



COPYRIGHT LORICIEL JUIN 90

Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957  
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation  
et de location réservés pour tous pays.



# **SUPER SKWEEK**

**MANUEL FRANCAIS**

Copyright LORICIEL 1990

## **I/ MOI, SUPER SKWEEK, C'EST MOI**

Bonjour, je me présente, je m'appelle Super Skweek.

Tu dois connaître mon cousin, SKWEEK ?

C'est un gars rigolo, mais il s'est un peu pris la tête dernièrement.

Pourquoi ?

hoooo..., car il est devenu un héros après le succès du logiciel qui porte son nom. Une histoire à jouer grâce à la société LORICIEL, une boîte sympa, mais qui devrait mieux choisir ses personnages.

Mais enfin, LORICIEL a aussi parfois plus de discernement ; ils m'ont en effet demandé de raconter ma propre histoire.

Au début, pour te dire la vérité, j'ai refusé. Au fond je suis quelqu'un de très simple.

Mais tu sais comment ils sont, ils ont insisté et insisté encore.

Alors j'ai craqué !!



Mais moi je suis un vrai héros, pas comme mon cousin, tu me comprends?

Ils sont choux ces gens de LORICIEL, et me faire connaître partout dans le monde m'a bien plu quelque part. Cela restera entre nous bien sûr.

Je fus ferme. J'ai dit à LORICIEL (j'ai IMPOSE mes conditions), que si SKWEEK, le soft de mon cousin, avait créé autant de passions et tant d'heures et d'heures de jeu, je n'acceptais de me compromettre dans un logiciel que s'il était encore beaucoup, mais alors beaucoup mieux que le premier.

Histoire de bien montrer qui est LE héros,... j'ai tort ??

O.K alors maintenant je vais rapidement te décrire comment nous allons jouer ensemble, mais je vais aussi te cacher un max d'infos afin que tu aies à découvrir tout par toi-même.

Tu vas voir, nous allons bien nous amuser ensemble

... enfin toi, je ne sais pas...

On flippe un peu ?

C'est nooormal, allez on garde son calme et on continue.

## **II/ AVANT TOUTE CHOSE, COMMENT LANCER LE JEU ?**

Mais oui avant toute chose il faut charger le jeu dans la mémoire de l'ordinateur. Pas de problème, tu suis les indications qui se

trouvent sur l'étiquette de la première disquette, ou de la cassette.

**- POUR ATARI ET AMIGA, ETEINS LA MACHINE, PUIS INSERES LA DISQUETTE A DANS LE LECTEUR DE DISQUETTE PUIS RALLUMES LA MACHINE. MON JEU, OU PLUTOT LE TIEN VA SE CHARGER AUTOMATIQUEMENT ET COMMENCER, TOUT SEUL.**

**- POUR PC CHARGES LE DOS NORMALEMENT PUIS TAPES : SUPER**

**- POUR AMSTRAD DISQUETTE, ALLUMES LA MACHINE ET TAPES : RUN"SUPER**

**- ET POUR AMSTRAD CASSETTE EMBOBINES LA CASSETTE APPUIES SUR CTRL+ENTER ET PRESSES LA TOUCHE PLAY DU MAGNETOPHONE.**

Tu gardes ton sang froid, tu relaxes un peu car les temps de chargement sont longs, les vedettes ça se fait attendre !

## **III/ O.K, ET MAINTENANT COMMENT JE JOUE ?**

C'est fastoche à un OU deux joueurs, car moi SUPER SKWEEK, je ne suis pas seul, j'ai un pote SKROUCH qui peut m'aider.

Encore une chance que nous ne soyons pas trois !

Tu peux donc jouer :

- Seul avec un Joystick ou au clavier.

Au clavier, les touches sont les flèches du curseur. et la barre d'espacement permet de tirer.

- A deux avec deux joysticks ou avec le joystick et le clavier (pour CPC+ touches: Q A X C et Z pour tirer)

### III A/ ET LES TOUCHES DE FONCTIONS ?

- Pour les heureux possesseurs de PC, AMIGA ou ST, voici les touches de fonctions utiles et leurs effets :

**F2** : coupe ou remet les sons

**F4** : change 50/60 hertz sur ATARI ST

#### LORS DU DEROULEMENT DU JEU LORSQUE L'ON ME DIRIGE :

**F1** : pause

**F3** : arc en ciel on/off

**F5** : Avec le bonus MAP on peut ainsi voir le plan du tableau

**F6** : L'éditeur qui permet la création de tableaux  
uniquement accessible en mode CONSTRUCTION KIT

**F8** : suicide

**F9** : " " "

**F10** : " " "

En pressant simultanément sur les touches :

SHIFT et ESCAPE... sniff... c'est la fin de la partie.

- Pour les heureux détenteurs d'AMSTRAD CPC ou CPC+

Les touches de fonction se trouvent sur le pavé numérique avec le numéro correspondant.

