

the **Collector**



UBISOFT

Entertainment Software

THE TELLER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT SUR AMIGA

a) Matériel nécessaire.

The Teller fonctionne sur Amiga 500, 1000 (Kickstart 1.2 ou 1.3), 2000. THE TELLER se joue à un, deux ou trois joueurs simultanément. A un joueur il vous faudra un joystick branché dans le port 1. A deux joueurs, il vous faudra un deuxième joystick branché dans le port 0. Le troisième joueur utilisera le clavier.

b) Mode de chargement.

Pour charger THE TELLER, éteignez votre ordinateur puis insérez la disquette THE TELLER dans le lecteur DFO :
Mettez votre ordinateur sous tension. Le jeu chargera automatiquement.

LES COMMANDES

Toutes les commandes se font au joystick. Pour choisir une option, déplacez votre joystick vers le haut ou vers le bas puis pressez le bouton de feu de votre joystick pour valider celle-ci.

Pour déplacer votre personnage vers la droite ou vers la gauche, actionnez votre joystick dans la direction choisie.

Lorsque vous avez récupéré une pièce intéressante, dirigez votre sorcier vers la flèche placée sous votre grille.

Vous verrez l'élément en votre possession apparaître sur la grille (il sera entouré d'un rectangle clignotant).

Pour amener la pièce à l'endroit que vous avez choisi sur la grille, utilisez le joystick. Appuyez sur le bouton de feu de votre joystick pour valider votre choix.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT SUR ATARI

a) Matériel nécessaire

THE TELLER fonctionne sur ATARI 520 STf, 1040 STf et ATARI STE. THE TELLER se joue à un, deux ou trois joueurs simultanément.

A un joueur, il vous faudra un joystick branché dans le port 1. A deux joueurs, un deuxième joystick devra être connecté dans le port 0. Le troisième joueur utilisera le clavier.

b) Mode de chargement

Pour charger THE TELLER, éteignez votre ordinateur, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A et allumez votre ordinateur. Cliquez deux fois sur l'icône TELLER.PRG. Le jeu chargera automatiquement.

Lorsque deux joysticks sont branchés, utilisez la touche ALTERNATE et les flèches pour bouger le curseur de la souris (touche ALTERNATE toujours enfoncée). Lorsque la flèche est sur l'icône TELLER.PRG appuyez deux fois rapidement sur INSERT (ALTERNATE toujours enfoncée) pour démarrer le chargement.

Pour plus d'information sur le maniement du curseur de la souris à l'aide du clavier, consultez votre manuel d'utilisateur.

Vous pourrez créer des formes (sur la grille) en utilisant le programme : MS.PRG.

Reportez-vous à la fin de la notice pour plus de renseignements à ce sujet.

I. LE SCENARIO

Etes-vous prêt ?

Prêt pour un combat très original ?

Un combat contre vous-même ou plutôt contre le côté négatif de votre esprit.

Vous acceptez l'invitation du GRAND PRETRE et vous vous retrouvez sur l'île de VARDKAR. Les magiciens les plus expérimentés et les plus puissants se rencontrent ici tous les 100 ans.

Le but de cette rencontre est de désigner le magicien qui sera le plus apte à disputer l'épreuve ultime.

Les critères de sélection sont les suivants : rapidité, agilité, intelligence mais surtout mémoire !

Etes-vous vraiment prêt à affronter le monde fantastique de THE TELLER ?

II. LE PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est d'augmenter au maximum votre capital de pièces d'or pour accéder à l'épreuve du IOZU (cf chapitre III paragraphes C et D). Votre équipe devra acquérir 1 750 pièces d'or.

Une forme composée de différents éléments apparaît à l'écran (dans une grille).

Vous avez alors 60 secondes pour la mémoriser avant qu'elle ne disparaisse. Si vous voulez commencer plus rapidement la partie, appuyez sur le bouton de tir du joystick.

Vous devrez reconstituer cette forme le plus rapidement possible à l'aide du sorcier, en récupérant les pièces qui tomberont du ciel.

Placez-les ensuite sur la grille, en positionnant votre sorcier sur la flèche. La pièce apparaîtra sur la grille, placez-la sur la case que vous avez choisie à l'aide du joystick. Appuyez alors sur le bouton de tir pour valider votre choix.

Si la pièce que vous placez est la bonne, il sera impossible de la remplacer par une autre pièce et de l'effacer avec une gomme.

