

FULL THROTTLE™

**MINI-GUIDE
OFFICIEL DU JOUEUR**
◆ PAR JO ASHBURN ◆



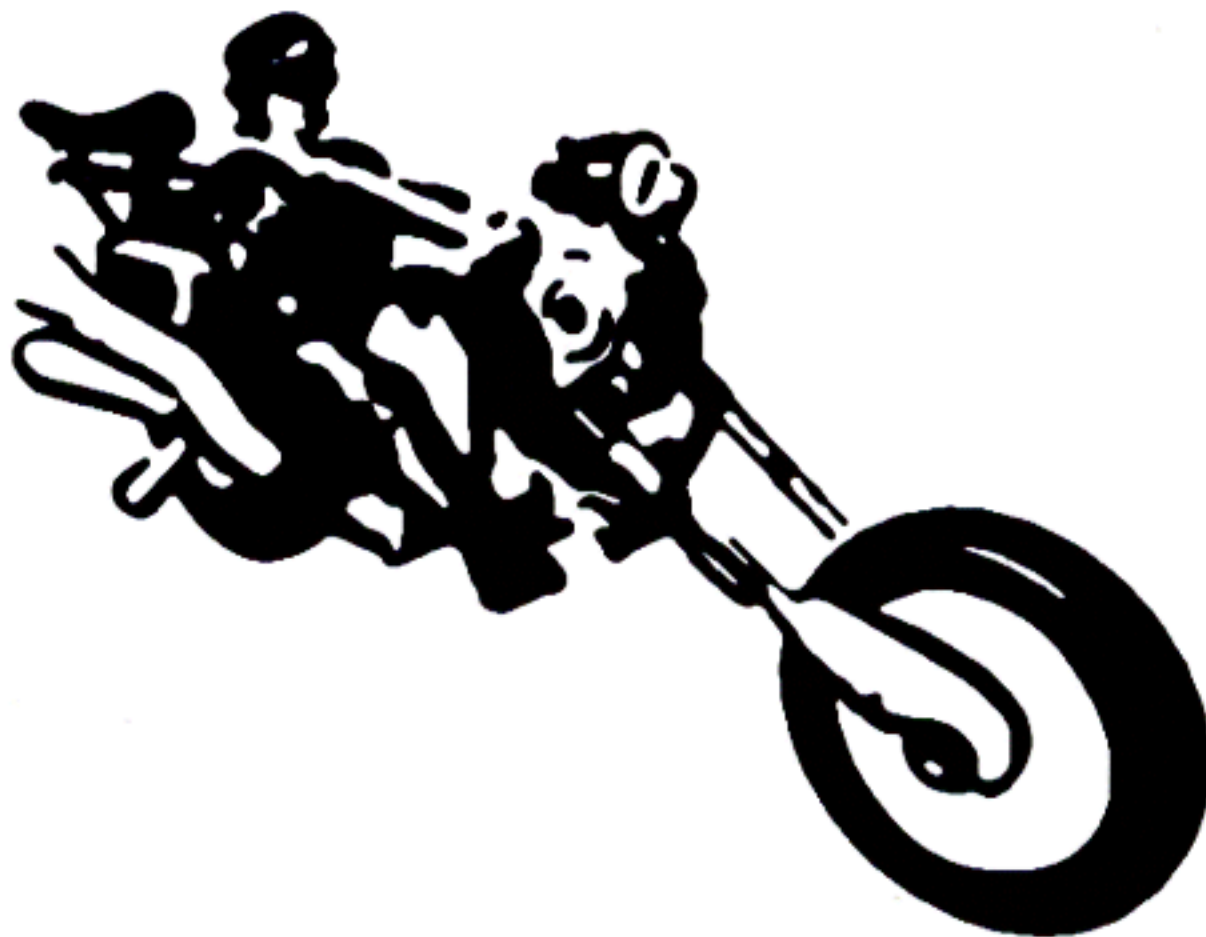
**EDITION
SPECIALE
ABREGEE**
ATTENTION:
CE LIVRET CONTIENT
LES SOLUTIONS
DU JEU!

