandes de volume et de tonalité et rappelez-vous au Chapitre 6 de votre Manuel Spectrum.

La stratégie requise pour terminer chaque niveau est différente, même si vous êtes devenu expert en remportant la victoire sur Ramirez et sur Fizir, la force seule ne suffit pas pour vaincre le puissant Kurgen, il faut avoir recours à la stratégie pour retourner son pouvoir contre lui. Le maniement de l'épée est un équilibre entre risque et succès, une coordination de l'ouïe et de la vue, pour triompher vous devez être brave... et prudent!

ETAT

Votre état et celui de votre adversaire sont représentés par des barres d'énergie en-bas de l'écran. Chaque barre se divise en trois segments

- Vert — Vous avez plein d'énergie — attaquez à volonté.
- Jaune — Vous avez perdu une certaine vitalité, continuez en faisant attention.
- Rouge — Vos réserves sont très basses, reprenez votre souffle où sauvez-vous pour recommencer à vous battre un peu plus tard.

COMMANDES

Le contrôle de votre joueur et l'acquisition de l'art du maniement de l'épée sont absolument cruciaux pour s'amuser en jouant à ce jeu. Regarder le mode démonstration puis s'exercer aux coups contre Ramirez (niveau 1) afin de comparer les séquences d'attaque et les stratégies de défense, vaut vraiment la peine. Les instructions peuvent sembler légèrement compliquées à première vue mais il deviendra vite évident que la sophistication des mouvements donne une animation de premier ordre et offre un jeu stimulant et plein de suspense.

5. Si vous avez un ordinateur Spectrum 128K, suivre les instructions de chargement données sur l'écran ou dans le manuel joint.

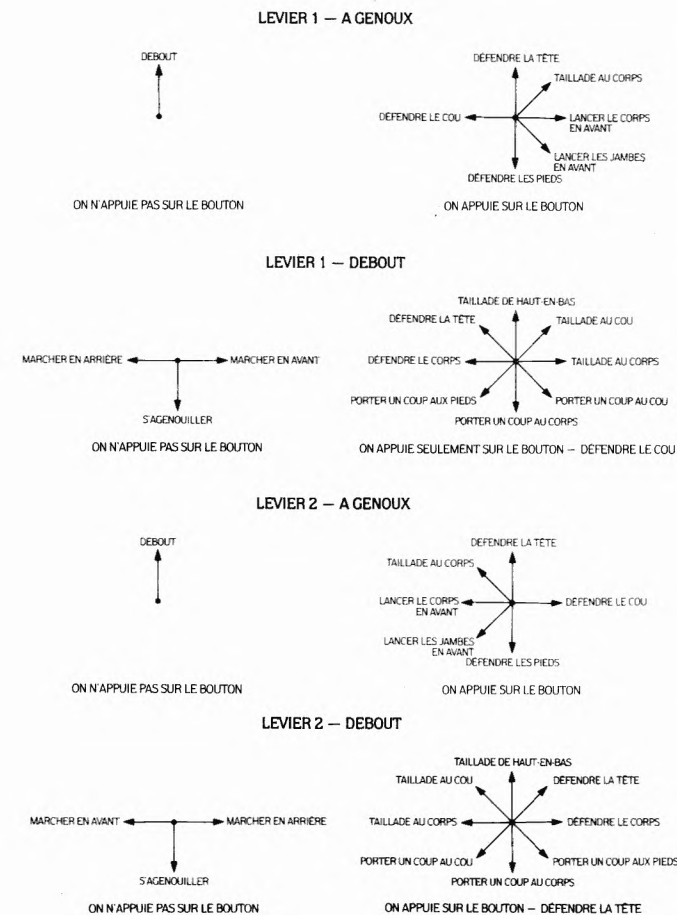
6. Une fois le chargement effectué, appuyez sur la barre d'espace.

NOTE

Highlander a trois niveaux de difficulté qui doivent être chargés séparément. Ceci signifie que ce jeu comprend trois parties différentes qui doivent être chargées sur votre bande. Pour faciliter les choses lors d'un chargement futur, nous vous conseillons lors de l'introduction initiale de la bande, de mettre le compteur du magnétophone à zéro (000) et de charger la première partie (en observant la procédure de chargement telle que décrite ci-dessus). Une fois la première partie chargée, arrêtez la bande et inscrivez dans la deuxième case ci-dessous le nombre affiché au compteur. Arrêtez votre machine et suivez les instructions de chargement normales données ci-dessus pour procéder au chargement de la deuxième partie de Highlander. Une fois la deuxième partie chargée, inscrivez de nouveau les chiffres affichés au compteur dans la troisième case ci-dessous. Vous pourrez maintenant choisir le niveau désiré en réembobinant ou en débobinant rapidement la bande jusqu'à ce que vous arriviez aux chiffres notés.

