

# LE MUR DE BERLIN VA SAUTER

## FRANÇAIS

### LE JEU

**Le Mur de Berlin Va Sauter** est un jeu d'aventure devenu un classique de la ludothèque Apple II. Poursuivant l'expérience initiée avec **Le Crime Du Parking**, voici la version Amstrad CPC de ce jeu qui fleure bon les années 80 !

Le but du jeu est d'arriver à mener à bien une mission d'espionnage : mettre hors de combat l'infâme Carlus ! Vous pourrez vous déplacer dans des lieux tous plus étranges les uns que les autres, représentés par des images fixes. Observez-les bien, certaines contiennent des indices pour progresser dans l'aventure.

### COMMENT JOUER

**Le Mur de Berlin Va Sauter** est un jeu d'aventure graphique avec analyseur syntaxique. Vous devez taper des ordres au clavier pour exécuter des actions. Vous pouvez écrire des phrases (ex : JE VEUX DEGOUPILLER UNE GRENADE) ou plus simplement taper un verbe suivi d'un nom (ex : DEGOUPILLER GRENADE). Les verbes sont toujours à l'infinitif. Pour reconnaître un mot, le jeu se base sur ses cinq premières lettres (ex : ENTRE = ENTRER, PREND = PRENDRE, etc...). Ainsi, FOUIL POUBE sera équivalent à FOUILLER LA POUBELLE.

Pour vous déplacer, entrez la direction désirée. La première lettre de la direction choisie suffit (ex : E = EST). Vous pouvez tout simplement utiliser les touches fléchées. N'oubliez pas que vous avez aussi la possibilité de vous déplacer en haut et en bas (donc H et B en abrégé).

Presser la touche "ESC" désactive ou réactive l'affichage des images, ce qui vous permet de vous déplacer rapidement.

### COMMANDES SPÉCIALES

- SAUVER	Sauvegarder la partie en cours.
- CHARGER	Recharger une partie préalablement sauvegardée.
- POSER TOUT	Se débarrasser des objets que vous portez
- REGARDER	Afficher les objets visibles à l'endroit où vous vous trouvez.
- INVENTAIRE	Pour savoir ce que vous portez (six objets au maximum).

### MAIS ENCORE...

Le scénario a été modifié par rapport à la version Apple II afin d'apporter un peu plus de logique. C'est qu'on devient cartésien avec l'âge... Toute personne normalement constituée devrait donc arriver à résoudre l'aventure sans tricher. Le niveau de difficulté, même s'il est plus important que celui de **Le Crime Du Parking**, n'en reste pas moins accessible.

Pensez tout de même à sauvegarder de temps en temps, une mauvaise rencontre est si vite arrivée...

Entièrement en français et en couleurs, ce jeu a été réalisé par Tristan Cazenave. L'idée du scénario est d'Yves Labesse, les décors de Jean-Louis le Breton. Fabrice Gille et Clotilde Marion ont collaboré.

La version CPC bénéficie de graphismes légèrement retouchés pour profiter des capacités de la machine. Elle propose aussi des musiques inédites ainsi qu'une page de présentation créée à partir de l'illustration originale du jeu.