FULL THROTTLE MINI-GUIDE OFFICIEL DU JOUEUR

par Jo Ashburn

Présentation de l'auteur

Jo Ashburn réside actuellement à Berkeley, en Californie, ce qui est déjà un état d'esprit en soi. Il a été critique de théâtre pendant trois ans pour le *Suttertown News* (un journal hebdomadaire de Sacramento), pizzaiolo, espion en transit, projectionniste dans un cinéma louche, prof d'anglais, acteur, poète, prêtre, rédacteur technique, et il travaille maintenant comme créatif et testeur de jeux pour LucasArts Entertainment. Depuis qu'il est chez Lucas, il a écrit le livre d'astuces de *Day of the Tentacle*, le manuel et le livre d'astuces de *Sam & Max Hit the Road*, et le manuel de *Dark Forces* avec Mark Cartwright. Et en plus, il n'a pas de chat.



Dans ce livret, vous trouverez un résumé rapide et quelques solutions pour le début du jeu. *Full Throttle* est une aventure relativement linéaire. Un grand nombre d'actions ne doivent pas être effectuées dans un ordre spécifique, mais les „énigmes“ principales, par contre, doivent l'être. Le meilleur moyen de faire comprendre cette idée est de prendre par exemple Melonweed, le bled où Ben va atterrir après une gamelle monstrueuse au début du jeu, et dont sa bécane ressortira en miettes.

A Melonweed, il y a quatre lieux à visiter, et dans chacun de ces lieux, il y a des personnages, des objets et des informations importantes. Vous êtes libre de les découvrir dans n'importe quel ordre, mais vous devrez vous arrêter dans tous les lieux mentionnés dans ce guide, et également prendre tous les objets cités si vous voulez réparer la bécane de Ben. C'est un sacré défi, je vous l'accorde, et c'est d'ailleurs pour ça que nous sommes là. Pour vous aider. Et nous avons aussi disséminé dans ce guide des conseils précis et des astuces géniales.

Ne vous laissez pas décourager par les épreuves que vous devrez affronter. *Full Throttle* est avant tout un festin pour vos yeux et vos oreilles, dont vous ne pourrez savourer toutes les finesses qu'après plusieurs parties.

Le Guide de Full Throttle

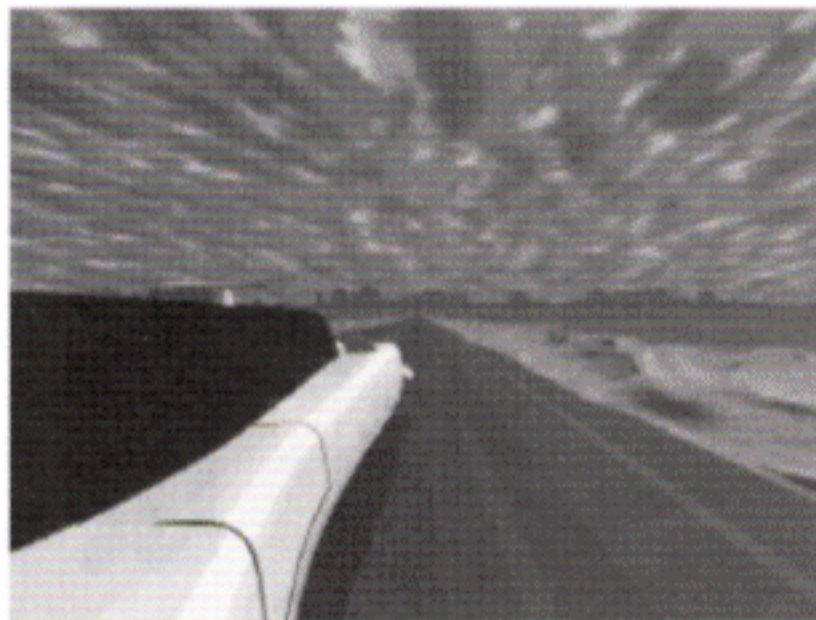
Il est maintenant temps de grimper sur la selle moelleuse de la moto de Ben... Respirez un grand coup, mettez le contact, et démarrez en roue arrière, ou faites-la bien patiner dans la poussière si vous n'êtes pas sur une route. Foncez ensuite vers le local des Putois au rythme du rock sauvage balancé par les radios du coin, pour repartir dévorer le bitume avec votre gang en formation parfaite. Une limousine-hovercraft hyper-chic est juste devant vous.