**F3, F5** : ne servent à rien

### IV/ AVEC MOI PAS DE MONOTONIE, IL Y A PLUSIEURS TYPES DE PARTIES

#### IV A /NORMAL GAME ou JEU NORMAL

Nous nous trouvons, chers amis, au début, dans un SUPER ENGIN VOLANT,. Bref une banale soucoupe.

(Sauf sur CPC où il y a un menu de choix de niveaux).

Nous avons, et quand je dis nous je devrais dire TU, de nombreuses missions dangereuses à effectuer dans différentes îles ; il va donc falloir se décider et choisir une île.

Ile, que le SUPER HEROS que nous sommes, et là je devrais plutôt dire le super héros que je suis, devra décontaminer ou libérer ou pacifier ou toutes autres tâches classiques de super héros.

La mission à effectuer te sera indiquée à chaque début de tableau mon fils. Allez Vas, Cours, Voles et nous Venges...



Que la force be with you... etc... etc...

Donc on se décide quand on veut, et on choisit une première île, celle que l'on veut, ou presque, car toutes les îles ne sont pas directement accessibles aux supers héros amateurs, cela serait trop facile !

Une île est composée de différents tableaux qu'il faudra tous réussir, raahaaa, c'est sûr, ça va pas être fastoche, nom de dioux.

Après avoir réussi plusieurs îles, le charme envoûtant des deux autres îles se découvrira à toi.

- Là, fond musical LOUCOULELE, cocotier, et vahinées, soleil et sable chaud... je craque -

Où en étais-je ?

Ah oui, pour information, chaque île contient 45 tableaux (Sauf CPC)

#### **IV B/RANDOM GAME ou JEU ALEATOIRE** **(Sauf CPC CASSETTE)**

Ici on ne choisit pas d'île (tout fout le camp), et les tableaux sont mélangés aléatoirement, ou en tous les cas on nous le fait croire.

Ce mode de jeu est plus difficile car la difficulté n'est pas croissante, et donc c'est plus dur, clair ?

En plus de ça il y a de temps en temps des BONUS STAGE,

ça c'est juste un truc de programmeurs pour encore nous compliquer la tâche, tu découvriras ça en temps voulu.

#### **CONSTRUCTION KIT ou KIT DE CONSTRUCTION** **(Sauf CPC cassette)**

Voilà je t'explique, les fêlés de chez LORICIEL, ils ont créés tout-plein de tableaux dans toutes ces îles.

Mais en plus de ces tableaux existants, si tu veux t'inscrire dans le tableau des HIGH SCORES du club des fêlés, tu peux aussi créer toi-même tes propres tableaux.

Mais ça c'est un truc pour balaises, et si tu commences à jouer, je te déconseille d'aller y jeter un coup d'oeil. Regardes l'état de délabrement mental de mon cousin et tu comprendras.

Si tu insistes, je peux te dire que l'on charge une banque de 10 tableaux que tu pourras modifier puis sauver avec l'éditeur de tableaux.

Il n'y a pas de bonus stage, de sauvegarde de partie ni de high score en mode construction kit ; on ne peut pas tout avoir !, je veux tout, les bons petits plats, les...

Pour utiliser les tableaux créés par le KIT DE CONSTRUCTION, choisis dans le menu le mode CONSTRUCTION KIT/KIT DE CONSTRUCTION puis démarres la partie (première rubrique du menu principal sur CPC), puis pendant le jeu presses sur la touche F6.

Pour AMSTRAD un peu plus d'info sur le mode KIT DE CONSTRUCTION :

- La touche V permet de passer du niveau Rez de chaussée au premier étage et inversement.
- La touche X permet de choisir le type de dalles que l'on pose en appuyant sur FIRE (ou barre d'espace).
- Les flèches ou le joystick te permettent de déplacer le curseur (représenté par SKWEEK) et FIRE valide la position et pose la dalle choisie.
- La touche S remplit tout le tableau avec la dalle choisie
- Les touches 0 et 1,2 du pavé numérique permettent de placer la position de départ de SKWEEK dans le tableau. A un Joueur grâce à 0 et pour deux joueurs avec 1, puis 2 pour SKROUCH. Des balles de couleur symbolisent ces positions.
- Les touches N et P permettent de passer respectivement au tableau précédent et suivant.
- La touche ESCAPE permet de retourner au Jeu.
- La touche S sauve le tableau qui est en train d'être édité.
- La touche L au contraire recharge le tableau en cours et donc efface les modifications apportées depuis la sauvegarde.

Pour PC/ST/AMIGA un peu plus d'infos sur le mode KIT DE CONSTRUCTION :

- Déplaces le joystick vers le haut ou vers le bas pour choisir le tableau à modifier.
- En appuyant sur ESPACE on peut modifier le tableau courant.
- Tu peux ensuite te déplacer sur le tableau et en pressant les touches du clavier, choisir les dalles à placer.
- Le bouton droit de la souris ou la touche HELP est plus pratique.
- Les touches 1, 2 et 3 du pavé numérique permettent de placer SKWEEK et SCROUTCH au départ du tableau.
- En pressant les deux touches SHIFT simultanément, le tableau entier est rempli de la dalle sélectionnée.

