

TEODORO

NO SABE VOLAR

FRANÇAIS

LE JEU

Le royaume de Cornejal vivait un âge d'or rythmé par les fêtes, banquets, tournois, festivals, jeux et rires, beaucoup de rires. Un havre de paix dans le monde. Le royaume disposait tout de même de son armée car à une période de son histoire, il avait dû affronter des envahisseurs. L'armée était une élite à laquelle seuls ceux qui savaient voler pouvaient accéder. Ainsi, alors qu'il avait pourtant toujours voulu devenir soldat mais comme il ne pouvait pas voler, Teodoro devint finalement bouffon du roi.

Mais ces jours heureux devaient prendre fin. Une étrange armée surgie de nulle part attaqua subitement le château et avant que quiconque ne puisse réagir, tout était perdu. Les soldats disparurent en un instant, laissant seuls le roi Ruy et Teodoro.

Le roi désespéré se faisant kidnapper, il implora que quelqu'un se rende jusqu'à la plus haute tour pour enflammer le feu d'alarme et ainsi avertir le reste de royaume qu'un ennemi attaquait.

Teodoro était le dernier survivant et bien qu'il ne fût qu'un humble bouffon, il décida de s'atteler à cette tâche difficile...

CONTRÔLES

Sur l'écran d'accueil, pressez les touches suivantes ou le bouton du joystick pour démarrer la partie en utilisant le mode de contrôle souhaité :



Joystick FEU 1	Espace	Curseur HAUT	Clavier AZERTY
GAUCHE	O	Curseur GAUCHE	Se déplacer vers la gauche.
DROITE	P	Curseur DROITE	Se déplacer vers la droite.
HAUT	Espace	Curseur HAUT	Utiliser le crochet ou interrompre les textes et l'histoire.
BAS	Q	Curseur BAS	Frapper (conjointement avec une direction).
FEU 1	A	Espace	Sauter graduellement.

Pressez la touche "H" pour mettre le jeu en pause et "ESC" pour quitter la partie. Teodoro peut se déplacer horizontalement, sauter et effectuer d'autres mouvements qu'il vous expliquera au fil de l'aventure.

CONSEILS

- La hauteur maximale du saut peut être atteinte en laissant la touche correspondante enfoncée. La longueur est déterminée par une direction. Le saut est vertical s'il n'y a pas d'indication de direction.
- Tout ce qui brûle, pique ou est sans fond, vous tue.
- Observez les marqueurs. Vous saurez ainsi quels objets vous devez prendre et où les utiliser.
- Les clés peuvent être prises, pas les serrures.
- Vous obtenez une vie tous les 3 groupes de pièces récupérés.
- Les points d'interrogation clignotants contiennent des bonus, prenez-les sans crainte.
- Il y a deux sortes de portes, toutes connectées. Les unes ne sont que des entrées, les autres sont des sorties uniquement.
- En entrant dans chaque salle, patientez quelques instants. La position d'entrée est généralement sans danger et il peut y avoir des éléments dangereux invisibles au premier coup d'œil.
- Ne vous précipitez pas, la plupart des situations sont simples à résoudre, soyez patient.