Par contre si vous placez mal une pièce, celle-ci sera immédiatement enlevée si vous essayez de mettre une autre pièce à sa place (vous pourrez aussi l'effacer avec la gomme).

Parmi les éléments tombant du ciel, vous verrez parfois apparaître des options. Celles-ci vous seront d'une aide précieuse tout au long de l'épreuve. Les options proposées sont détaillées au chapitre IV.

III. LES MENUS

A) MEMORY QUEST

Si vous débutez à THE TELLER, sélectionnez le mode MEMORY QUEST. Ce mode permet de se familiariser avec le jeu.

D'autre part, si vous réussissez à passer les 25 niveaux constituant cette épreuve, vous gagnerez une balle magique qui vous sera utile lors de l'épreuve du IOZU (cf mode CONTACT GOD).

Ce gain pourra être sauvegardé sur disquette (Vérifier que votre disquette n'est pas protégée en écriture).

B) OPPONENTS

Si vous voulez choisir les noms des sorciers constituant votre équipe, choisissez le mode OPPONENTS.

Sélectionnez le personnage dans la liste proposée à l'aide du joystick.

Appuyez sur la barre espace pour effacer son nom et rentrez à l'aide du clavier son nouveau nom.

C) MEMORY FIGHT

Choisissez ensuite l'option MEMORY FIGHT pour affronter les sorciers de l'équipe adverse.

Si vous avez choisi un personnage dans l'option **OPPONENTS**, c'est ce personnage qui vous représentera durant cette épreuve du jeu sinon un personnage sera pris par défaut.

Le but de cette épreuve est de dépouiller votre adversaire de tout son or.

L'épreuve se déroule de la façon suivante :

Avant chaque manche, vous devez miser une certaine quantité d'or (les deux sorciers doivent miser la même somme).

Il se peut que l'adversaire mise plus que vous, il faudra alors que vous rajoutiez de l'or pour miser autant que lui.

Attention, la difficulté de l'épreuve est liée au nombre de pièces mises. Plus vous en misez et plus l'épreuve sera difficile.

Vous disputerez ensuite la manche. Le vainqueur est celui qui a reconstitué le premier la figure. Il remporte alors les deux mises et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux adversaires soit ruiné.

Si votre sorcier remporte cette épreuve vous pourrez sauvegarder ce personnage en choisissant l'option **QUIT** (le nombre de pièces d'or qu'il possède sera bien entendu sauvegardé). Vous pourrez le sélectionner à nouveau à l'aide du mode **OPPONENTS**. Vous pourrez aussi commencer immédiatement une autre épreuve (contre un autre magicien) en choisissant l'option **CONTINUE**.

Pour quitter ce mode, appuyez sur **ESC** durant l'écran des mises.

D) CONTACT GOD

Vous avez la possibilité de contacter **DIEU (GOD)** en sélectionnant le mode **CONTACT GOD**. Vous verrez apparaître à l'écran un nouveau menu. Cette option n'est en fait accessible que si vous possédez le montant d'or requis. Le montant est inscrit à côté de chaque option (Ex. : 80 TG). De plus chaque option vous coûtera quelques pièces d'or. A la fin de chaque contact effectué, Dieu vous demandera une petite quantité d'or.

Voici les différents choix proposés :

- EXIT FOR : retour au menu principal
- GIVE YOU ADVICE FOR : Dieu vous donne des conseils
- GIVE YOU THE REAL REASON OF YOUR VISIT FOR : Dieu vous donne la véritable raison de votre présence.
- SHOW YOU THE IOZU PLACE FOR : Dieu vous montre où est le IOZU
- GIVE YOU EXPLANATIONS ABOUT IOZU SENSE FOR : Dieu vous donne des explications sur l'épreuve du IOZU.
- PLAY IOZU AND ENTER THE DEAD ZONE FOR : Ceci vous donne accès à l'épreuve du IOZU.

Pour faire avancer la forme géométrique vers le front du monstre, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick tout en dirigeant le joystick vers la droite. Relâchez ensuite le bouton de tir et dirigez votre manette vers le bas ou vers le haut pour atteindre le front. A chaque fois que vous toucherez la pendule, vous perdrez une vie (symbolisée en haut à droite de l'écran). Lorsque vous toucherez le front du monstre une petite boule apparaîtra en haut à gauche de l'écran.