Il est nécessaire pour les sauvegardes de partie, comme pour les sauvegardes de tableaux, d'effectuer celles-ci sur une AUTRE DISQUETTE préalablement formatée.

## VI/ ON CAUSE DE GENERALITES

Dans les modes décrits dans les chapitres IV-A et IV-B il y a un bonus stage tous les 15 tableaux : 4 bonus stage de "points" (bonus, glaces, ballons ou pièces), puis un bonus stage de "monstres" (nuage, piquant, oeil, smiley...). Pour corser le tout on a donc un gros monstre à la fin de chaque île. (Ceci est légèrement différent sur CPC)

Dans les bonus stages on ne perd pas les points de vie, on les gagne.



Pour ceux qui n'ont toujours pas compris ce qu'étaient les Bonus stages, on laisse tout tomber, c'est foutu.

Au début d'une partie on a 8 vies, c'est beaucoup et peu à la fois, enfin c'est pas mal lorsqu'on est bien balaise, mais sinon c'est vraiment un peu juste, il faut s'entraîner alors, m'enfin c'est pas énorme tout de même, bien que cela se discute, mon frère qui...

Bref, C'EST COMME CA IL Y A 8 V I E S.

Lorsque je meurs, tu peux choisir la façon dont je vais renaître (Sauf CPC) :

En ne faisant rien de spécial, je renaiss là où je suis mort.

En appuyant rapidement sur FIRE, je renaiss à ma position initiale au début de ce tableau avec le TIME maximum. Simple !

Lors d'une partie à 2 joueurs chacun s'entraide, ce qui veut aussi dire que chacun aide l'autre, ou bien encore que l'on s'aide mutuellement. La vieille histoire des trois mousquetaires qui ne seraient que deux.

Si l'un des deux joueurs ne possède plus de points de vie ; il peut faire appel au second. (Sauf sur CPC)

Si celui-ci refuse, il ne joue plus.

Si celui-ci accepte, il fait don d'une vie à son compagnon de jeu pour le reste de la partie. Sympa.

## VI/ LE TABLEAU DE BORD A L'ECRAN

Si si, il y en a un, regardez bien en haut de l'écran.

Humm, réglez votre moniteur, non, lunettes ?, non, on laisse tomber.

Voici une explication complémentaire :

Tiles représente le nombre de dalles de couleur.

Time représente le temps restant.

Les lettres LT et SP, indiquent quand elles sont "allumées" que SKWEEK possède :

L = Un tir laser

T = Un tir Tiles

S = Une chaussure (shoe)

P = Un tir Paint.

Sur CPC ces indications ne figurent que dans l'option STATUS du SHOP (MAGASIN) sous forme de leurs bonus.

La couleur du tableau de bord sert à quelque chose (sauf CPC) :

- Si elle est violette ou marron-beige, cela signifie que c'est un niveau (LEVEL) sans mission. Il est donc nécessaire de tout colorier.
- Si elle est rose, c'est une mission où il faut délivrer des SKWEEZETTES. Agréable non ?
- Si elle est grise, c'est une mission où il faut tuer des monstres.
- Si elle est complètement noire, là c'est que l'ordinateur est éteint.

## VII/ LES BONUS

Il y a des paquets de bonus, que dis-je des wagons, que dis-je des péninsules.

Le Bonus Disk qui se trouve accessible dans le SHOP permet de formater (sauf CPC), de sauvegarder, une partie mais attention on ne peut sauvegarder une même partie en cours que 4 Fois.

Sur CPC pour ensuite y rejouer, tu dois insérer la disquette de données dans le lecteur puis passer dans l'option REJOUER SAUVEGARDE du menu principal. Une face de disquette CPC ne peut contenir qu'une sauvegarde de partie avec en plus éventuellement les dix tableaux de construction kit).

Il y a plein de bonus à ramasser : une trentaine de bonus en même temps, mais attention, si on prend le "EXIT", on sort du tableau.

Il y a plein de bonus de points (à manger), glaces... etc..., plein de pièces, il faut en prendre le plus possible.

Plein de ballons : il faut les tirer puis prendre les lettres qui en sortent mais attention, si on tire un ballon qui n'est pas de sa couleur (Ex jaune) il ne sort pas de points. (Cette option n'existe pas sur CPC).

### LES DALLES

Il y a là aussi plein de dalles différentes à découvrir.

Toutes les dalles "bleues" doivent être coloriées sauf si le tableau est une mission où il faut délivrer des skweezettes et/ou tuer des monstres. La dalle tournante ne peut être coloriée que si aucune des 8 dalles qui l'entoure n'est "bleue".