Vous distinguez à peine deux types en costard à l'intérieur, mais vous craquez complètement pour le chérubin absolument ringard qui orne le bouchon de radiateur. Vous vous léchez les babines tout en faisant un signe silencieux au reste de la bande. Puis vous décollez dans un vrombissement fracassant pour un dépassement survolé magnifique et très périlleux. Vous arrachez sauvagement le chérubin du capot, avant de disparaître ensuite au loin, la poignée dans le coin.

Vous allez pouvoir rigoler un bon coup en racontant tout ça aux potes du Kickstand, le bar de la Highway 9, un rade miteux mais très fréquenté par les bikers du coin. Et c'est aussi là que *Full Throttle* va vraiment commencer...



L'autoroute vue de l'hélicoptère LucasArts de surveillance routière .



Ben et ses Putois foncent à la poursuite de la limousine de Corley Motors.

Virée sur la 9

MAIS OÙ EST DONC PASSE BEN?

Guide détaillé

Extrait du *Melonweed Daily Star Picture* du 18 Juillet:

MELONWEED - Le vice-président de Corley Motors, Adrian Ripburger, a annoncé aujourd'hui que la réunion annuelle des actionnaires serait le cadre de profondes modifications dans la stratégie de production et de marketing du groupe. Il y a 10 ans, Ripburger était passé au statut de cadre supérieur en une seule nuit, pour être plus tard engagé par le fondateur et président directeur général de Corley Motors, Malcolm Corley. Ces exploits lui ont vite valu le surnom de „Petit Prodige“. Sa nouvelle idée, qui consiste à réduire de manière radicale la main d'oeuvre pour s'orienter vers un outil de production entièrement robotisé et plus économique, a déjà éliminé tous les concurrents du célèbre constructeur de motos. Les réactions des investisseurs à la suite de cette annonce ont fait grimper les actions Corley de 17 points. Malcolm Corley n'a pas voulu faire de commentaires à ce sujet, mais des sources bien informées l'ont entendu dire que si Corley Motors devait changer, il faudrait lui „rouler sur le corps“.

Il fait une chaleur d'enfer dehors, mais on ne la sent pas dans la fraîcheur de la limousine, et cette atmosphère glaciale ne vient pas seulement de la climatisation. Le président et le vice-président de Corley Motors, Malcolm Corley (le plus âgé) et Adrian

Ripburger (le répugnant personnage), sont encore en train de se chamailler. Ripburger voudrait se faire escorter par des motos pour la réunion annuelle des actionnaires. Corley n'aime pas beaucoup ça, et pour trois raisons bien précises:

- C'est Ripburger qui a eu cette idée.
- Ripburger n'y connaît absolument rien en bécanes.
- Associer le nom de Ripburger à ces motards purs et durs, violents, grossiers, sales, délinquants et gavés de bière, ce serait une véritable insulte pour les motards.

L'horizon est soudain assombri par un énorme nuage, suivi du grondement sourd et lointain d'un orage. Mais en fait d'orage, c'est plutôt une tempête... la bande des Putois! La meute d'acier dépasse la limousine, mais un des motards, plus téméraires que les autres, passe carrément par-dessus pour atterrir de l'autre côté.

Sur le coup, Ripburger est terrifié, mais Malcolm, lui, est radieux. C'est comme s'il avait 30 ans de moins, avec un moteur entre les jambes et les cheveux dans le vent... et la route devant lui, à perte de vue... toujours tout droit... la poignée dans le coin... à fond la caisse... et là-bas, on dit FULL THROTTLE.