COMPTEUR NO.

HIGHLANDER 1^{ERE} PARTIE
HIGHLANDER 2^{EME} PARTIE
HIGHLANDER 3^{EME} PARTIE



LE JEU

Luttez à travers les temps, acquérez l'art du maniement de l'épée et apprenez de Ramirez, votre premier adversaire, l'art de la défense et de l'attaque, du rythme et de la position. Une fois que vous l'avez vaincu, déplacez-vous à travers le temps pour vous retrouver à notre époque et rencontrer Fizir, un ancien adversaire plus adroit dans le New York d'aujourd'hui. Maintenant vous devez vraiment raffiner votre art et aiguiser vos réactions car à son décès vous parviendrez au combat final avec le puissant Kurgen. Au-dessus des rues de la ville, sur un toit désert, la dernière bataille pour cette quête mortelle est livrée. Un duel que seul un combattant suprême peut gagner.

ÉNERGIE

Est la clef du jeu — lorsqu'elle est épuisée vous êtes mort! Vous épuisez votre énergie en recevant un coup ou lorsque vous échouez dans une attaque — vous ne pouvez donc gagner qu'en observant une stratégie d'attaque subtile et de défense prudente.

Au fur et à mesure que vous apprenez les différentes séquences d'attaque vous mettrez au point une stratégie qui vous permettra de réaliser ces deux objectifs. L'énergie se récupère à un taux constant mais la récupération est plus lente que la perte, faites donc bien attention au niveau et dès qu'il s'approche de la bande rouge, reculez vite et défendez-vous jusqu'à ce que vous ayez récupéré suffisamment de forces pour une autre attaque.

SON

Identifiez les différents sons que font votre épée et celle de

CLAVIER

CLAVIER GAUCHE

W — EN-HAUT
D — A DROITE
X — EN-BAS
A — A GAUCHE
S — FEU

CLAVIER DROIT

U — EN-HAUT
K — A DROITE
M — EN-BAS
H — A GAUCHE
J — FEU

SPACE — Plus de mérite/continuer après une pause
ENTER — Pause
SYMBOL SHIFT — Abandon pendant une pause.

BONNE CHANCE!

HIGHLANDER™

— THERE CAN BE ONLY ONE —

GÉNÉRIQUE

Programming by Canvas
Produced by D.C. Ward
©1986 Ocean Software Limited

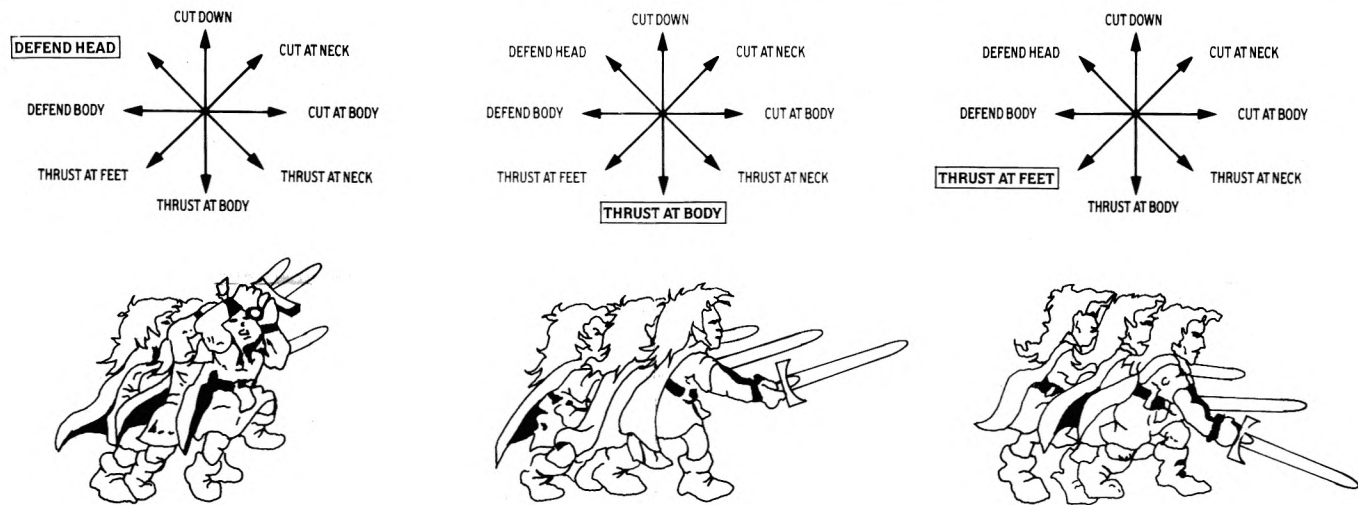
HIGHLANDER™

THERE CAN BE ONLY ONE

Simulate realistic sword-play both in attack and defence with the fine graphics programming techniques employed in Highlander. By practicing the movements indicated you will begin to appreciate the timing required in executing the various strokes. However, as in real-life the use of some particular attacking moves will leave you vulnerable to an unfavourable counter attack.

