

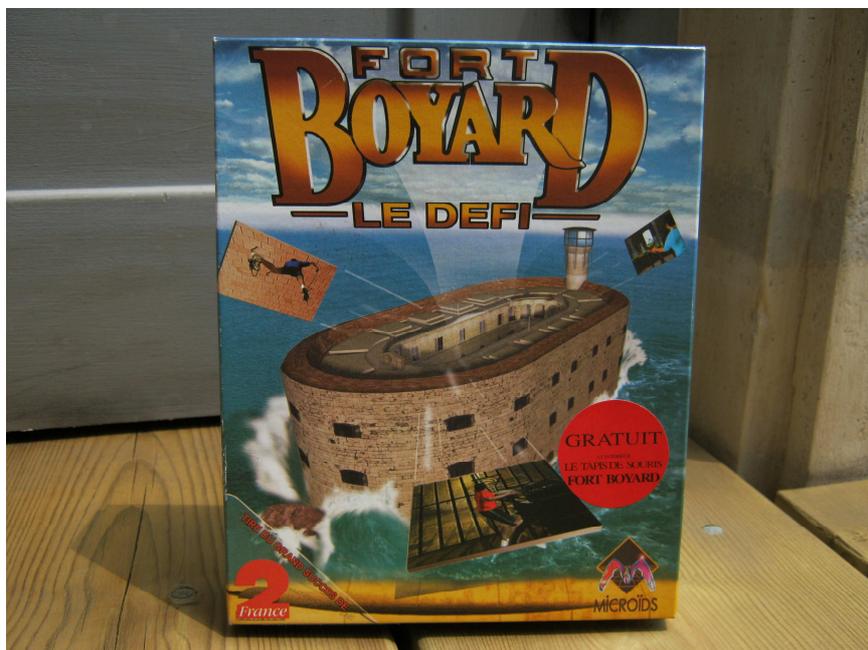
F@N-FORT BOYARD

Le site des Fans de Fort Boyard

REGLES DU JEU VIDEO

Fort Boyard Le Défi

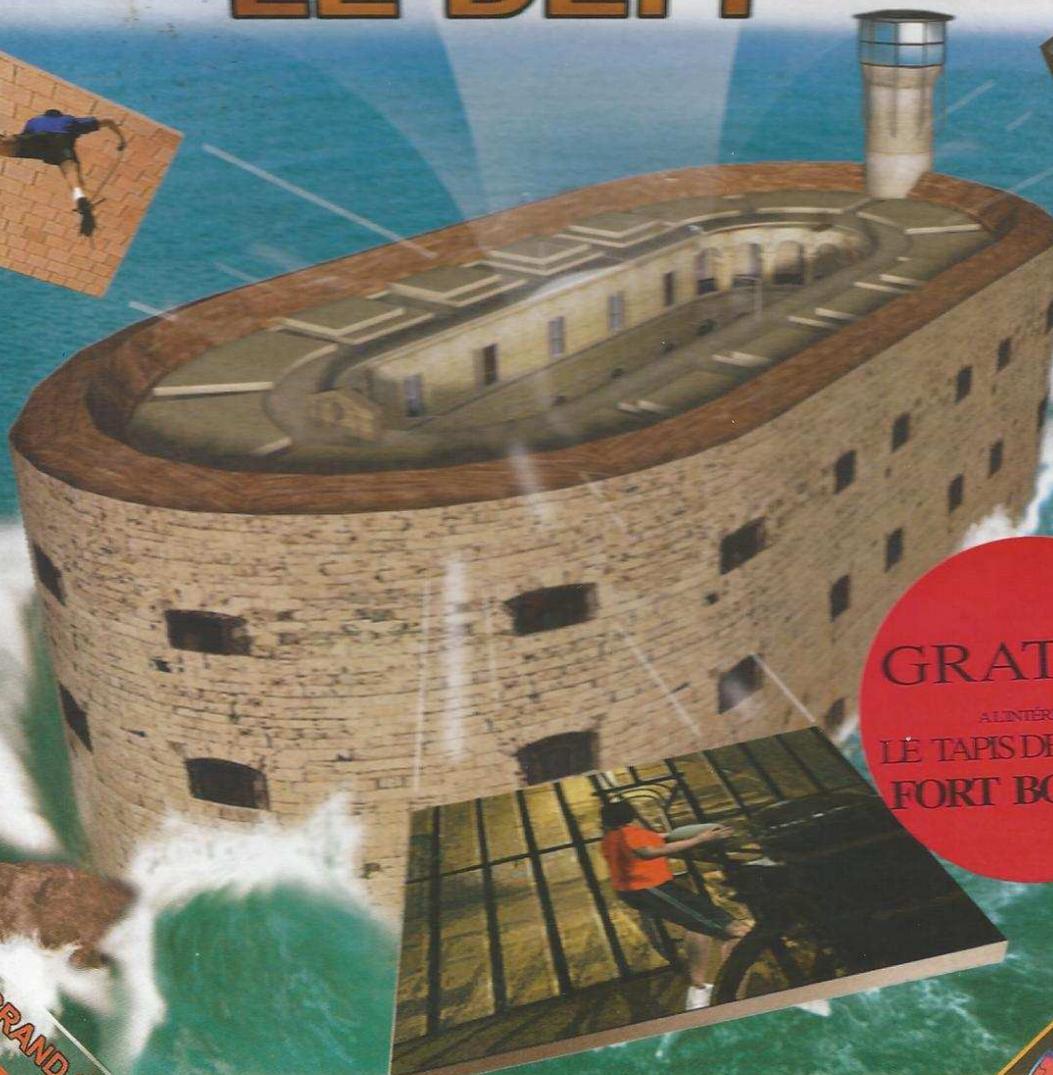
Année 1995



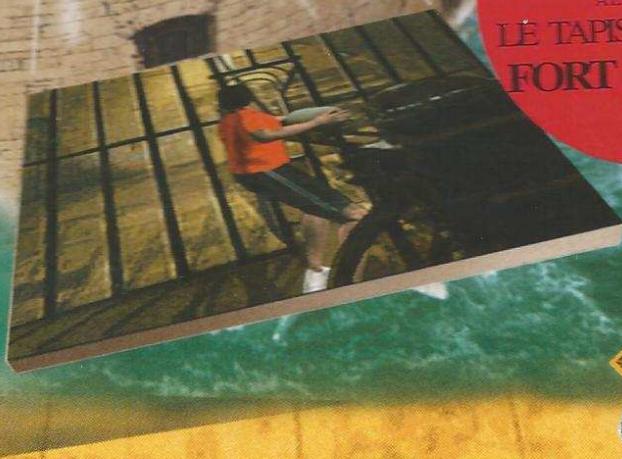
Dossier et Scan www.fan-fortboyard.fr / contact@fan-fortboyard.fr

FORT BOYARD

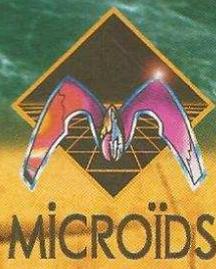
— LE DEFI —



GRATUIT
À L'INTÉRIEUR
LE TAPIS DE SOURIS
FORT BOYARD



TIRE DU GRAND SUCCES DE
2
France



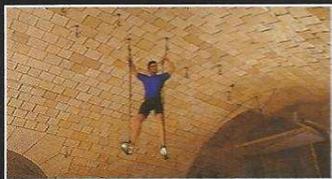
FORT BOYARD

— LE DEFI —

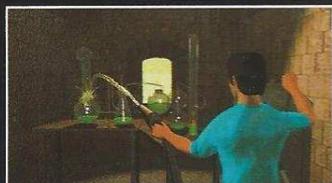
AFFRONTEZ UN UNIVERS FANTASTIQUE ET LEGENDAIRE



FORT BOYARD 1er Défi interactif,
vous entraîne, à un rythme d'enfer dans une
aventure inoubliable.



A vous de relever le défi en essayant de vous
emparer du fabuleux trésor.
Audace, force, concentration, habileté, rapidité
sont les qualités indispensables pour se mesurer
à la citadelle des mers et
au redoutable Conseil du Fort.



Vous devrez affronter plus de vingt épreuves
physiques et intellectuelles et gagner les fameuses
clés pour accéder à la salle du trésor.
Mais attention, le Père Fouras veille
du haut de sa vigie...



1 à 6 joueurs par équipe vont se mesurer au Fort
et à ses habitants.

Ce jeu original allie une intensité graphique et une
convivialité exceptionnelles afin de **vous** faire
participer à la célèbre émission.

