

LAGAF'

LES AVENTURES DE MOKTAR

Vol 1: LA ZOUBIDA

Après t'être éclaté avec Lagaf', rejoins Moktar dans ses nouvelles aventures !!!
En scooter.... et sur ton tapis volant, sème la zizanie de Paris à Marrakech en passant par les déserts torrides du Sahara. Affronte 45 Babymatic, le bébé flingueur, Toyo, le serpent à lunettes et plus de 50 ennemis délirants.

L'HISTOIRE

Salut c'est moi Moktar!

Dans mes dernières aventures, je suis parti à la recherche de la Zoubida sur mon scooter doré pour l'emmener au bal à Barbès... L'histoire s'est terminée de façon désastreuse! Depuis, sa mère, folle de rage, l'a envoyée à Marrakech chez sa grand-mère. La Zoubida, toujours aussi espiègle s'est échappée pour me rejoindre. Mais, les bandits du déserts ne lui ont pas laissé sa chance! Elle est maintenant retenue captive par les sbires du shah d'or. Dans cette situation, pas le choix! Il faut partir à sa rescousse et la ramener à Paris saine et sauve, à temps pour le nouveau bal à Barbès!

SYSTEME DE JEU

START & PASSWORD

Au début du jeu, après la présentation, tu accèdes à l'écran-titre. A partir de là, il existe deux possibilités:

Commencer une nouvelle partie (START). Choisis cette solution si tu joues pour la première fois ou si tu souhaites jouer à partir du premier niveau.

Entrer un code au clavier permettant d'accéder à un certain niveau du jeu (PASSWORD). Cela t'évite de recommencer tous les niveaux lors de parties ultérieures. Pour obtenir le code correspondant à un niveau, tu dois trouver un bonus ayant la forme d'une lampe à huile. Lorsque tu ramasses ce bonus, le programme te donne un code composé de chiffres et de lettres. Il existe un code par niveau.

Pour entrer ton choix, il suffit d'amener le petit curseur rouge en face du mot "Start" ou "Password", puis d'appuyer sur le bouton de feu pour confirmer.

VIES

Pendant le jeu, tu accèdes à l'écran de vie à l'aide de la touche de fonction F4 (consulte la fiche technique pour plus de précisions). Tu disposes de 3 vies au début du jeu (2 plus celle en cours). Cet écran affiche aussi le nombre d'extra bonus. Pour revenir au jeu, appuie une seconde fois sur la touche F4.

ENERGIE

Une vie est divisée en points représentés dans la barre d'énergie. Il y a 16 points pour une vie. A chaque collision avec un ennemi ou avec un élément dangereux du décor (stalactites par exemple), tu perds 2 points. Tu peux gagner 1 point en collectant 1 bonus. La barre d'énergie n'est pas visible à l'écran en permanence. Elle est affichée seulement lors d'une variation du niveau ou lorsque tu appuies sur la touche E.

Si tu te trouves dans une situation inextricable, il t'est possible de perdre ta vie en appuyant sur la touche F1. Dans ce cas, tu continues la partie à partir de la dernière étape (voir chapitre Bonus).

COMMANDES

- Moktar suit les commandes du joystick (à gauche, à droite, en haut ou en bas).
- Pour s'accroupir, incline le joystick vers le bas.
- Moktar peut aussi ramper en maintenant le joystick dans cette position et en donnant une direction (à droite ou à gauche).
- Afin de franchir un obstacle, tu peux pousser le joystick en diagonale (haut/gauche ou bien haut/droite). Le person-

nage saute dans la direction correspondante. Il est possible de diriger Moktar pendant un saut et ainsi de «réajuster le tir» si nécessaire. La hauteur et la longueur du saut sont proportionnelles à la durée d'inclinaison du joystick.

- Pour entrer dans une salle ou accéder à certains passages secrets, il faut placer Moktar en face de l'entrée, puis tirer le joystick vers le bas et attendre quelques instants. Rappelle-toi que tous les niveaux contiennent de nombreux endroits uniquement accessibles par les passages secrets et des tas de salles remplies de bonus...

A toi de trouver les entrées!

LES OBJETS

Afin de progresser, franchir les obstacles ou éliminer les adversaires, des objets sont répartis dans chaque niveau. Il en existe une multitude avec différentes caractéristiques. A toi de les exploiter au mieux!

PRENDRE UN OBJET

Pour cela, tu dois positionner Moktar au niveau d'un objet (sans monter dessus). Incline le joystick vers le bas et appuie sur le bouton de feu; Moktar attrape l'objet et peut ensuite se déplacer avec. Attention, il est alors impossible de ramper ou d'emprunter un passage secret.

POSER UN OBJET

Certains objets peuvent être empilés et ainsi servir de support à Moktar afin d'éviter des pièges. Pour poser un objet, il suffit d'incliner le joystick vers le bas et d'appuyer sur le bouton de feu. Il est ensuite possible de réutiliser cet objet.

LANCER UN OBJET

Moktar peut aussi lancer les objets pour anéantir ses ennemis. Pour cela, il suffit d'être face à l'adversaire et d'appuyer sur le bouton de feu; le projectile part dans la direction correspondant à l'orientation de Moktar. Attention, il est parfois dangereux de lancer un objet vers le haut! Mises à part certaines exceptions, il est impossible de retrouver un objet après l'avoir lancé.