Extrait de *L'histoire Sociale de la Motocyclette* (Chapitre 3, „Les Années Corley“)

Il est très facile de comprendre pourquoi les spéculations académiques vont bon train au sujet de l'origine des Tribus de Motards. Ces communautés de nomades hors-la-loi, qui adoptent souvent des animaux comme emblème ou symbole, et qui ont choisi la moto comme unique moyen de transport, font aujourd'hui partie de la légende. C'est peut-être la proximité de l'usine Corley Motors qui serait à l'origine de la naissance des quatre tribus les plus (tristement) célèbres: les redoutables Pourraves, les mystérieux Caverneux, les sinistres Charognards, et bien sûr les légendaires et puissants Putois.

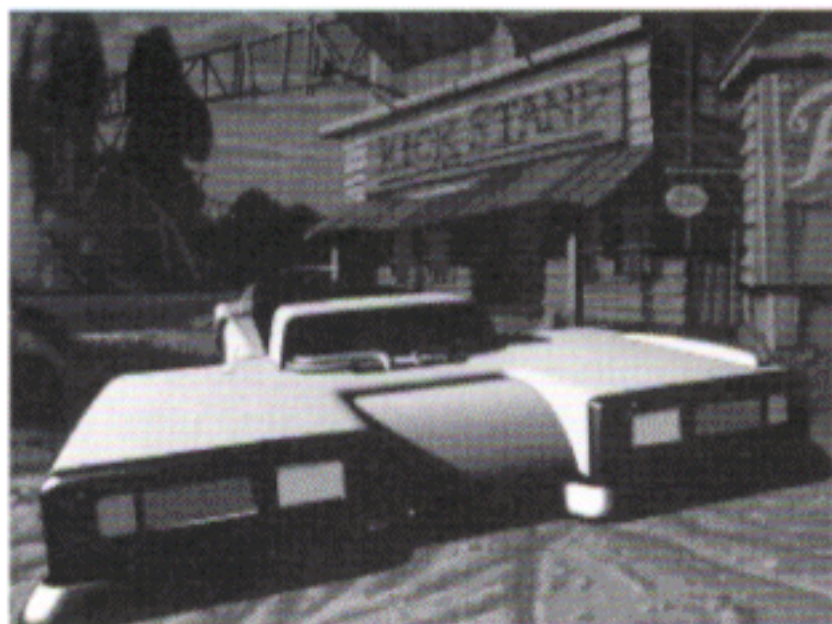
Le Quickstand

MAIS OÙ EST DONC PASSE BEN?

Guide détaillé

Bienvenue au Quickstand (la béquille), oasis au milieu du désert et repaire des Putois. La bande fait la fête, mais le bras droit de Ben, Darrel (le type de droite) est préoccupé. Ils ont besoin d'argent. Mais Ben a été touché par la Force, et il sait que quelque chose d'énorme va bientôt arriver... la limousine Corley.





Malcolm rejoint la bande pour faire la fête pendant que Ripburger boude dans la voiture. Bolus, son chauffeur/garde du corps, et son larbin Nestor essayent de lui remonter le moral, mais Ripburger n'avait pas prévu une intervention du président dans le planning de la réunion annuelle des actionnaires.

Il finit par se diriger vers le bar, avec une offre pour les Putois. Ripburger veut être escorté par une bande de motards, mais Ben n'est pas intéressé. Mais quand il entend que Malcolm va mourir, Ben accepte de sortir et d'écouter ce que Ripburger veut lui dire. Ben ne remarque pas que Ripburger fait un signe discret à Nestor...

... ensuite, le trou noir.

Bolus enfourche la moto de Ben et démarre, suivi de toute la bande des Putois. Ils croient suivre Ben, qui est en fait d'émerger au fond d'une poubelle après avoir reçu une bonne leçon.

CASE DE PROGRESSION A COCHER

- Se faire assommer et balancer dans une poubelle.