- . Graphismes haute résolution S VGA
- . Animations en images de synthèse 3D et vidéo
- . De 1 à 6 joueurs

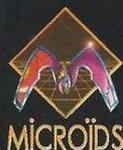


© 1995 Expand Images, Microïds et France Télévision Distribution

Edition et Distribution MICROÏDS 58 Chemin de la Justice 92297 CHATENAY-MALABRY CEDEX - FRANCE Tél. 33 (1) 46.01.54.01



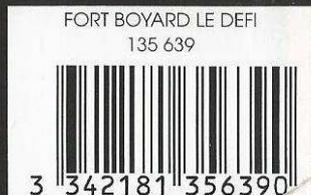
Coproduction
TILT PRODUCTIONS,
MICROÏDS,
FRANCE TELEVISION
DISTRIBUTION
sous licence Expand Images



Ordinateur 100% compatible IBM
Système MS DOS 5.0 ou supérieur
Processeur 486 DX minimum
Lecteur CD-ROM double vitesse
Mémoire nécessaire : 8Mo Ram
Installation minimale requise sur disque dur 5Mo
Cartes sonores : Sound Blaster ou 100% compatible
Cartes graphiques : VGA 256 couleurs minimum
équipées de 512Ko minimum
Carte vidéo supportant le mode VESA
Contrôleur Souris obligatoire



ATTENTION
Chez certaines personnes,
l'utilisation de ce jeu
nécessite des précautions
d'emploi particulières qui
seront détaillées dans la
notice ci-jointe.





Le Père Fouras

Prince sans âge d'un vaisseau de pierre, il a fait de ses énigmes un royaume et de sa passion du jeu son éternelle jeunesse. Il est l'arbitre suprême de tous les défis.

La Boule

Bosco, docker, marin-pêcheur, il a même fait de la prison étant jeune. Rude mais pas méchant, il s'est échoué sur le Fort toujours en instance de départ. Il attend qu'un hypothétique bateau passe pour partir à son bord....



Passe-Temps

Le temps de l'aventure, un seul petit homme au Fort en connaît la mesure: Passe-Temps.

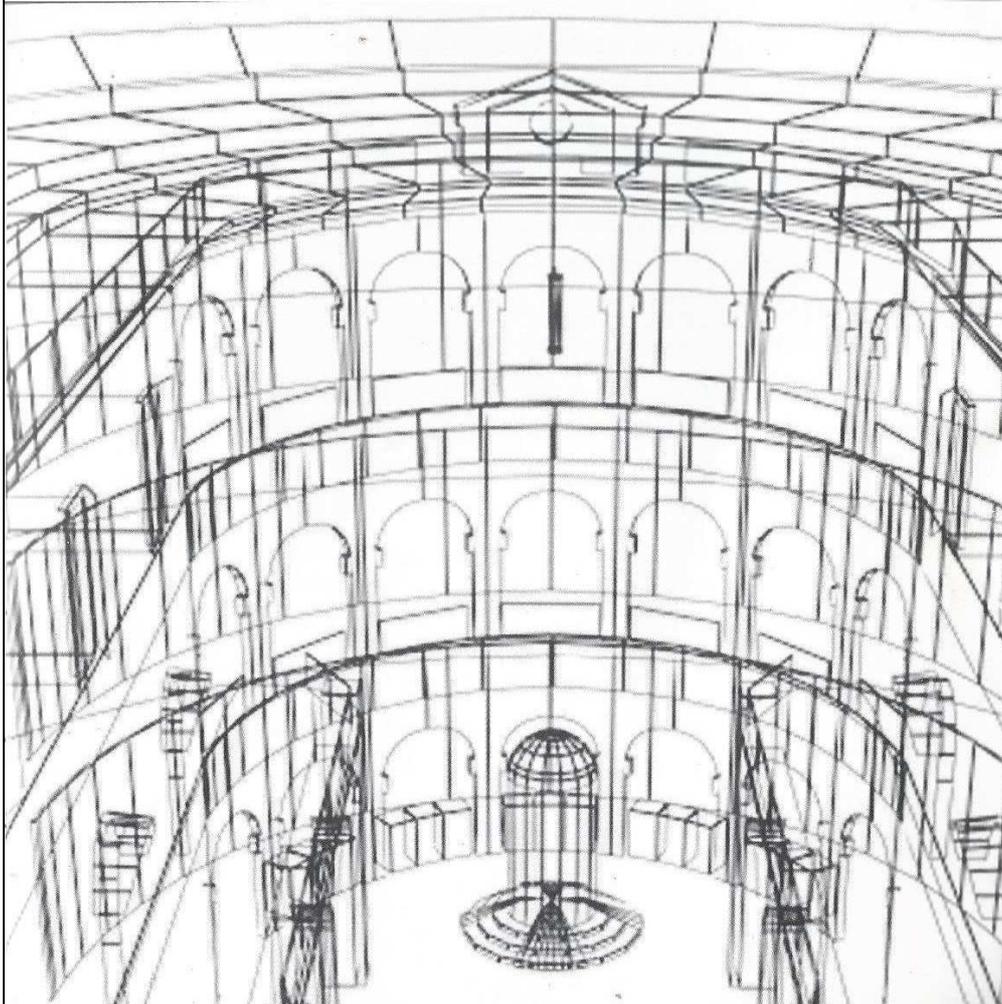
Passe-Partout.