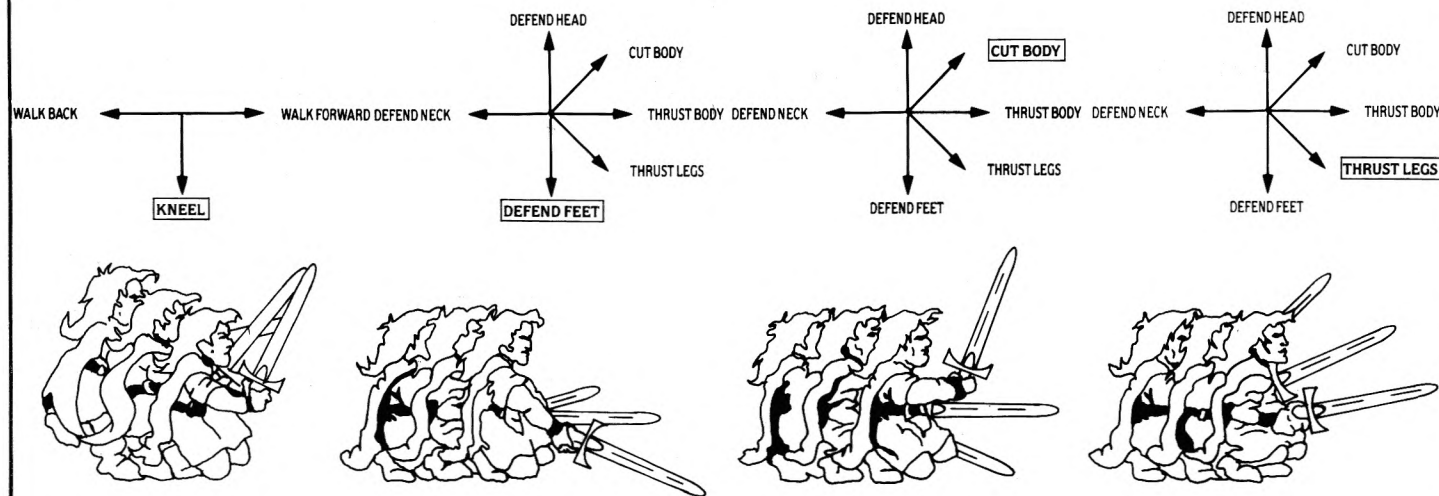
JOYSTICK 1 — while standing

BUTTON PRESSED



JOYSTICK 1 while standing

BUTTON NOT PRESSED



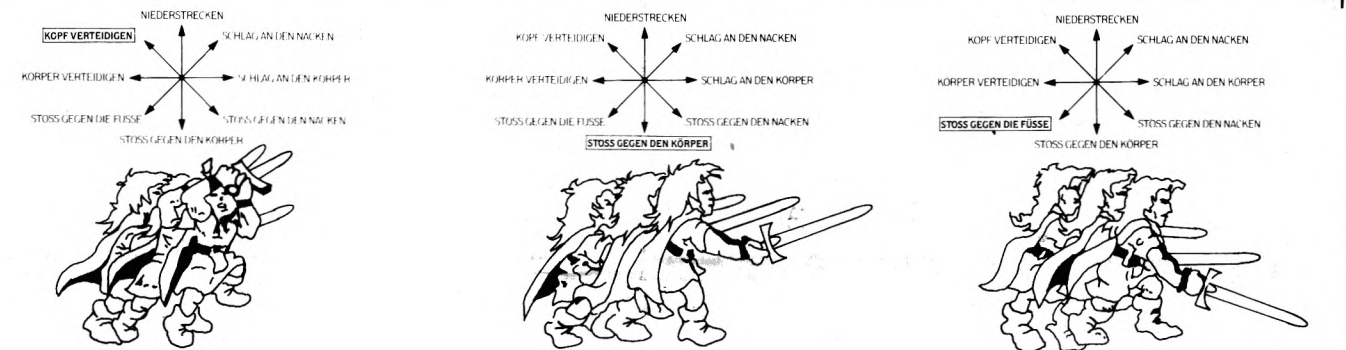
JOYSTICK 1 — while kneeling

BUTTON PRESSED

Simuliere realistisches Schwertfechten sowohl im Angriff, wie auch in der Verteidigung, mit den feinen grafischen Programmieretechniken, die in Hochländer verwendet werden. Wenn Du die angegebenen Bewegungen übst, beginnst Du ein Gefühl für den zeitlichen Ablauf der verschiedenen Schläge zu entwickeln. Wie im richtigen Leben werden Dich jedoch einige Angriffsbewegungen verletzlich und offen für einen gefährlichen Gegenangriff machen.

