

BRAT



BRAT a été réalisé par Feersfield

Programmé par Colin Reed, Keiran O'Mahoney et Stefan Ufnowski

Effets visuels par Steven Green

Musique par Bjorn Lynne

Essais par Anna Ufnowski

Produit par Stuart Hibbert

Dirigé par Stefan Ufnowski

Documentation par Gary Whitta et James Willis.



Ce logiciel ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les Lois Nationales et Internationales sur les Droits d'Auteurs. L'emballage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la copie, la location, le prêt, la diffusion et les représentations publiques sont interdits sans la permission écrite de Mirrorsoft Limited. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés dans le monde entier.

© 1991 Torren Ltd.

ATTENTION AUX VIRUS

Ce produit est garanti sans virus par Mirrorsoft Ltd. Mirrorsoft ne peut accepter de responsabilité pour les dégâts encourus par ce produit à la suite d'une infection virale. Pour plus de sécurité, éteignez toujours votre machine pendant au moins 30 secondes avant de changer le jeu, surtout si vous venez juste d'utiliser un autre logiciel. Nous ne pouvons pas accepter de responsabilité pour les disquettes qui deviennent infectées après l'achat mais nous vous les échangerons. Renvoyez-nous directement les disquettes (à l'adresse indiquée sur la couverture), accompagnées de #4.00 pour couvrir les frais de remplacement. Nous nous efforcerons de remplacer la (les) disquette(s) dès que possible.

PROBLEMES DE CHARGEMENT

Si vous avez des problèmes lors du chargement de ce produit, mettez la(les) disquette(s) défectueuse(s) UNIQUEMENT dans un emballage solide et envoyez-les à BRAT returns, Mirrorsoft Ltd, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Nous ferons notre possible pour remplacer le produit dans les 28 jours suivant réception de votre(s) disquette(s). Ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

Mode de Chargement

ATARI ST

Insérez Disk A dans le lecteur interne et mettez la machine en route. Le jeu se chargera. Changez de disquette quand le programme vous le demande.

REMARQUE: Les propriétaires de lecteurs de disquettes à une seule face devraient nous renvoyer leurs disquettes pour que nous puissions les adapter.

Envoyez-les à: BRAT Upgrade, Mirrorsoft, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.

AMIGA

Mettez votre machine en route et insérez Disk A quand l'incitation de Workbench apparaît pour charger le jeu. Changez de disquette quand le programme vous le demande.

Contrôles

BRAT utilise uniquement les contrôles par souris. Branchez votre souris dans la sortie 0 (Atari ST) ou dans la Sortie 1 (Amiga).

Il ne faut jamais juger un livre par sa couverture

Bébé Nathan est un exemple frappant. Ses parents sont persuadés que leur bébé est un véritable petit ange dont le seul crime est de faire pipi dans ses couches et de faire tomber de temps en temps une biscotte sur la moquette. Si seulement ils savaient. Car pendant la journée, Nathan est le plus angélique des bébés de un an que vous soyez susceptible de rencontrer mais dès qu'il est couché et que la lumière est éteinte, une transformation incroyable se produit...



La couche-culotte et le Babygro valent pour être remplacés par un blouson en cuir, des Ray Ban et une casquette de Baseball à visière extra-large. Voilà un petit mordeur de chevilles prêt à tout; et ce soir, il va en voir de toutes les couleurs. Car Brat ne sait pas qu'au delà de son coffre à jouets à l'apparence totalement inoffensive, il y a un monde de dangers, de trépidation et d'exaltation si intenses que même lui va avoir du mal à s'en sortir.

C'est pour ça que vous êtes là. Vous êtes l'Ange Gardien de Brat et c'est à vous d'assurer que ce soir, quand le petit chérubin partira dans Bratland (c'est le nom de l'endroit) à la recherche d'amusement, il ne lui arrivera rien de mal.

Oh, autre chose. Ne l'appellez pas Nathan. Il a horreur de ce nom.

Le Jeu

Tout d'abord, mettons une chose au clair. Vous n'êtes pas Nathan le Sale Gosse, vous n'êtes que son Ange Gardien. Vous ne le contrôlez pas directement, mais vous pouvez le mettre dans la bonne direction en utilisant des panneaux spéciaux de signalisation. Vous pouvez également dévier les voyous qui pourraient troubler son rêve et le protéger contre les dangers.