Petite est sa taille mais grande est sa malice. Amateur distingué de clefs et d'indices, il est l'ami rêvé et le passe-partout indispensable à toutes les visites guidées du Fort.



Felindra

Elle parle en langue "fouet" et fait danser les tigres. Elle est la dompteuse mystérieuse arrivée à Fort Boyard un soir de tempête, mais prenez garde : quand ses tigres sont là, la victoire est encore loin.



INSTRUCTIONS D'INSTALLATION ET DE CHARGEMENT

- Allumez votre ordinateur puis insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM.

- En Mode MS DOS :

- Tapez la lettre correspondant à l'unité de votre lecteur CD-ROM (par exemple "D" ou "F") suivi de " : " puis appuyez sur **Entrée** pour valider.
- Tapez **Install** suivi de **Entrée** pour valider,
- Puis suivez les instructions inscrites sur votre écran.

- En mode WINDOWS 95 :

- Cliquez sur **Démarrer**, puis sur **Exécuter**.
- Tapez dans **Ouvrir** : D : \ **WINSTALL** et validez,
- Puis suivez les instructions inscrites sur votre écran.

CONFIGURATION NECESSAIRE POUR L'UTILISATION :

- PC. & Compatible avec lecteur de CD-ROM double vitesse et disque dur.
- 486 DX recommandé.
- Minimum de 4 Mo disponibles sur le disque dur.
- 4 Mo de mémoire vive.
- Carte sonore conseillée.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de mémoire) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez les symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à la bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence des écrans de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



INSTRUCTIONS

Vous avez été sélectionné pour participer à la plus célèbre des émissions de jeu télévisé !
Vous avez décidé de relever le défi, maintenant la grande aventure commence... :

REGLE DU JEU:

Vous devez récupérer 7 clefs, éléments indispensables pour accéder à la salle du trésor.

Ces fameuses clefs se gagnent au cours d'épreuves physiques et de réflexion, dans les cellules du Fort ou en haut de la vigie du Père Fouras.

Dès que vous avez réussi à obtenir ces 7 clefs, vous devrez affronter le Conseil du Fort et ses habitants. L'enjeu en vaut bien la chandelle.

Enfin, la partie Aventure vous permettra de collecter un maximum d'indices pour découvrir le mot-code qui vous ouvrira la salle du trésor.

Si vous avez superbement joué et bien mené votre équipe, le fabuleux trésor de Fort Boyard sera à vous.

DEROULEMENT DU JEU

Le premier menu vous permet de définir des options de jeu, de reprendre une ancienne partie, de sauvegarder ou de débiter une nouvelle partie.

Après avoir choisi le nombre de joueurs et la couleur de maillot de chacun d'eux, vous devrez former votre équipe en choisissant les caractéristiques de vos personnages.

Pour ce faire, vous accéderez à l'écran de distribution des rôles, concrétisé par un personnage divisé en 6 cases.

Placez alors vos billes de couleurs sur les caractéristiques du personnage que vous voulez incarner dans le Fort.

Dès que toutes les billes sont positionnées, vous pouvez commencer la partie en cliquant en bas à droite de l'écran. Au coup de gong le chrono démarre pour 75 minutes à vivre à un rythme d'enfer. Bonne chance !

- Le Chrono général :

Vous le verrez dans la pierre, il vous indiquera le temps restant pour la partie.

- La Clepsydre :

Uniquement dans la partie Epreuve.