Du rîfî dans la benne à ordures

Extrait du *Manuel d'instructions des bennes à ordures EcoPratique* (verset 7.1)

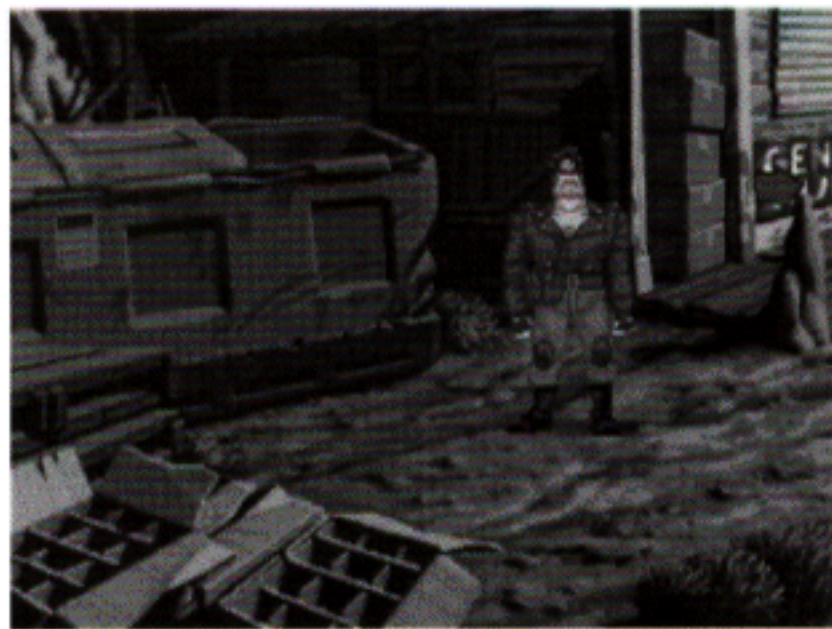
Les bennes à ordures EcoPratique sont construites avec des matériaux d'excellente qualité, résistants à la corrosion, et répondant à des normes de sécurité très strictes. Nous vous garantissons formellement que tous les éléments de cette benne sont étanches, impénétrables et absolument sans danger... à l'exception bien sûr de notre porte SortiPratique brevetée. Quelles que soient les ordures dont vous voulez vous débarrasser, elles seront ensuite recyclées par les services de récupération des déchets toxiques et de gestion des décharges sanitaires de notre beau pays, et EcoPratique vous propose aujourd'hui un container temporaire, pratique et sûr, et qui vous permettra de contribuer à la protection de l'environnement. Si vous pensez poubelles, pensez Ecopratique!

Pour pouvoir sortir de la benne à ordures, Ben doit cogner sur le couvercle de droite, du côté du bar. Si vous sentez soudain une envie irrésistible de vous abandonner à la violence la plus débridée, allez-y! Cognez sur les parois de la benne pendant quelques minutes, tant que Ben est à l'intérieur. Voilà une excellente thérapie!

Ben est donc maintenant sorti de la benne à ordures. Si vous déplacez le pointeur de la souris vers le bord droit de l'écran, il prendra la forme d'une flèche rouge. Cette flèche indique que vous pouvez quitter le lieu où vous vous trouvez en marchant dans cette direction.

Si vous cliquez une fois sur le bouton de la souris quand le pointeur a la forme d'une flèche, Ben marchera dans la direction indiquée par cette flèche pour quitter l'endroit où il se trouve. Si vous cliquez deux fois, il sera directement téléporté vers le lieu de destination. Magique! Mais ne vous inquiétez pas, il ne remarquera même pas la différence...

Nous sommes maintenant devant le Kickstand. La limousine a disparu, ainsi que toutes les motos, sauf celle de Ben. Vous pouvez toujours essayer de demander à Ben d'aller faire un tour à pied sur la route, mais ça m'étonnerait qu'il accepte... la marche à pied, c'est pas vraiment son truc, il préfère nettement sa moto. Pour l'utiliser, placez le pointeur de la souris sur la moto et activez la main dans l'interface. Quand vous voulez utiliser ou prendre un objet, ou frapper sur quelque chose (ou quelqu'un), utilisez toujours la main.