Tout ce que Brat veut, c'est explorer chacun des mondes de Bratland. Il est parfaitement content de se promener sans but, profitant de la vue en chemin. Bratland consiste de trois mondes, Toytown, Park Land et Moon Base et chaque monde est divisé en quatre niveaux.

Brat commence en haut de chaque niveau et descend sur l'écran vers la zone de fin en bas, utilisant les routes et les chemins. Cependant, Bratland n'a pas été conçu avec la sécurité en tête et il n'y a pas de barrières ni de barrières pour empêcher Brat d'avancer ou de tomber de l'un de ces chemins dans l'abîme sans fond qui se trouve en dessous. Si Brat tombe trois fois, son aventure est terminée et il est condamné à n'être qu'un adorable petit bébé pour le restant de ses jours.

Comment s'y Prendre

Pour maintenir Brat sur la bonne voie, vous utilisez votre pointeur "sucette" spécial (bougez la souris pour le faire bouger sur l'écran) et cette boîte à astuces:

Ces six flèches en pointe qui apparaissent au tableau des icônes à droite de l'écran principal sont utilisées pour dire à Brat de marcher dans la direction voulue. Voici comment s'y prendre. Sélectionnez l'une des six flèches de direction sur le tableau des icônes en mettant la sucette sur la flèche voulue et en cliquant sur le bouton. Vous avez maintenant "ramassé" cette flèche. Mettez la flèche par terre devant Brat à l'endroit où vous voulez qu'il tourne et se mette à l'inverse dans cette direction. Un carré clignotant apparaît par terre pour vous aider, indiquant exactement la position de la flèche. Quand vous êtes sûr de vous, cliquez sur le bouton de la souris pour mettre la flèche par terre. Quand Brat posera le pied sur la flèche, il se mettra à marcher dans cette direction.

Pour vous faire une meilleure idée de la façon dont tout cela fonctionne, sélectionnez le mode de démo sur l'écran des options avant de commencer le jeu.

Avec de l'entraînement, il est possible de penser à plusieurs mouvements à l'avance et d'établir des itinéraires complets pour Brat, ce qui est exactement ce que vous devez faire si vous ne voulez pas que le pauvre petit se casse la figure.

Si vous réussissez à penser à l'avance et à tracer mentalement l'itinéraire de Brat pour vous aider à marquer les positions des flèches, vous serez bientôt en route pour la victoire.

ARRETEZ BRAT!

En plus des six flèches de direction, vous avez un signe de STOP. Vous le trouverez sur le tableau des icônes au milieu du groupe de flèches. Il est d'une valeur inestimable car parfois, si vous prenez du retard dans vos mises en place de flèches, Brat risque de tomber de Bratland. Pour vous procurer du temps supplémentaire, sélectionnez le signe STOP et mettez-le par terre devant Brat comme vous le feriez avec une flèche. Quand Brat marche sur le signe, il s'arrête exactement à cet endroit et y reste jusqu'à ce que vous installiez une autre flèche pour lui faire reprendre sa route.

Mais faites attention! Quand Brat s'arrête, l'écran, lui, continue à descendre. Si Brat sort de l'écran à cause du défilement, il tombe. Soyez prudent! Ou utilisez les dispositifs suivants:

ARRET DE DEFILEMENT (STOP SCROLL)

Ils sont très utiles quand Brat est trop près du haut de l'écran et risque de tomber. Vous les trouverez juste au-dessus des flèches de direction sur le tableau des icônes.

GOMMES

Juste au-dessus de la banque principale de flèches, il y a deux objets en forme de gommes. Ils sont utilisés pour effacer toutes les erreurs que vous êtes susceptible de faire. Si vous lâchez une flèche ou un signal d'arrêt ou n'importe quel ce de genre au mauvais endroit, il vous suffit de sélectionner l'une des gommes et de cliquer sur l'objet en question pour l'enlever. Non seulement ceci vous aide à empêcher Brat de tourner dans le mauvais sens, mais vous récupérez également l'argent que vous aviez dépensé pour placer cet objet. Oh, mais on ne vous a pas encore parlé de ça, n'est-ce pas? Vaudrait mieux lire le paragraphe suivant.

ARGENT

Même à Bratland, tout a un prix. Vous ne pouvez rien faire sans payer. La pose de flèches et d'objets coûte de l'argent alors vérifiez que vous avez toujours une pièce ou deux. La somme d'argent dont vous disposez est affichée sur le tableau des icônes.