Elle indique le temps dont vous disposez pour l'épreuve en cours.

Ressortez de la cellule avec ou sans la clef avant la fin du temps alloué, ou vous resterez prisonnier.

Pour quitter une cellule sans clef, appuyez sur la **barre espace**.

-La Mèche :

Uniquement dans la partie Aventure.

Le temps est représenté par une mèche qui se consume. Dès que le temps imparti est écoulé, vous êtes dans l'incapacité de récupérer l'indice.



DIFFERENTES PARTIES DU JEU

I/ Partie Epreuve

C'est la première partie du jeu qui permet de gagner les 7 clefs et de pouvoir participer à la recherche des indices. Les épreuves se déroulent dans les cellules du Fort. Seule la première clef est à gagner auprès du Père Fouras, en haut de la Vigie. Pendant ces épreuves, si vous n'êtes pas assez rapide, vous risquez de rester prisonnier quelque temps. Ne vous inquiétez pas, vous aurez lors d'une ultime épreuve, la possibilité de vous libérer.

II/ Conseil du Fort

Dès que vous avez gagné les 7 clefs, vous devrez passer par le Conseil du Fort. Ce nouveau défi vous permet d'augmenter votre capital temps pour récupérer les boyards. A chaque épreuve gagnée, vous augmentez votre capital de 25 secondes.

III/ Partie Aventures

Cette dernière partie vous permet de trouver les indices nécessaires à la découverte du mot-code et donc du trésor. Si vous pensez avoir découvert le bon mot-code, précipitez-vous à la porte de la salle du trésor et reconstituez votre mot.

Si c'est le bon mot, la grille s'ouvre et la chute des boyards commence... A vous de jouer ! Sinon, vous avez été trop vite; il vous manquait des indices et hélas la grille reste close. Vous avez perdu la partie... Mais jusqu'à la prochaine fois seulement !

COMMANDES DU JEU

- Tout le jeu est entièrement géré à la souris de façon très intuitive. De plus, la voix-off vous donnera tout au long du jeu des instructions et conseils.

En règle générale, les boutons de la souris sont associés aux actions du personnage, le déplacement de la souris aux directions.

- Dans le menu général, cliquez sur Options, vous y trouverez tous les détails concernant chaque commande pour chaque épreuve.

- Si vous décidez d'abandonner une épreuve car vous pensez ne pas avoir assez de temps pour atteindre la clef ou l'indice, appuyez sur la **barre espace**.



LISTE DES EPREUVES

Au début de chaque partie, l'ordinateur tire au sort aléatoirement les épreuves et aventures parmi la liste suivante :

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| - Les Etriers | - L'Echelle infernale |
| - Le Curling | - Le Saut à l'élastique |
| - L'Horloge de la chapelle | - Le Puzzle-parquet |
| - La Prison anagramme | - Les Boulets sur planches |
| - La Table à bille | - Le Calcul à la suite |
| - L'Alchimiste | - L'Arbalète |
| - Le Tir à l'arc | - Le Tunnel à rats |
| - La Femme sans tête | - Les Engrenages |
| - La Catapulte | - Le Mur d'escalade |

EXEMPLE DE DEROULEMENT :

Lorsque vous arrivez devant la porte d'une cellule, la voix-off vous indique brièvement quelle qualité est nécessaire pour accomplir brillamment l'épreuve, mais sans dire de quelle épreuve il s'agit.