Moktar utilise aussi la «technique du coyote» qui consiste à laisser tomber un objet au-dessus d'un ennemi. Pour parvenir à ce résultat, posez-le simplement dans le vide...

OBJETS SPECIAUX

- La balle, le ressort, etc permettent de faire des super-sauts et ainsi d'atteindre des endroits difficilement accessibles.
- Le coffre-fort, l'enclume sont des objets lourds; si tu les lâches d'une certaine hauteur, ils traversent le sol. A toi d'en tirer avantage...
- La boule de bowling traverse tout l'écran (sauf s'il y a un mur) et élimine tous les ennemis sur son passage.

MOYENS DE LOCOMOTION

Les moyens de locomotion sont des objets ayant la particularité d'aider Moktar à se déplacer au sol... ou dans les airs. Le scooter et le skate peuvent être utilisés comme arme contre les ennemis. Il y a 3 moyens de locomotion que tu peux retrouver dans différents niveaux:

- Le scooter doré de Moktar. Il permet d'avancer vite. Tu as intérêt à avoir de bons réflexes si tu veux éviter les accidents!
- Le skate fait de Moktar le Super-Danger-Public-Number-One. Mais, c'est souvent avantageux et tellement fun!
- Le tapis volant permet de planer et de surmonter des dizaines d'obstacles au sol si tu sais t'en servir... Pour l'utiliser, il suffit de le prendre, de le lancer en l'air, et enfin de sauter dessus!

LES BONUS

Des bonus sont répartis dans les différents niveaux du jeu. Tu peux aussi trouver des salles pleines de bonus... 1 bonus collecté ajoute un point à ta barre d'énergie.

Lorsque tu disposes du maximum d'énergie, les bonus collectés deviennent des extra bonus. A la fin de chaque niveau, tu gagnes 1 vie pour 10 extra bonus. Tu peux savoir en permanence le nombre d'extra bonus en appuyant sur la touche F4 (écran de vie).

Le nombre d'extra bonus ne diminue jamais au cours d'un niveau, même lorsque ton personnage perd de l'énergie.

Il existe aussi d'autres bonus ayant la forme d'une lampe à huile. Pour avoir des précisions sur ces bonus, reporte-toi au chapitre START & PASSWORD.

Des bonus représentant des cadenas sont répartis sur l'ensemble des niveaux. Ces bonus définissent des étapes à l'intérieur d'un niveau. Ramasser un de ces bonus correspond au franchissement d'une étape. Lorsque Moktar perd une vie, il reprend le jeu à la position du dernier cadenas ramassé et non pas au début du niveau.

ENNEMIS

Il existe une cinquantaine d'ennemis. Chaque ennemi a ses propres caractéristiques et réagit de façon plus ou moins complexe à tes actions. Il est conseillé d'étudier le comportement de chaque ennemi et de développer une stratégie en fonction de tes observations.

Pour te débarrasser d'un adversaire, tu as plusieurs possibilités. La technique la plus simple consiste à lui lancer un objet (voir chapitre objet). Avec la «technique du coyote», tu peux anéantir un ennemi sans trop de risques (voir chapitre objet). Si tu préfères l'approche défensive, tu peux aussi essayer de lui sauter au-dessus. C'est souvent la façon la plus rapide, mais il faut faire preuve d'agilité. Enfin, si tu es fort et courageux, il y a un moyen aussi risqué qu'hilarant de te frayer un chemin: approche-toi d'un ennemi par derrière et soulève-le furtivement tel un haltérophile soviétique. Tu peux ensuite l'envoyer dans le décor, voire sur un ennemi pour faire d'une pierre deux coups! Attention, tu ne peux pas attraper tous les ennemis...

TRUCS ET ASTUCES

- 1) Ne te décourage jamais. Tous les problèmes peuvent être résolus, toutes les "impasses" ont une issue, il y a toujours une solution.
- 2) Tous les pièges, tous les passages "difficiles" peuvent être franchis sans perte d'énergie. Il faut simplement trouver la technique adéquate.
- 3) Il faut progresser avec prudence. Etudie bien les parcours et les comportements des adversaires.
- 4) Il est parfois préférable de ne pas ramasser tous les bonus d'énergie pour se "recharger" si nécessaire.
- 5) les bonus lampe à huile et les bonus cadenas sont parfois dissimulés. Tu dois les rechercher en fouillant méthodiquement tous les recoins de chaque niveau.

COPYRIGHTS

Software © 1991 Titus - «Lagaf'»/«Moktar»/«La Zoubida» copyrights et trademarks appartiennent à Hubert Productions & Goofie Show, tous droits réservés - D'après une idée originale d'Emmanuel Jacques - «Les aventures de Moktar» est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droits d'auteur. Il est interdit de reproduire, adapter, louer ou désassembler ce logiciel, y compris sa documentation, dont le programme source a été enregistré auprès de l'Agence pour la Protection des Programmes à Paris.

LES AVENTURES DE MOKTAR vol 1 : la Zoubida

CODE des étapes:

Etape 1 : 5772

Etape 2 : F8F4

Etape 3 : 1D76