BOUTEILLES DE LAIT

Elles vous rajoutent. Consultez la section de conseils et tuyaux utiles au verso.

Les Objets et Comment les Utiliser

Les flèches et l'argent ne sont pas les seules choses que vous pouvez manipuler. Ooohh, non. Il y a également des objets. Bratland est plein d'objets utiles et un grand nombre d'entre eux font toute la différence entre la vie et la mort pour le pauvre Brat. Pratiquement tout ce que vous voyez dispersé sur la carte peut être ramassé et pratiquement tout devient utile à un moment ou à un autre. Mais, une fois de plus, comme pour l'argent, vous ne pouvez rien ramasser vous-même. C'est Brat qui doit le faire. Il vous suffit de guider Brat sur un objet et l'objet en question apparaîtra dans l'une de vos "poches", montrées ici:

Quant aux objets "normaux", il est beaucoup plus facile de les ramasser que de les cliquer car vous pouvez le faire vous-même. Il vous suffit de cliquer sur l'un de vos objets dans le tableau des icônes pour le ramasser, puis de le guider sur l'écran principal des actions et de cliquer de nouveau pour le lâcher à cet endroit. Vous pouvez lâcher des objets presque n'importe où.

La raison pour laquelle vous lâchez des objets est que vous pouvez ainsi arrêter les trappes et repousser les voyous de Bratland qui cherchent Brat. En général, tout ce qui bouge sur la carte est hostile. Certains objets font tourner Brat dans la direction inverse, tandis que d'autres le font disparaître de la carte. Mais en utilisant intelligemment les bons objets, vous pouvez contrecarrer leurs plans minables. Une fois de plus, consultez le mode de démo et lisez la solution du Niveau Un de l'autre côté pour voir comment tout cela fonctionne.

Ce qu'il se passe au début

Après une séquence d'introduction et tous les autres morceaux, vous vous trouvez en train de regarder l'écran des options. Ouh, regardez tous ces choix possibles...

ENTER NAME (INTRODUIRE NOM)

Sélectionnez cette option pour commencer puis tapez votre prénom. Le jeu s'adressera toujours à vous par ce nom et l'introduira même au tableau des meilleurs scores à la fin - à condition que vous ayez un bon score.

LES DEMOS

Il s'agit des options les plus faciles pour les débutants, jouent le rôle d'une leçon supplémentaire pour ceux qui n'arrivent pas à comprendre ces instructions. Quand cette option est mise en évidence, elle fait automatiquement le tour des démos disponibles: Toytown, Park Land et Moon Base. Quand elle est sélectionnée, un mode de démonstration automatique montre le niveau en question à l'action. Les joueurs débutants voudront peut-être y revenir plusieurs fois pour se familiariser avec les techniques impliquées.

WHISPER A SECRET (CHUCHOTEZ UN SECRET)

Chaque fois que vous complétez un niveau de BRAT, vous recevez un mot secret. Écrivez-le! Puis, quand vous jouerez une autre partie vous pourrez aller directement au dernier niveau que vous avez terminé (ou au niveau que vous voulez) en utilisant le mot secret de ce niveau. Sélectionnez cette option et tapez le mot.

MUSIQUE/FX/OFF

Sélectionnez cette option pour décider si vous voulez jouer avec la musique, les effets sonores, les deux ou ni l'un ni l'autre.

PLAY BRAT!

Cliquez sur cette option pour commencer à jouer.



Mais n'oubliez pas!

- Brat ne tournera dans la direction d'une flèche que s'il lui marche complètement DESSUS. Il ne suffit pas d'être juste à côté. Vous devez également mettre la flèche par terre AVANT que Brat ne l'attrape. Si vous mettez une flèche directement sous lui, il n'y fera pas attention et continuera comme si de rien n'était.
- Une flèche ne peut être utilisée qu'une fois. Quand Brat marche sur une flèche, ses sales petits pieds la font disparaître.

Pour utiliser l'arrêt de défilement, il vous suffit de la sélectionner sur le tableau des icônes et de le cliquer par terre comme une flèche en attendant que Brat lui marche dessus et l'active. Une fois qu'il est activé l'écran se "fige" et arrête de défiler pendant 10 secondes, assez pour que Brat puisse regagner du terrain.

