

# FLOOD MANUEL

## 1. COMMENT CHARGER FLOOD

ST

1. Eteignez votre ST pendant 30 secondes avant de charger Flood.
2. Insérez la disquette Flood dans le lecteur A.
3. Branchez votre maniche à balai dans le port 1.
4. Allumez votre ordinateur.

AMIGA

1. Eteignez votre Amiga pendant 30 secondes avant de charger Flood.
2. Branchez votre maniche à balai dans le port 2.
3. Allumez votre ordinateur (Les possesseurs de A1000 doivent insérer leur disquette Kickstart au moment indiqué).
4. A l'indication Workbench, insérez la disquette Flood dans le lecteur d0:

## 4. CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE

L'idée de Flood est très simple, à chaque niveau Quiffy doit explorer les cavernes qui constituent ce niveau et doit ramasser les ordures qui ne sont pas clouées au sol.

Une fois toutes ces ordures ramassées, il peut utiliser le téléporteur de fin de niveau et continuer au niveau suivant. En plus des 36 niveaux normaux, Quiffy doit traverser 6 niveaux supplémentaires construits par les maudits Vong. Il y a donc au total 42 niveaux.

Il y a deux types de téléporteur: tous les deux d'apparence identique: le téléporteur de fin de niveau et les téléporteurs d'entrée de niveau. Le téléporteur de fin de niveau amène Quiffy au niveau suivant une fois qu'il a ramassé tous les débris du niveau actuel. Les téléporteurs d'entrée de niveau (qui peuvent être invisibles) sont reliés par paires et ne servent qu'à vous transporter jusqu'au téléporteur d'entrée de niveau qui se trouve au même niveau mais à un endroit différent.

## 7. FONCER AU NIVEAU

Si vous voyez un ? pendant que vous jouez dans un niveau, faites marcher Quiffy par-dessus et vous obtiendrez le mot de passe pour ce niveau. Tous les niveaux n'ont pas de mots de passe et certains ? sont cachés.

Un cadre apparaîtra au début du jeu, vous demandant un mot de passe de quatre lettres. Si vous avez trouvé le mot de passe d'un niveau spécifique lors d'une partie précédente, tapez ce mot de passe et appuyez sur Return. Quand vous appuyez sur Return, le numéro du niveau correspondant à ce mot de passe s'affichera sur l'écran; appuyez alors sur le bouton de tir de votre maniche à balai pour commencer à jouer dans ce niveau.

## 10. DISTRIBUER LES RÔLES



**Quiffy** - Le héros affamé. Etant un peu rondouillet, il a quelques difficultés à nager mais, dans des situations difficiles, s'il se tient debout, il peut, grâce à ses jambes robustes, bondir au-dessus de la surface de l'eau. Quiffy peut grimper aux murs, faire d'énormes bonds et peut même se suspendre la tête en bas.



**The Ghost** - Quelques minutes après l'arrivée de Quiffy dans un niveau, le fantôme et sa tante y entrent et lui courent après. Le fantôme prend exactement le même chemin que Quiffy et voyage légèrement plus vite que lui. Si le fantôme touche Quiffy, il le videra de sa force vitale et Quiffy mourra très vite. Vous devez donc compléter chaque niveau le plus rapidement possible, sans vous faire rattrapper par le fantôme.



**Bulbous Headed Vong** - Cousins éloignés de Quiffy. Pour Quiffy, tout contact avec ces créatures hautement venimeuses et débraillées est mortel. Les Vong ont aussi une envie insatiable de jeter des ordures partout où ils passent, augmentant ainsi la quantité de débris que Quiffy doit ramasser dans un niveau avant de pouvoir prendre le téléporteur de fin de niveau.



**Psycho Teddy** - Ces ours sont fous à lier, dangereux et affamés, ils adorent aussi bondir partout. Si un objet se trouve sur leur passage ils le dévorent, réduisant ainsi la quantité de débris que Quiffy doit ramasser dans un niveau avant de pouvoir prendre le téléporteur de fin de niveau.



**Sparkling Fungi** - Bien qu'ils soient rares, il n'est pas bien drôle de les rencontrer! Ils ne bougent pas (pas très excitants ces champignons!) mais si Quiffy en touche un, son corps sera immédiatement vidé de sa force vitale.

## 2. COMMENT COMMENCER

Au bout d'un moment, la musique de Flood commencera et on vous montrera une courte séquence d'animation. (Notez: la musique de chargement et la séquence animée d'introduction ne sont disponibles que pour les joueurs possédant un ST avec un lecteur A: à double face.) On vous montrera ensuite l'écran des titres. A n'importe quel moment, après le début de la séquence d'animation, appuyez sur le bouton de tir de votre maniche à balai afin d'amener la fenêtre Foncer au Niveau (Reportez-vous à la section 7: 'Foncer au niveau' pour plus de détails sur la façon d'utiliser cette option).