E) 2 PLAYERS

Vous pouvez jouer contre un adversaire humain en sélectionnant l'option 2 PLAYERS.

Il y a quatre niveaux de difficulté :

- EASY (facile)
- BEGINNER (débutant)
- MEDIUM (moyen)
- HARD BRAIN TREATMENT (difficile)

La difficulté du jeu croit, les formes à reconstituer étant de plus en plus complexes.

A la fin d'un tableau, vous verrez apparaître un graphe représentant l'évolution de vos performances.

Pour passer à l'écran suivant, appuyez sur le bouton de tir du joystick.

F) MAD MOD

Vous pouvez affronter deux adversaires humains en sélectionnant le MAD MOD.

Il y a quatre niveaux de difficulté :

- EASY (facile)
- BEGINNER (débutant)
- MEDIUM (moyen)
- HARD BRAIN TREATMENT (difficile)

Le joueur 1 doit placer les pièces dans la grille de gauche, le joueur 2 dans la grille de droite et le joueur 3 dans la grille centrale.

Le troisième joueur utilisera le clavier (cf CHAPITRE VI) pour placer les pièces.

A la fin d'un tableau, vous verrez apparaître un graphe représentant l'évolution de vos performances.

Pour passer à l'écran suivant, appuyez sur le bouton de tir du joystick.

G) DEMO

Vous donne l'accès à une démonstration du jeu.

IV. LES OPTIONS

1. LE JOKER : Remplace n'importe quel élément constituant la forme.
2. LA GOMME : Efface les éléments mal positionnés sur la grille.
3. LE CASQUE : Permet de faire réapparaître à l'écran la forme à reconstituer.
4. LE COPIEUR : En positionnant cette option sur une pièce, le copieur permet de la recopier.
5. LE FREE : Dans le mode à 2 joueurs, cette option permet aux sorciers de quitter leur territoire respectif et de se déplacer sur le territoire de l'adversaire pour lui voler ses pièces.
6. LE PAQUET CADEAU : Vous trouverez dans cet objet un des éléments constituant la forme. Attention parfois ces paquets cadeaux sont piégés. Si vous vous faites piéger, votre personnage sera immédiatement remplacé par un autre magicien.

V. LE CLAVIER

Si vous désirez quitter une épreuve, appuyez sur la touche ESC durant la partie.

Si vous voulez arrêter momentanément une partie, appuyez sur la touche P : le jeu sera alors en mode PAUSE.

Pour continuer la partie, appuyez sur le bouton de tir du joystick.

Dans le mode MAD MOD, le troisième joueur contrôle son personnage à l'aide du clavier. Les touches du clavier utilisées sont les suivantes :

- : déplacement du personnage vers la droite
- ← : déplacement du personnage vers la gauche
- ↑ : Lorsque le personnage se trouve sur la flèche de sa grille, vous pouvez, en appuyant sur cette touche, placer l'élément qu'il porte sur la grille.
- ↑
↓ : Pour amener l'élément à l'endroit que vous avez choisi sur la grille, utilisez les flèches HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE.

ESPACE ou insert Pour valider votre choix appuyez sur la BARRE ESPACE.

VI. LE JOYSTICK

Pour déplacer votre personnage vers la droite ou vers la gauche, actionnez votre joystick dans la direction choisie.

Lorsque vous avez récupéré une pièce intéressante, dirigez votre sorcier vers la flèche placée sous votre grille.

Vous verrez l'élément en votre possession apparaître sur la grille (il sera entouré d'un rectangle clignotant).

Pour amener la pièce à l'endroit que vous avez choisi sur la grille, utilisez le joystick. Appuyez sur le bouton de tir du joystick pour valider votre choix.

VII. PROGRAMME MS.PRG : CREATION DE FORMES

Toutes les formes disponibles sont placées en bas de l'écran. Trois grilles sont représentées au-dessus de ces formes.

Choisissez la forme que vous voulez placer sur la grille à l'aide de la souris et dirigez le curseur sur l'endroit désiré. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour la fixer sur la grille.

Pour plus de renseignements sur le programme MS.PRG, appuyez sur la touche HELP.

THE TELLER
by UBI SOFT

Programmed and designed by Michel Ancel

Music and sound by Michel Ancel

The Teller is a trademark of UBI SOFT