

COLORADO



COLORADO

Auteurs : André ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

Graphismes : Jean-Christophe CHARTER
Yves PIEROG
Coralie GRANGEOT

Musiques : Olivier HAUTECLOQUE



LA MINE D'OR DE POCAHONTAS

"L'hiver 1800 avait été très rude. Avec les premières lueurs du printemps, Saint-Louis sortait enfin de sa torpeur. Les grands voiliers, qui avaient remonté le Mississippi, flottaient à nouveau le long de la jetée.

Je n'avais plus un sou en poche. Toutes mes économies avaient été dilapidées dans les tavernes de la ville. Il était temps de repartir vers l'ouest, chasser les castors, pour revendre ensuite les peaux à mon associé du moment, l'orfèvre Schwartzbauer.

Pour ces expéditions, je n'emportais que le strict nécessaire : un large poignard, une solide hache à deux mains et ma légendaire "Betty", mon fusil à crosse d'érable. Schwartzbauer me paya un canoë et je partis par un brumeux matin d'avril.

Alors que je remontais tranquillement la South Plate River, j'entendis soudain des cris le long de la berge. J'aperçus entre les arbres un groupe de pawnees qui menaçait un vieil indien. Je saisis ma fidèle "Betty" et actionnai la gachette. Une nouvelle fois, mon tir avait été précis. Le chef pawnee s'effondra sur le sol ; les autres guerriers, effrayés par le "bâton qui crache le feu" s'enfuirent aussitôt. Je me précipitai sur le vieillard. C'était un grand chef cheyenne car il s'était mis à l'attaque. Selon la coutume, les vieux indiens, sentant leur mort approcher, viennent défier leurs ennemis sur leur territoire en s'attachant à un pieu.

L'homme était mourant. Il avait été touché par trois fois. Il me tendit un parchemin en disant d'une voix faible :

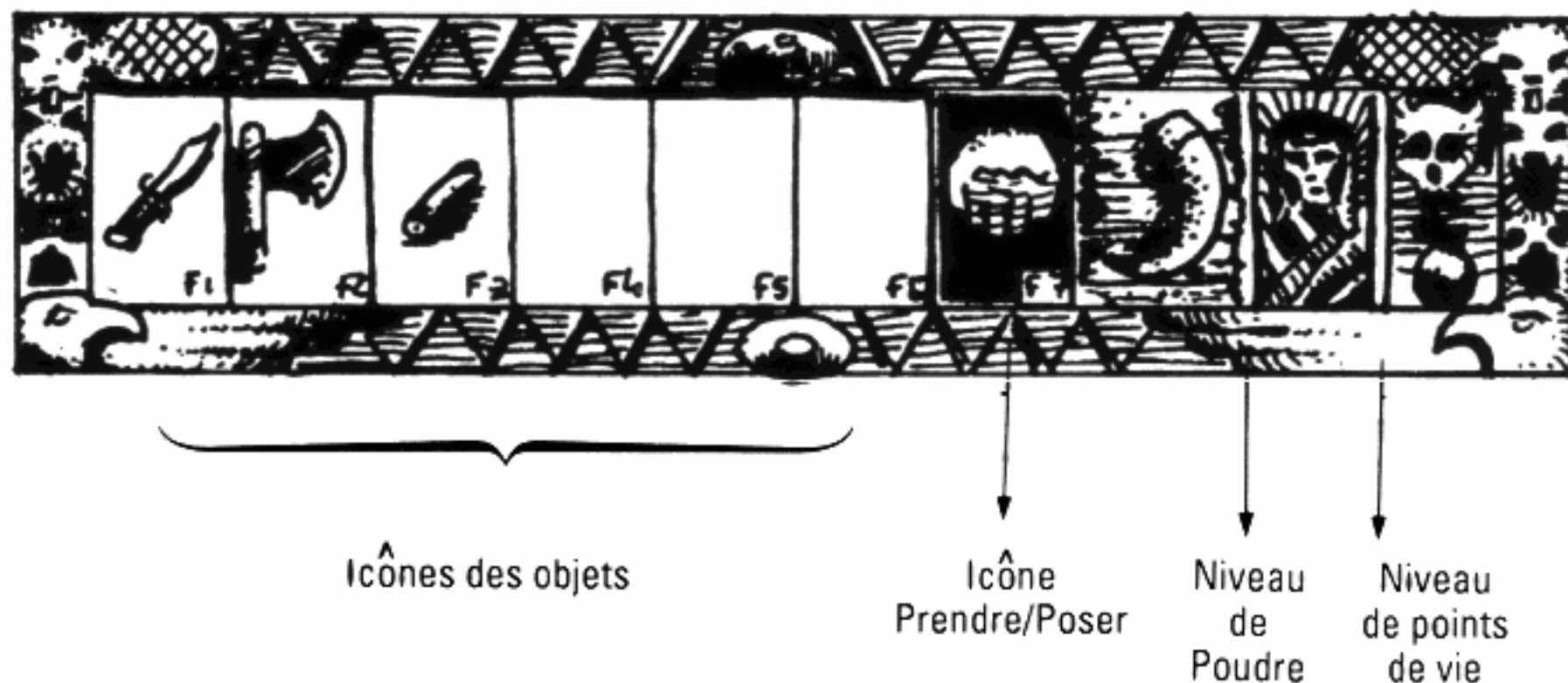
- Je vais maintenant rejoindre les Bienheureux Territoires des Chasses éternelles.