Essayez de ne pas les gaspiller. Contrairement aux flèches et aux signes d'arrêt, les versements de Défilement ne peuvent être obtenus que si Brat les ramasse sur la carte principale. En fait, quand vous commencez le jeu, vous n'en n'avez pas du tout. (Voir ci-dessous pour la façon de les ramasser). De toute manière, si vous les utilisez trop, il est possible que Brat descende trop loin sur l'écran, ce qui complique le tâche de passer les flèches qu'il doit suivre.

Plus tard au cours de la partie, vous tomberez sur un autre dispositif: l'inversement de Défilement, qui est très pratique aux niveaux supérieurs quand Brat a besoin de revenir sur ses pas. Essayez-le pour voir...

L'ennui, c'est que vous ne pouvez pas ramasser d'argent ou d'objets vous-même en cliquant sur eux. Il faut que Brat le fasse pour vous. Brat aime ramasser des objets mais il ramasse tout ce sur quoi il marche. Tout ce qu'il vous reste à faire quand vous voulez ramasser une pièce ou une pierre précieuse c'est de guider Brat sur l'objet en question en utilisant les flèches de direction.

Dès qu'il l'a, il est transféré dans votre compte en banque. Simple n'est-ce pas?

Il ne faut pas oublier que chaque action que vous effectuez a un prix différent. Un mouvement simple tel que le pose d'une flèche de direction est une histoire relativement bon marché mais les actions plus compliquées coûtent plus d'argent. Regardez votre solde bancaire quand vous effectuez des actions pour voir de quelle manière elles le modifient. Ne tombez JAMAIS à court d'argent. Si cela vous arrive, vous ne pouvez rien faire et c'est le fin du pauvre Brat.



Vous avez onze poches dont dix sont utilisées pour contenir des objets que Brat ramasse en chemin. Une poche contient un objet dans, vous ne pouvez pas en porter plus de dix à la fois. La onzième poche, celle du milieu, est une poche spéciale de Point.

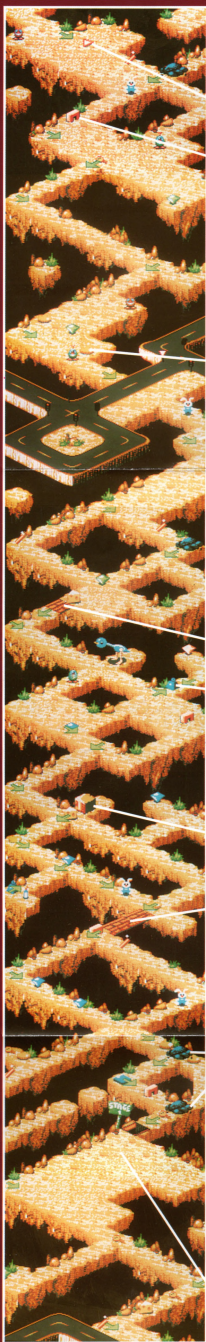
Les points sont des petites dalles très utiles pour boucher des trous dans le paysage et empêcher Brat de tomber. Pour les utiliser, sélectionnez la poche du milieu et lâchez le morceau de point sur le trou de la carte. N'oubliez pas que les points ne peuvent être relâchés qu'aux bords plats de Bratland. Vous pouvez en fait construire des passages entiers en reliant plusieurs morceaux bout à bout mais ceci est très coûteux. Vous commencez avec cinq morceaux de point et Brat en ramasse d'autres en chemin. Une fois de plus, consultez le mode de démo pour en savoir plus.

BRAT



Ce qu'il faut faire au début

Ce que vous voyez ici, c'est la totalité de la première étape de Toytown, à partir de la ligne de départ tout en haut et jusqu'à la ligne d'arrivée tout en bas. Pour rendre les choses un peu plus claires, nous avons enlevé tous les monstres et nous avons indiqué la route que Brat doit suivre. Nous avons mis toutes les flèches de direction vertes que vous utilisez pour guider Brat aux positions correctes jusqu'à la fin du parcours. Il ne vous reste qu'à poser vos flèches exactement comme nous l'avons fait ici et Brat ne devrait avoir aucun problème.



Vous n'aurez besoin de surveiller la progression de BRAT dans Bratland qu'à moitié. Ne concentrez pas votre attention directement sur lui mais plutôt au moins trois étapes à l'avance pour vous donner plus de temps pour réagir aux "Voyous de Bratland".

Brat commence par ramasser ces deux objets: l'Arrêt de Défilement et le bâton de dynamite tandis qu'il se dirige vers la première flèche.