Appuyez sur le bouton de tir pour commencer le jeu par le niveau 1.

On vous demandera alors de sélectionner la langue que vous voulez utiliser pour jouer à Flood. Utilisez votre maniche à balai pour déplacer la flèche de Quiffy sur le drapeau britannique, allemand, français ou italien et appuyez sur le bouton de tir pour sélectionner la langue désirée.

Enfin on vous demandera de répondre à une question concernant le poster imprimé au dos de ces instructions, et de taper votre réponse en utilisant le clavier. Appuyez sur le bouton RETURN. On vous donne deux chances de répondre correctement à la question, après quoi vous devrez à nouveau charger Flood pour pouvoir essayer une nouvelle fois. (Utilisez les touches numérotées en haut du clavier pour entrer des nombres, n'utilisez pas le clavier numérique de droite.)

## 5. LA BARRE D'ETAT

**Oxygène** Cette barre est bleue et indique la quantité d'oxygène qu'il reste à Quiffy. Lorsque Quiffy est sous l'eau, son oxygène diminue lentement. Si celui-ci est épuisé, la force vitale de Quiffy s'écoule et il finira par mourir.

**Score** C'est assez surprenant mais c'est votre score!

**Détritus** Cette barre indique la quantité de débris que Quiffy doit ramasser avant de pouvoir prendre le téléporteur de fin de niveau et d'aller au niveau suivant. Certains monstres contrôlent des débris et passent leur temps à jeter des ordures partout, augmentant ainsi les débris que Quiffy doit ramasser; d'autres sont plus sympas et mangent toutes les ordures qui se trouvent sur leur chemin.

**Force vitale** Cette barre marron indique l'état de santé de Quiffy. Une fois cette force épuisée, Quiffy tombera en une masse gluante et s'auto-détruit.

## 8. OBJETS DANGEREUX

Il y a plusieurs sortes d'objets dangereux pour la vie même de Quiffy, éparpillés tout au long des cavernes. Ces objets divers ont probablement été abandonnés pendant la guerre qui déclina la race de Quiffy. Et comme vous le savez, les autres habitants des cavernes sont plutôt mal disposés envers Quiffy, nous vous conseillons donc de vous saisir de tout objet suspect qui se trouve à votre portée et de faire sauter tout ce qui vous approche de trop près!

Parmi les objets dangereux connus vous trouverez les suivants: d'énormes lance-flammes, des grenades, des boomerangs, des Shurikens et des bâtons de dynamite à retardement. Rappelez-vous, vous n'y gagnerez pas toujours à



**Beady Balls** - Elles naissent à très grande vitesse et ricochent sans contrôle sur tout ce qu'elles touchent.



**Lumpy Wanderer** - Ces choses oranges horribles, aux yeux humides et roulants adorent flotter dans les cavernes; elles suivent les murs et les plafonds à la recherche de leurs proies.



**Vacuous Gombo** - Ces mutants stupides ont un quotient intellectuel incroyablement bas; ils s'amusent follement rien qu'en allant et venant, sans rien d'autre sur eux qu'un sourire idiot et des bottes deux fois trop grandes pour eux.



**Space Hopper** - Ce sont des gars d'humeur joyeuse qui seront heureux d'emmener Quiffy où il veut. Poussez votre maniche à balai vers le haut pour sauter de plus en plus haut et appuyez sur le bouton de tir pour mettre pied à terre.



**Plonkin Donkins** - On les aperçoit très rarement parce qu'ils restent d'habitude chez eux à dormir. Eveillés, ces créatures aux yeux troubles bondissent partout et se trouvent souvent dans vos pieds.



**Snails** - Ils sont lents et plutôt jolis, mais attention! Quiffy doit s'en méfier et surtout ne pas les toucher.



**Doctor Dusty** - Adorent lancer des bâtons de dynamite dans tous les coins, et comme ils portent des casques, ils s'en fichent!

## 3. FAITES LA CONNAISSANCE DE QUIFFY



Quiffy est un tout petit Bloobie, au léger embompoint, qui vit dans des cavernes sous-terraines secrètes; il se nourrit de détritus abandonnés par une civilisation ancienne et mystérieuse. Malheureusement, ces cavernes sont infestées de méchantes créatures comme par exemple les Psycho Teddies (Ours en peluche psychopates) ou les Bulbous Headed Vong (Vong à tête bulbeuse), des cousins éloignés de Quiffy.

Ces créatures désagréables ont mené une guerre cruelle et vicieuse contre la race de Quiffy, dont le pauvre petit est aujourd'hui le seul survivant. Les corps des participants malchanceux à ce génocide peuvent être aperçus tout au long du réseau sous-terrain des cavernes.