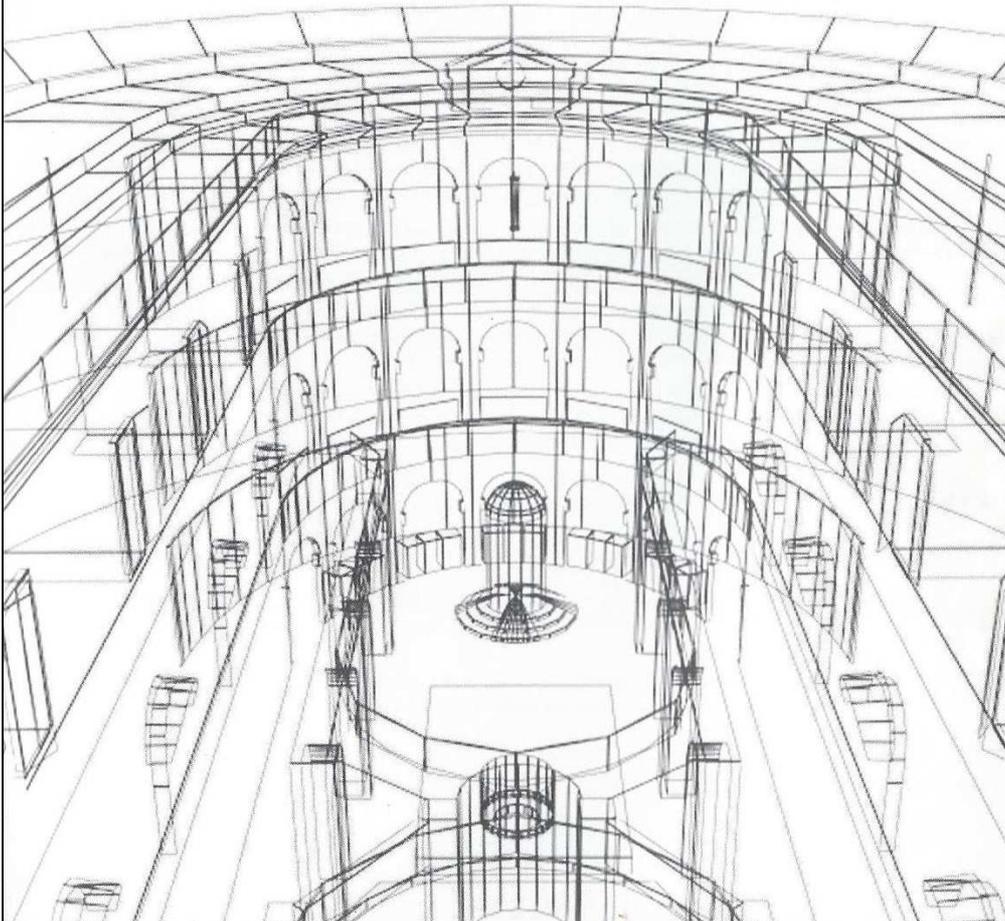
Lorsque le candidat est dans la cellule, la voix-off vous explique la règle de cette épreuve.

La clepsydre se retourne : vous avez quelques minutes pour récupérer la clef ou l'indice.



EPREUVES ET AVENTURES

- **Les Étriers** : à vous de parcourir le chemin formé par des crochets suspendus au plafond à l'aide des étriers et de récupérer la clef ou l'indice suspendu au plafond.
- **La Prison anagramme** : dans cette épreuve, lorsque la porte se referme, vous êtes prisonnier. La clef ou l'indice est immédiatement en votre possession, mais pour sortir, il faut ouvrir la grille de la cellule en reconstituant le bon mot.
- **La Table à bille** : vous vous trouvez devant une table pivotante. Avec vos mains sur les poignées vous devez faire circuler la bille dans le labyrinthe en évitant les pièges afin de libérer la clef ou l'indice.
- **Le Curling** : dans cette épreuve, calme et concentration sont les maître-mots. Comme au billard, il faut essayer de taper des bandes en lançant le boulet pour faire revenir le palet vers vous et récupérer la clef ou l'indice.
- **L'Alchimiste** : la clef ou l'indice est au fond d'une éprouvette au bout d'un alambic ; il suffit de faire monter le niveau d'eau, afin de le ou la récupérer. Pour cela vous devez actionner la pompe d'un bras, et diriger le jet de l'autre. Condition sine qua non de réussite : la coordination !
- **L'Horloge de la chapelle** : pour récupérer la clef ou l'indice, vous devez faire preuve de beaucoup d'habileté et vos muscles devront aussi parler ! Par un mouvement de balancier, vous prenez votre élan afin de lancer au plus loin l'obus fixé sur des roulettes. La pointe de l'obus doit venir pénétrer au bon moment l'anneau, pour que l'indice ou la clef se décroche.
- **L'Échelle infernale** : la clef ou l'indice paraît bien en évidence, mais ne pensez pas que cela est simple pour autant ! Grimpez et faites vous même votre échelle en vous servant des barreaux déjà en place.



- **Le Saut à l'élastique** : pour cette épreuve, vitesse et sang froid sont nécessaires, sinon vous vous écraserez dans la fosse aux tigres ! Alors, lancez-vous sans oublier sur votre passage l'indice ou la clef suspendu dans le vide.

