

GATE

Par Henrik GUDAT,
Joerg KIENZLE et
Yann LE TENSORER

(c) Copyright 1991 Bright Software & Toolbox

Documentation du jeu

1. INTRODUCTION

GATE est un tout nouveau jeu exclusivement pour Apple IIs. Il allie à la fois action et aventure, esthétique et intérêt. L'utilisateur peut choisir entre le français et l'anglais.

1.1 Equipement minimum pour faire fonctionner GATE

GATE nécessite pour fonctionner correctement :

- un Apple IIs - Rom 01 ou 03
- un lecteur 3'5
- une RAM d'au moins 1 Mo

1.2 Equipement en option géré par GATE

GATE gère deux lecteurs de disquettes. Cela évite à ceux qui possèdent deux lecteurs de devoir changer de disquette en cours de jeu.

GATE gère la Transwarp GS. Le jeu peut alors être joué en vitesse rapide ou normale (la Transwarp augmente la vitesse de 40%).

Une carte stéréo est vivement recommandée pour profiter pleinement des musiques de GATE.

1.3 Mise en route de GATE

Pour mettre GATE en route, il suffit d'insérer la disquette Numéro 1 dans le lecteur 1 et d'allumer votre ordinateur. GATE ne peut

pas être installé sur disque dur.

2. LE JEU

2.1 Le but du jeu

Vous êtes un guerrier qui a été fait prisonnier par DARG, maître du feu qui répand la terreur sur DIVESIA, pays où se situe l'action du jeu. Vous débutez enfermé dans la prison, au sommet de son château. Le but final de votre mission est de trouver DARG et de le vaincre en duel pour restaurer la paix sur DIVESIA...

2.2 Le principe du jeu

Au départ, vous possédez une arme qui ne peut lancer qu'une flèche à la fois et vous portez un équipement en cuir. Tout au long du parcours, se trouvent des boutiques magiques dans lesquelles vous pouvez acheter de nouvelles armes et de nouvelles armures (cf 2.5).

Vous ne pouvez porter sur vous qu'un nombre limité d'objets. Ce nombre est votre capacité maximale de chargement. Elle est de trois objets au départ mais peut évoluer tout au long du jeu (cf 2.3.).

Votre santé est le paramètre vital. Chaque fois qu'un garde ou un monstre vous touche, votre santé diminue. Lorsqu'elle est à zéro, la partie est terminée. Au cours du jeu, votre santé peut être restaurée (cf 2.3. et 2.5).

Vous pouvez creuser à n'importe quel endroit. Souvent se trouvent des potions, de l'or ou d'autres objets enfouis. Aidez-vous des indications en cours de jeu pour creuser aux bons endroits (cf 3.1).

Sur le parcours, se trouvent des obstacles qu'il vous faudra franchir pour avancer, des énigmes qu'il vous faudra résoudre. Vous n'êtes pas limité au point de vue temps. Vous pouvez donc prendre tout le temps nécessaire pour inspecter avec soin chaque pièce.

2.3 Les Objets

Pour les ramasser, il suffit de passer dessus. Certains peuvent être conservés pour servir ultérieurement, les autres ont un effet immédiat. Les objets conservés peuvent être remis

n'importe où (cela peut être utile si la capacité de chargement ne vous permet pas d'avoir un grand nombre d'objets sur vous).

a) *Les clés jaunes* : Elles servent à ouvrir les portes. Chaque fois que vous ramassez une clé jaune, l'indicateur de clé augmente d'un (tant que la capacité maximale de chargement n'est pas dépassée). Chaque fois que vous ouvrez une porte, vous perdez une clé.

b) *Les clés rouges* : Elles ouvrent les portes rouges.

c) *Les éclairs* : Lorsque vous passez sur un éclair, votre corps se charge d'une force électrique extrêmement puissante qui peut être libérée à tout moment, détruisant tous les ennemis visibles à l'écran.

d) *Les trésors* : Chaque trésor vous rapporte cent pièces d'or. Avec ces pièces d'or, vous pouvez acheter toutes sortes de choses dans les boutiques magiques.

e) *Les anneaux* : Ils rapportent des points.

f) *Potions bleues* : Ce sont des potions qui augmentent votre force et vous permettent ainsi de porter davantage d'objets à la fois (votre capacité maximale de chargement est augmentée d'un).

g) *Bombes* : Dès que vous prenez une bombe, les monstres qui tirent s'auto détruisent pendant une durée de quelques secondes.

h) *Etoiles* : Lorsque vous passez sur une étoile, une ligne bleue apparaît en dessous de l'indicateur de santé. Tant que cette ligne bleue n'a pas disparu, les monstres vous fuient..

i) *Bouteilles* : Les bouteilles sont des potions qui rehaussent votre santé. Elles ont un effet immédiat et ne peuvent donc pas être emportées.