Oh oh... Quelqu'un a piqué les clefs de Ben, et il n'est pas très content. Je crois qu'il est temps de poser quelques questions sous la menace. Vous pouvez toujours essayer de frapper à la porte, mais vous croyez vraiment que Ben s'en tiendrait là? À votre avis, pourquoi les motards portent toujours des bottes?

CASES DE PROGRESSION A COCHER

- Reprendre conscience.
- Sortir de la benne à ordures.
- Entrer dans le bar.

Comment convaincre le barman du Kickstand

Extrait du Manuel pratique du propriétaire/gérant/franchisé de Kickstand, Inc.

Bienvenue dans le monde merveilleux du merchandising avec Kickstand! Si c'est votre première franchise, toutes nos félicitations! Vous avez bien fait de choisir Kickstand, un véritable passeport pour la sécurité économique. En dehors des bénéfices substantiels que vous allez encaisser, vous bénéficierez également de notre image de marque et de cette grande tradition incontournable: la légende du Saloon des Grandes Plaines de l'Ouest. Dans les premières villes du Far-West, le propriétaire du saloon était souvent un personnage important dans la communauté, faisant office de pasteur, de conseiller, de négociateur de prêts, et parfois aussi de banquier, lorsque les voyageurs de passage lui confiaient leurs objets précieux.

En ayant choisi de nous rejoindre, vous devenez, vous aussi, l'héritier de cette tradition. Vous constaterez donc parfois que votre bar sera le cadre de fêtes joyeuses et bruyantes. Mais n'oubliez jamais que tous les Kickstand sont là pour servir l'ensemble de la communauté, et la dernière chose à faire pour un franchisé est de prendre part à une querelle. Restez toujours de marbre et complètement neutre, à moins bien sûr que votre établissement soit en danger...

Ben entre donc dans le bar et va parler au barman (c'est à ça que sert la bouche, sur le crâne de l'interface). Plus il parle, plus il s'énerve. Ben veut des réponses et ses clefs, mais il veut surtout remettre le barman à sa place. Il va falloir mettre la main à la pâte... ou plutôt (puisque vous avez activé l'interface comportant une main, un pied, une bouche et des yeux) mettre la main au barman.

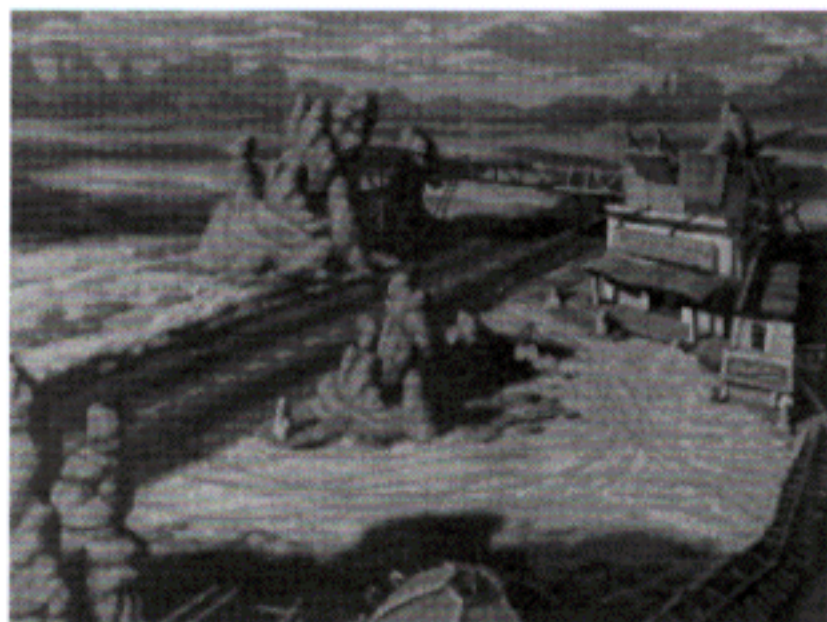


Ce n'est pas très difficile, il vous suffit de lui expliquer les choses en utilisant le seul langage qu'il comprenne, et il sera très vite coopératif. Ben récupère donc ses clefs et apprend deux choses: que sa bande est quelque part sur la route, qu'elle fonce droit vers une embuscade, et qu'on a parlé de le tuer en maquillant le meurtre en accident.