- **Le Puzzle-parquet** : au centre, une clef ou un indice sous une plaque de verre, à découvrir. Pour l'atteindre, réflexion et vivacité d'esprit sont de rigueur. Attention : vous ne pouvez faire glisser les pièces que de haut en bas ou de gauche à droite. C'est très taquin !

- **Les Engrenages** : pour récupérer la clef ou l'indice, il faut réussir à reconstituer l'engrenage fixé à la grille et le faire tourner. Soyez logique, et partez de la roue fixe. Il faut que les dents de l'engrenage s'emboîtent bien les unes dans les autres, puis actionnez la manivelle.

- **Les Boulets sur planche** : prenez la planche à deux mains, et faites rouler le boulet jusqu'au bout sans le faire tomber, en orientant bien la planche. Au bout de celle-ci, une clef, ou un indice est à percuter.

- **Le Calcul à la suite** : vous êtes une «tête» ? Alors cette épreuve est faite pour vous ! On vous propose plusieurs opérations avec six réponses possibles. Si vous calculez vite et bien, alors le résultat est bon, la clef ou l'indice sera à vous.

- **Le Tir à l'arc** : un Robin des Bois sommeille en vous ? C'est le moment ou jamais de le prouver ! Vous voyez la cible ? Si vous mettez dans le mille, la clef ou l'indice sera dans votre poche !

- **L'Arbalète** : ajustez bien votre tir ! Vous devez viser juste pour pouvoir lire très vite l'indice.

- **La Catapulte** : accrochez-vous bien, car le choc va être violent ! Vous allez partir très haut au dessus du fort. Attention, ne fermez pas les yeux car vous n'aurez qu'une chance, une seule... Pour lire l'indice.

- **La Femme sans tête** : vous devez parcourir avec une manette un labyrinthe pour récupérer un indice ou une clef. Déjouez les pièges et les impasses, très électriques...



- **Le Tunnel à rats** : cette épreuve est un peu traumatisante, mais pas de panique, vous vous en sortirez peut-être indemne ! Rampez dans un labyrinthe, ignorez les impasses et faites des rencontres bizarres...

- **Le Mur d'escalade** : vous avez toujours rêvé de gravir l'Everest ? Attaquez-vous donc déjà à la face nord de Fort Boyard. Au sommet, la clef ou l'indice vous attend.

- **La Roulette à rats** : le prisonnier a la possibilité de se libérer en remettant son sort entre les pattes du rat noir ou du rat blanc.

- **Enigmes du Père Fouras** : montez quatre à quatre les marches qui mènent à la vigie, où le Père Fouras vous attend pour vous poser sa première énigme.

Attention, le sablier s'égrène vite !

Vous répondrez au Père Fouras à l'aide du clavier qui s'affiche à l'écran et avec votre curseur.

FIN DE PARTIE

Quand vous avez enfin récupéré le maximum de boyards, le décompte de votre score est fait. Il est alors inscrit dans un tableau où vous pourrez comparer vos meilleurs scores précédents et ceux de vos adversaires.

Ce tableau sera mis à jour à chaque fin de partie.

... A bientôt pour une prochaine aventure !



Une coproduction
FRANCE TELEVISION DISTRIBUTION
TILT PRODUCTIONS
MICROÏDS S.A.

Producteur Exécutif :
MICROÏDS S.A.

Directeur de Production :
ELLIOT GRASSIANO

Chef de Projet :
JEAN-PAUL MARI

Direction Artistique :
LOÏC YVART

Graphistes :
LOÏC YVART
JULIEN MARTY
JULIEN SCHREYER
PHILIPPE COZIAN
XAVIER DE BROUCKER
ELISABETH PATTE
JEROME ERNOULT

Programmation :
JEAN-PAUL MARI
DIDIER POULAIN
FRANCOIS GUTHERZ

Numérisation Vidéo :
XAVIER PASSERI

Tests :
ERIC LERAT

Compression Vidéo :
SMACKER VIDEO TECHNOLOGY
1994 by invisible, inc. d.b.a rad software.