Et comme si cela ne suffisait pas il fallait en plus que les robinets mystérieux de la colère cessassent leurs années d'aride indifférence, laissant tomber des cascades d'eau dans les cavernes. Quiffy ne peut pas respirer sous l'eau, aussi a-t-il décidé qu'il en avait assez et qu'il devait monter à la surface pour échapper au Flood (Inondation).

## 6. AUTRES OBJETS

<b>Tonneaux</b>	Empêchent les créatures d'errer trop loin.
<b>Stout</b>	(Bière brune) Vous aimez, et en plus c'est bon pour vous!
<b>Cocktail</b>	Vous êtes invincible.
<b>Boite de boisson à l'orange</b>	Vous êtes maladroite.
<b>Ventouse</b>	Arrête l'inondation pendant un petit moment.
<b>Cœurs</b>	Augmentent votre force vitale et votre score.
<b>Mines</b>	Bang! vous perdez un peu de votre force vitale.
<b>Interrupteur</b>	Découvre des objets cachés et des passages secrets.
<b>Gouttelette</b>	Accélère l'inondation.
<b>Ballons</b>	Sautez dessus pour monter lentement mais faites attention à ne pas les faire éclater.
<b>Parachute</b>	Sautez dessus pour descendre lentement. Poussez le maniche à balai vers le haut pour descendre encore moins vite.

## 9. COMMANDES OU CLAVIER

<b>P</b>	Pour mettre en Pause.
<b>R</b>	Pour reprendre en niveau et perdre un vie.
<b>Esc</b>	Abandonner.

## BIOGRAPHIE BULLFROG

### Peter Molyneux

Peter est l'homme clef de l'équipe de programmation et c'est un type très sympa. Il est le maître des technologies d'innovation utilisées dans la plupart de nos jeux et se tient au courant de tous les projets en ébullition. Peter s'intéresse plus particulièrement à l'aspect jeu de nos produits et c'est d'autant mieux que, question graphisme et technique du son, ce n'est pas une lumière.

### Glenn Corpes

Glenn est responsable du graphisme et spécialiste du 68000. Au début, il a rejoint notre compagnie pour prendre la tête de notre équipe de graphisme mais maintenant il refuse de toucher à tout ce qui concerne le graphisme et préfère la programmation. L'attitude de Glenn en ce qui concerne le travail peut se résumer ainsi: dès que l'on suggère une amélioration quelconque à un jeu, il crie à l'impossible et, quand personne ne le regarde, il file sans être vu et fait un superbe travail.

### Les Edgar

Les s'occupe de tous les boulots ennuyeux de la compagnie, comme par exemple, se lever le matin et faire les chèques de paye. Son travail est de s'assurer que l'équipe garde son enthousiasme et on l'entend souvent dire "et ça, ce n'est pas encore fini?" L'intérêt principal de Les dans la compagnie est de s'assurer que tout marche comme sur des roulettes.

### Kevin Donkin

Kevin est un programmeur. Il n'est heureux que lorsqu'il est au clavier. Quelques fois nous devons même l'arracher physiquement des distributeurs automatiques de billets. Kevin a fait beaucoup de codage invisible dans nos produits, c'est le genre de travail qu'il nous dit qu'il a fait mais que nous ne pouvons jamais trouver.

### Sean Cooper

Sean vérifie les programmes mais il en a assez de chercher les erreurs de Peter et décide qu'il était temps que ça change. Quelques temps plus tard, grâce à la tutelle et aux conseils habiles de toute l'équipe, il a maîtrisé la magie noire qu'est la programmation et a programmé son premier jeu...Flood!

### Simon Hunter

Vous ne pouvez pas en vouloir à Simon d'être un Hippie trendy mais, malgré cet handicap majeur, il réussit à produire la plupart de nos superbes graphismes et trouve encore le temps de faire une bande dessinée pour les Deadline Magazines.

### Andy Tidy

Andy, la dernière recrue de notre équipe, aime créer des niveaux impossibles qui sont généralement basés sur des hallucinations qu'il a eues en écoutant du blues, le magnéto à fond. Andy s'occupe principalement d'ajouter des petits détails au graphisme des jeux et passe beaucoup de temps à essayer les nouvelles idées suggérées par l'équipe.

### Gary Carr

Rappelez-vous de ce nom... Vous en entendrez bientôt parler!



From left to right: Simon Hunter, Glenn Corpes, Peter Molyneux, Sean Cooper, Les Edgar, Andy Tidy, Kevin Donkin

## NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUTS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 5YN, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

## COPY RIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law, and may not be copied, hired or reproduced, or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

SOFTWARE © 1990 BULLFROG PRODUCTIONS.

ALL RIGHTS RESERVED.

© 1990 ELECTRONIC ARTS LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ELECTRONIC ARTS®

Langley Business Centre,  
11-49 Station Road, Langley,  
Berks, England  
Tel: (0753) 49442

E13301FM

P.O. Box 7578, San Mateo,  
CA 94403-7578  
USA  
Tel: (415) 572-ARTS