Mais la première priorité de Ben est de rattraper la bande pour les prévenir. Ben ressort du bar, puis enfourche sa bécane et repart sur la route.

CASES DE PROGRESSION A COCHER

- Faire parler le barman.
- Récupérer les clefs de la moto.
- Se tirer.



Sur la route

MAIS OÙ EST DONC PASSE BEN?



Ah, le doux reflet du bitume dans les lunettes fumées de Ben...

Guide détaillé

Extrait de *L'histoire Sociale de la Motocyclette* (Chapitre 3, „Les Années Corley“)

... les Pourraves. Si certains membres de la bande affectionnaient particulièrement les bravades flamboyantes, la principale caractéristique des Pourraves restait leur brutalité aveugle, et c'était dans ce domaine que tous les challengers devaient les affronter. Les Pourraves ne connaissaient pas les finesses stratégiques des Charognards ou les méthodes d'intimidation psychique des Caverneux. Leur existence semblait se résumer à trois choses: une paire de poings, un armement simple (voire primitif), et des bagarres en permanence...

Tiens, justement, les Pourraves. C'est vraiment la journée de galère pour Ben. Il n'a pas le temps de s'occuper de ces mecs. Ni la patience, d'ailleurs. Les chances ne sont que de 6 contre 1, et Ben en conclut que les Pourraves sont en chasse. Sa moto suit les mouvements de la souris, de gauche à droite. Si vous cliquez, Ben frappe. Vous allez rencontrer un de ces Pourraves: Grand Marnier (qui n'est pas aussi nul que vous ne pensez). Cognez sans arrêt.

Une fois que Ben aura terminé sa contribution à l'aménagement et à l'embellissement des routes, il pourra poursuivre sa mission: prévenir la bande. Juste une petite roue arrière

pour le pied, et... whoa! Ben adore la route, mais pas au point de se la manger!
Sabotage! „Aaaaaarrggghh!”

CASES DE PROGRESSION A COCHER

- Ratatiner le Pourrave.
- Faire une roue arrière.
- Se manger le bitume.

Melonweed

MAIS OÙ EST DONC PASSE BEN?

Guide détaillé

Extrait de „C'est dur d'être la nana d'un motard.”
par Sally Sturgis et Motorcycle Music, Inc.

*Des fois c'est dur d'être leur nana
La bécane, ils n'aiment que ça
Ils nous préfèrent cruelles et dures
Ils nous font chialer
Mais leur nom est tatoué sur nos corps.
Et nos mecs, ce sont les plus forts.
Faut qu'on ait toujours l'air heureuses
Même quand on paye leurs douloureuses
Quand ils sont bourrés ou en tôle
Nous restons toujours fidèles*

*Faut les soigner après la bataille
Réparer la bécane après la gamelle
Ils nous en font baver
Et on les aime bourrus et forts...*



Melonweed. Il y a vraiment des gens qui habitent là?
Ça pue!

L'ATELIER DEMO

Mais qu'est-ce que c'est que ça? Un Caverneux?

Non, c'est une femme qui porte un masque de soudeur de sa conception, et elle dit s'appeler Maureen.

Apparemment, une journaliste, Miranda, a découvert Ben près de la route après son accident. Elle a ramené Ben et sa bécane à l'atelier de Mo pour qu'elle les retape.

Ben est reconnaissant et veut repartir, mais il y a apparemment encore beaucoup de boulot sur sa bécane. En fait, il doit trouver de l'essence, une fourche avant (les tubes qui relient le guidon à la roue avant) et un chalumeau, quelqu'un ayant volé celui de Maureen. Avant de partir, Ben ferait mieux de prendre le jerrican et le tuyau qui traînent par terre, c'est plus facile pour trouver de l'essence. Et cette photo sur le mur? C'est la petite Mo au ranch de Pete le Vison?