Gestionnaire Sonore :
HUMAN MACHINE INTERFACE

Musiques :
PAUL KOULAK

Enregistrement et Traitement Audio :
STUDIOS KNOCKIN' BOOTS

Comédiens :
YANN LE GAC
XAVIER MORINEAU

Illustrations - Packaging :
NICOLAS GRANDPIERRE
BRIGITTE CORDEAU
VALERIE PERRUZZA

Conception et Réalisation du Manuel :
NICOLAS GRANDPIERRE
BRIGITTE CORDEAU
VALERIE PERRUZZA
JEAN-PAUL MARI
LOÏC YVART

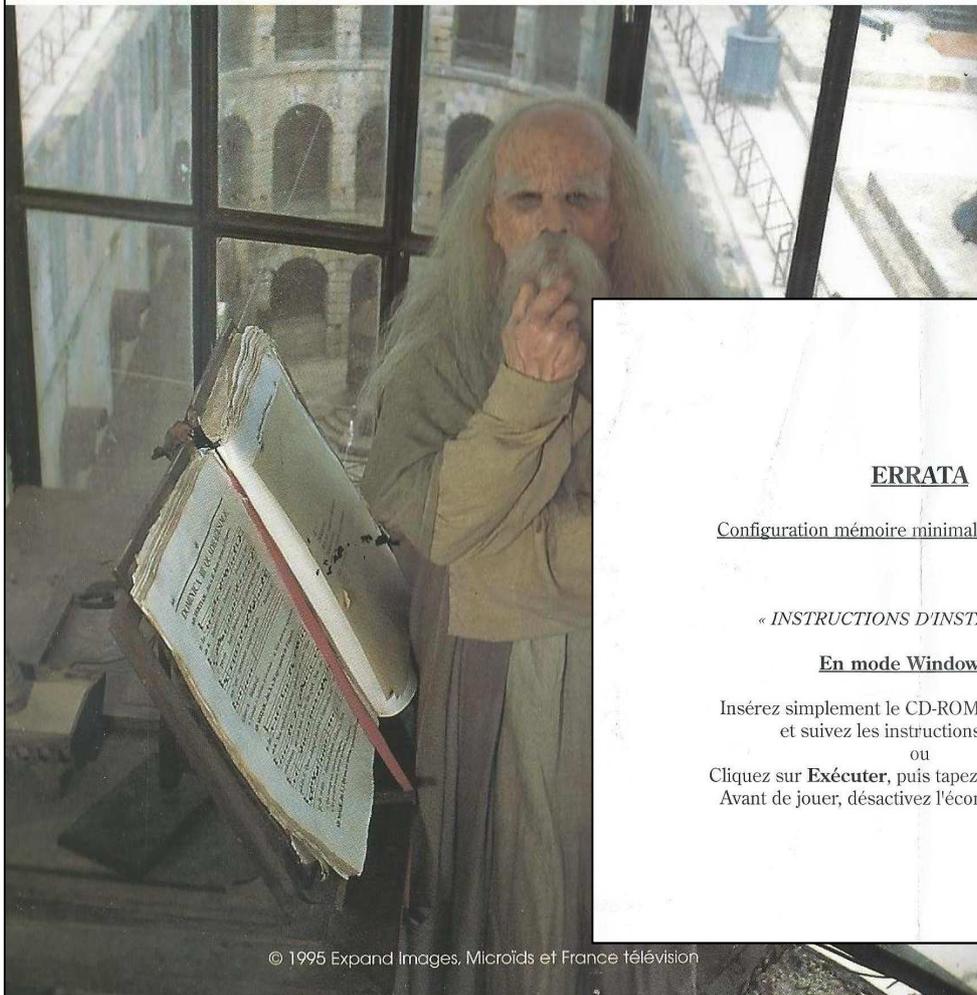
Remerciements à :
PIERRE-ALAIN CREMIEU
MICHEL MASSARD

ainsi qu'à toute l'équipe de
TILT PRODUCTIONS.

SERVICE APRES VENTE :

Par courrier à : **MICROÏDS**
58, Chemin de la Justice
92297 CHATENAY-MALABRY CEDEX.
Tél : (16.1) 46.01.54.01.

Par téléphone :
Du lundi au mercredi de :
10H00 à 13H00
Tél : (16.1) 46.01.54.21.



ERRATA

Configuration mémoire minimale : 8Mo de RAM

« INSTRUCTIONS D'INSTALLATION »

En mode Windows 95

Insérez simplement le CD-ROM dans son lecteur
et suivez les instructions à l'écran.

ou

Cliquez sur **Exécuter**, puis tapez **D : \WINSTALL**
Avant de jouer, désactivez l'économiseur d'écran.