Prends cette carte, elle te conduira dans une contrée mystérieuse. Si tu te montres à la fois fort et respectueux, brave et prudent, malin et secourable, tu découvriras le secret de notre tribu : la mine d'or de Pocahontas. Elle t'appartiendra car tu l'auras méritée... Sur ces dernières paroles, le vieil homme expira. Je lui construisis une sépulture, puis redescendis à mon canoë. Pendant plusieurs jours, je suivis les cours d'eau selon les indications précises du parchemin. A l'aube du septième jour de voyage, je pénétrai enfin sur le territoire mentionné sur la carte. Je ne me doutais alors pas de toutes les aventures qui allaient m'arriver ..."

Extrait des "MEMOIRES D'UN TRAPPEUR"
de David O' BRIAN.



PANNEAU DE CONTROLE



- **ICONES** : Vous ne pouvez posséder que six objets au maximum. En appuyant sur les touches de fonction correspondantes (touches F1 à F6), vous utilisez directement certains objets.

Ainsi vous pouvez :

- sélectionner une arme (fusil, hache ou poignard)
- boire une potion (remonte le niveau des points de vie)
- Changer votre cornet à poudre (remonte le niveau de poudre)
- afficher un parchemin (en maintenant la touche pour lire)
- Utiliser des objets spécifiques (gros tonneau de poudre, balle en argent)

- **POUR POSER UN OBJET** : Tapez sur la touche F7 puis sélectionnez l'objet que vous souhaitez laisser.

- **TOUCHE ESC** : Touche pause.

LE PERSONNAGE

Se joue au clavier ou au joystick.

Pour le clavier, utilisez le pavé numérique (chiffres de 1 à 9 pour les directions correspondantes) et la touche shift comme bouton de tir.

- **DEPLACEMENTS** : 6 directions sont possibles : droite, gauche et les 4 diagonales.

- **GRIMPER** : Pour gravir ou descendre un pan de montagne, utilisez les deux directions haut et bas.

- **DESCRIPTION DES COMMANDES AVEC LE BOUTON DE TIR (ou shift) :**

Recharger le fusil
(si le fusil est
sélectionné)

Saut en longueur

Lancer un explosif

Demi-tour

Signe de paix si aucune
arme n'est sélectionnée,
sinon coup de combat
haut suivant l'arme

Ramasser un objet

S'accroupir

Coup de combat bas
suivant l'arme

- **CANOE** : Pour suivre la rivière et passer en mode arcade, entrez dans le canoë puis sélectionnez la droite.

LE MARCHAND

Vous pouvez faire du troc avec Mac Biggle, le colporteur.
Une fois qu'il a ouvert sa boutique, placez-vous devant lui, un menu d'échanges va apparaître à l'écran.
Pour effectuer un échange, appuyez sur le bouton de tir.
Pour ressortir, remontez tout en haut du menu.



LA SAUVEGARDE

La sauvegarde de partie est proposée automatiquement dans certains lieux bien définis. Elle s'effectue pendant le bivouac directement sur votre disquette de jeu.

L'ARCADE

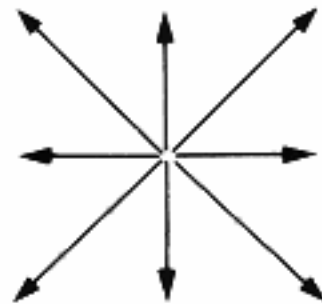
- COMMANDES DU CANOE (sans bouton de tir ou sans shift) :

Gauche en accélérant

Accélérer

Droite en accélérant

Gauche



Droite

Gauche en freinant

Ralentir

Droite en freinant

- COMBATS : Pour frapper un ennemi, utilisez le bouton de tir (ou shift) avec l'une des directions droite ou gauche.

- ACCOSTER : Abordez franchement les bandes de terre. Vous pourrez alors descendre du canoë en utilisant le bouton de tir avec la position haute.

- CARTE : Vous pouvez suivre l'évolution du parcours sur la carte, ce qui vous permettra peut-être d'éviter les terribles chutes d'eau.



PRECISIONS TECHNIQUES

- LANCEMENT DU JEU :

- * Sur PC : après avoir chargé MSDOS, insérez la disquette A dans le drive A et tapez COLO
- * Sur ATARI : cliquez deux fois sur l'icône COLO•PRG
- * Sur AMIGA : insérez la disquette avant d'allumer l'ordinateur

- INSTALLATION SUR DISQUE DUR (sur PC) :

Créez une sous-directory dans laquelle vous copiez tous les fichiers de la (des) disquettes (s) de jeu.

Quand vous lancez le jeu depuis cette sous-directory, laissez la disquette A dans le lecteur A.

- SI VOUS POSSEDEZ UN ATARI SIMPLE FACE :

Retournez-nous la disquette double face dans une enveloppe, nous vous renverrons deux disquettes simple face.

- EN CAS DE PROBLEMES TECHNIQUES : vous pouvez nous joindre au :

(1) 64.80.04.40





Copyright Silmarils Février 1990

Silmarils
22 rue de la Maison-Rouge
77185 LOGNES
Tél. : (1) 64.80.04.40