Cet article est un Pont. Quand Brat passe sur le pont, il reçoit cinq unités de Pont.



DE L'ARGENT! Essayez d'en ramasser autant que possible.

Vous devez tourner brusquement trois fois. Essayez de lâcher ces trois flèches rapidement.



Si votre inventaire est plein et si vous atteignez un article indispensable, lâchez ce que vous avez en trop devant vous de façon à pouvoir le ramasser de nouveau plus tard.



Ne gaspillez pas les ponts quand vous pouvez utiliser un autre moyen de passer. Vous en aurez peut-être besoin plus tard, surtout quand vous vous enfoncerez dans Bratland.

Lâchez un morceau de pont pour couvrir le trou et vérifiez que Brat peut traverser sans problèmes.

Brat DOIT ramasser ce poids. Il en aura besoin dans peu de temps.



Les poids sont extrêmement utiles pour bloquer le passage à certains "Voyous de Bratland" et pour alterner entre trappes et interrupteurs.

Prenez vite le poids dans votre poche et mettez-le sur le diable à ressort avant que Brat ne l'atteigne. Sinon il risque de recevoir une mauvaise surprise.

Trois autres morceaux de pont à lâcher ici de cette manière pour que Brat puisse traverser sans problèmes.



PAS DE PANIQUE! Utilisez l'Arrêt de Défilement. Utilisez les icônes d'Arrêt de Défilement, d'Inversion de Défilement et d'Arrêt de Brat si les choses deviennent trop compliquées pour vous. Ceci calme la situation et vous donne plus de temps pour réfléchir.

Glissez un bâton de dynamite sous ces rochers avant que Brat ne les atteigne pour les éliminer de son passage.



Quand vous vous enfoncerez dans Bratland, vous rencontrerez des ponts verts volants. Vous ne pouvez leur marcher dessus que quand ils ne sont PAS en mouvement. Brat peut cependant descendre d'un pont en mouvement, ce qui est parfois utile mais généralement mortel. Les icônes DOIVENT être placées directement sous les pieds de Brat quand il est sur un pont en mouvement.

Félicitations, vous avez réussi. Mais à partir de maintenant vous devez vous débrouiller seul.

conseils et Tuyaux

Toytown

- La plupart des "voyous" peuvent être éloignés de votre chemin. Les souris aiment le fromage mais attention, une fois que la souris a fini le fromage elle reviendra sur vos traces. Vérifiez que le fromage ne diminue pas trop.
- Utilisez le Code de la Croix Verte quand vous arrivez sur la route. Vous pouvez arrêter une voiture pendant un certain temps en mettant un "piquet en forme de surette" sur la route AVANT que la voiture n'atteigne cet emplacement.
- Un conseil spécial pour le dernier niveau de Toytown. Les couvercles volants peuvent être attrapés en mettant un morceau de pont au bord du chemin, en laissant la couverture se poser dessus et en lui bloquant la sortie avec un poids. Le poids peut ensuite être repris et réutilisé.

Parkland

- Un arrêt de défilement vous facilite la tâche, au point de vue du temps, quand vous sautez des menages de Park Land.
- Lancez de la viande aux requins dès qu'ils apparaissent sur l'écran. Faites attention, s'ils sont partis avant que vous n'arriviez, ils reviendront quand Brat sera en train de nager et donc vulnérable!
- Les sous-marins cherchent des cibles dans toutes les directions avant de lancer des torpilles. Tenez compte de ceci quand vous lancez un sous-marin.
- Vérifiez que vous avez un parachute avant de laisser Brat marcher sur les flèches bleues de SAUT EN PARACHUTE. Sinon, il sautera automatiquement sans son parachute.
- Les chiens aiment beaucoup les os.

Moon base

- Les dispositifs de ralliement circulaires de la base lunaire doivent être détruits avant qu'ils n'atteignent leur destination et n'ouvrent leurs trappes. Les dispositifs de ralliement ne peuvent se déplacer que si leur point de destination apparaît sur l'écran. L'inversement de défilement peut donc souvent être utile pour les arrêter.
- Les interrupteurs multiples de la base lunaire ont un ordre d'interruption double orange <> rouge <> vert <> bleu
- Les Limaces Spatiales mangent vos flèches. Au fur et à mesure qu'elles les mangent, elles se tournent et font face à la direction dans laquelle la flèche pointait. Utilisez les flèches pour éloigner les limaces de Brat sinon il risque de se faire recroquer de bove!