2.4 Les messages

a) *Parchemins* : Lorsque vous passez sur un parchemin, un message s'affiche à l'écran. Notez ce message sur une feuille car il disparaît aussitôt après !

b) **Panneaux** : Ils indiquent un lieu, servant souvent à se repérer.

c) **Messages invisibles** : Il y a de nombreux endroits où il n'y a apparemment rien de spécial et qui sont pourtant d'une grande importance pour le jeu. Lorsque l'on passe sur l'une de ces cases, un message apparaît, mais contrairement aux parchemins ce message réapparaît chaque fois que l'on passe sur la cases. Il est donc vivement conseillé d'inspecter chaque endroit avec soin...

d) **Points d'interrogation** : Lorsque vous vous placez sur un point d'interrogation, une question vous est posée. Si vous répondez juste, un message s'affiche, vous donnant de nouvelles informations, ou vous indiquant ce qui a pu changer...

e) **Personnages** : Chaque personnage que vous rencontrerez agit à sa propre manière...

2.5 Les boutiques magiques

Il y en a un certain nombre dispersées dans plusieurs niveaux. Dans chaque boutique, vous pouvez acheter des choses différentes, telles que des armures supplémentaires de nouvelles armes, des tirs multiples. Vous pouvez parfois aussi restaurer votre santé, acheter une clé ou une potion bleue. Vos achats dépendent bien sûr de la quantité de pièces d'or que vous aurez amassée. A vous de faire les choix les plus judicieux...

2.6 Les cases spéciales

Il existe des cases qui ont des effets spéciaux lorsque l'on passe dessus. Un flash lumineux apparaît parfois sur le bord de l'écran pour indiquer que quelque chose vient de se passer... A vous de découvrir ces cases...

3. Les commandes

Lorsque vous démarrez GATE, juste après les pages de présentation apparaît un écran. Choisissez avec les flèches de direction si vous voulez les commandes au clavier ou si vous préférez jouer avec la manette, si

vous voulez entamer un nouveau jeu ou si vous voulez continuer une partie entamée précédemment (ancien jeu).

3.1 Durant le jeu

Si vous jouer avec la manette, vous vous déplacez en montant, descendant, allant à droite ou à gauche. le bouton 1 sert à tirer et le bouton 2 sert à pivoter sur place : il suffit d'appuyer dessus et d'indiquer avec la manette la direction vers laquelle vous voulez vous tourner.

Si vous dirigez au clavier, les touches de direction sont : 8 pour monter, 2 pour descendre, 6 pour aller à droite et 4 pour aller à gauche.

La touche POMME sert à tirer et la touche OPTION à pivoter sur place.

La touche ESCAPE vous fait accéder au tableau de bord de GATE (cf 3.2). Elle sert par la même occasion de mode pause. La touche située au dessus du 7 (touche ANNULATION) sert à creuser.

La touche DELETE sert à déposer un objet (indiquez le numéro de l'objet à déposer juste après avoir appuyé sur DELETE).

Les touches + et - servent à contrôler le volume sonore du speaker interne et du son à travers la carte stéréo. Le speaker interne peut être désactivé dans le tableau de bord de GATE (cf 3.2).

3.2 Le tableau de bord

Appuyer sur ESCAPE pour y accéder.

Tant que vous êtes dans le tableau de bord, il ne se passe rien dans votre partie. Pour sélectionner une option, dirigez vous avec la souris et cliquez sur la case choisie. En cliquant sur 'GATE' vous accédez à un tableau d'aide qui vous rappelle brièvement les touches de commande.

- Si vous possédez une Transwarp, vous pouvez l'activer ou la désactiver à tout moment.

- Vous pouvez choisir si vous voulez jouer au clavier ou si vous préférez la manette.

- En cliquant sur l'option

'CALIBRATION' vous pouvez calibrer votre manette.

- Vous pouvez éteindre la musique. Il ne reste alors plus que les bruitages. Vous pouvez écouter la musique en stéréo ou en mono et désactiver le speaker interne.

- 'MEILLEURS SCORES' vous montre à tout moment les scores les plus élevés.

- 'SAUVER' sauve votre jeu sur une disquette qui doit être préalablement formatée. ATTENTION, toutes les données pouvant exister sur cette disquette seront effacées !

- 'CHARGER' charge un ancien jeu en mémoire. ATTENTION, le jeu courant, s'il n'est pas sauvegardé préalablement, sera alors effacé de la mémoire.

- 'NOUVEAU' doit être cliqué si l'on veut recommencer une nouvelle partie sans être obligé de rebooter ou d'éteindre son ordinateur.

- 'RETOUR AU JEU' vous fait retourner à la partie en cours.