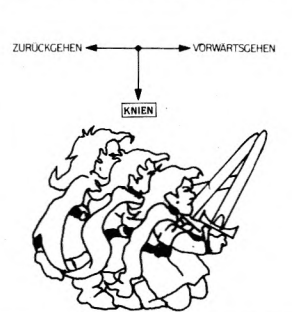
JOYSTICK 1 — IM STEHEN

NUR KNOPF DRÜCKEN



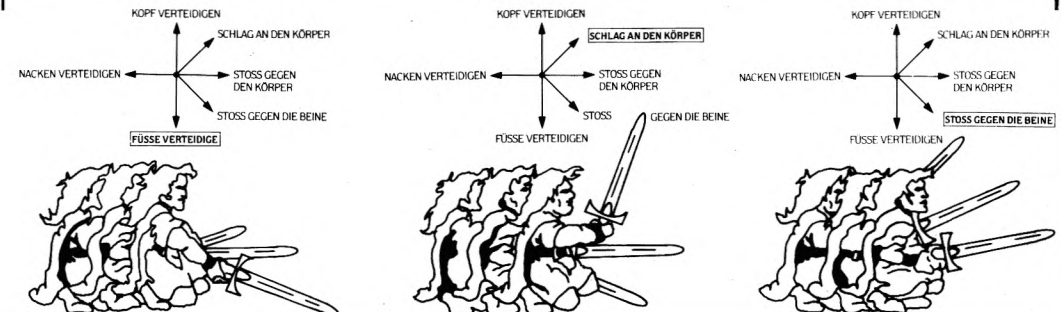
JOYSTICK 1 — IM STEHEN

KNOPF NICHT DRÜCKEN



JOYSTICK 1 — IM KNIEN

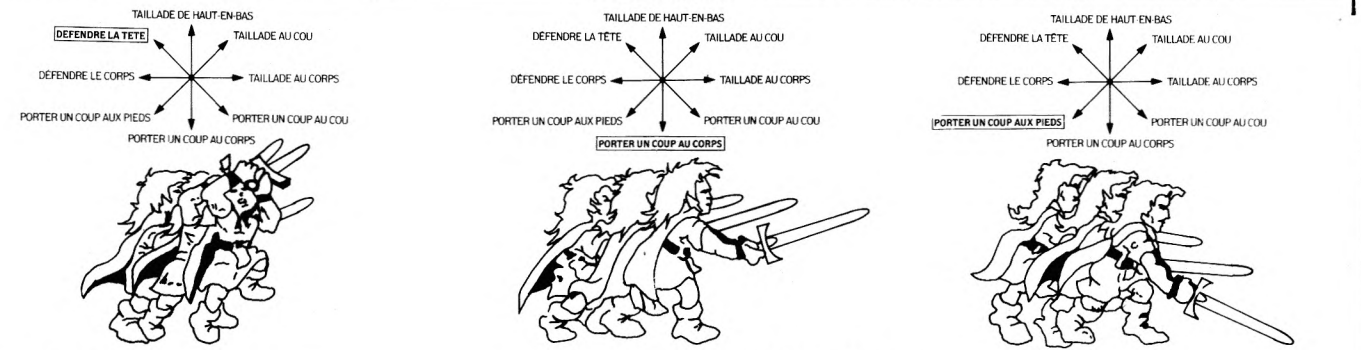
NUR KNOPF DRÜCKEN



Simulation réaliste du maniement de l'épée dans l'art de l'attaque et de la défense grâce aux excellentes techniques de programmation graphique de HIGHLANDER. En vous exerçant à faire les mouvements indiqués vous acquerez le rythme requis pour exécuter les différents coups. Néanmoins, et tout comme dans la vie, le recours à certaines tactiques particulières d'attaque vous rendra vulnérable à une contre-attaque défavorable.

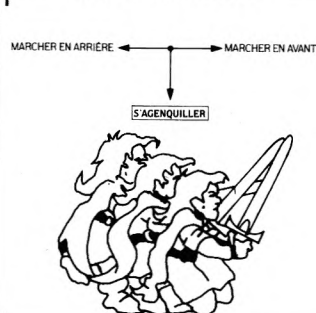
LEVIER 1 — DEBOUT

ON APPUIE SUR LE BOUTON



LEVIER 1 — DEBOUT

ON N'APPUIE PAS SUR LE BOUTON



LEVIER 1 — A GENOUX

ON APPUIE SUR LE BOUTON