Extrait d'une publicité radio pour le *Ranch de Pete le Vison* (avec l'aimable autorisation de la station de radio KCOR FM):

... à l'est de Melonweed, ou si vous venez de la Gorge, vers l'ouest jusqu'à la grande étable verte. Et c'est l'Oncle Pete qui vous dit: „Venez au ranch du Vison“, et n'oubliez pas d'emmener vos enfants, ils adorent regarder ces petites bestioles avant leur dépeçage... celui des visons, bien sûr! Hé, hé, hé...





En sortant de l'atelier de Mo, Ben tombe sur Miranda. Une brève conversation avec la journaliste pourrait être utile, pour vous faire découvrir par exemple sa chaleur humaine et sa gentillesse naturelle, surtout si vous lui demandez de vous emmener quelque part. Pas étonnant que tout le monde s'en prenne aux médias...

CASES DE PROGRESSION A COCHER

- Reprendre conscience.
- Prendre le jerrican.
- Prendre le tuyau

• Chapitre des Astuces •

Ce chapitre breveté, pratique, épatant, multi-niveaux, et dont l'utilisation est placée sous votre entière responsabilité, vous aidera à terminer la première partie du jeu. Instructions: prenez un morceau de carton assez grand (comme ces bulletins d'abonnement énervants qui sont encartés dans les magazines, ou les cartes d'enregistrement dans les boîtes des jeux), ou même un petit morceau de papier. Cherchez la question (**en caractères gras**) qui se rapproche le plus de ce qui vous intéresse. Posez votre carton ou votre feuille de papier juste au-dessous de cette question pour masquer toutes les réponses, et regardez simplement la première. Si cette réponse ne suffit pas, regardez la suivante. Continuez de la même manière jusqu'à ce que vous trouviez la solution à votre problème.

Ben est dans la benne à ordures. Que dois-je faire?

Un bon coup de poing semble être la meilleure solution.

Cognez dans tous les coins.

Pour pouvoir sortir, Ben doit cogner sur le couvercle de droite.

Il n'y a pas grand-chose à faire une fois sorti de la benne à ordures...

Ben peut toujours explorer les environs...

Il y a sûrement des choses plus intéressantes devant le bar.

Une fois que Ben est sorti de la benne à ordures, allez devant le bar et utilisez sa moto.

Où sont passées les clefs de Ben?

En tout cas, une chose est sûre: elles ne sont pas dans sa poche!

Elles ne sont pas non plus par terre, ni dans la benne à ordures...

Elles sont dans le bar. Il faut que Ben trouve le moyen d'y entrer.

La porte du bar est fermée. Où est la clef?

Nous savons qu'elle n'est pas dans les poches de Ben.

Il ne semble pas y avoir de paillason dans le coin pour cacher une clef.

N'oubliez pas que Ben est coriace et costaud.

Il n'y a pas de clef. Ben doit enfoncer la porte à coups de pied.

Ce bar est vraiment super! Est-ce que je peux boire un verre?

Vous avez 18 ans?

Bien sûr que non! Vous êtes un être humain palpable, mais ce bar est imaginaire.

Ben pourrait effectivement commander à boire, mais il ferait mieux de parler au barman.

Le barman ne veut pas vraiment répondre aux questions de Ben. Qu'est-ce que je fais?

N'oubliez pas que Ben est coriace et costaud.

Et Quohog, le barman, est *franchement* énervant.

Utilisez vos poings.

SUR LA ROUTE

Un grossier personnage très méchant veut empêcher Ben de passer.

Vous voyez le poing, en bas à gauche de l'écran?

C'est un indice, il me semble...

A partir de maintenant, débrouillez-vous tout seul...

REMERCIEMENTS SPECIAUX A



CORLEY MOTORS

Traduction française: Art Of Words

Full Throttle TM et ©1994 LucasArts Entertainment Company

Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

Le logo LucasArts est une marque déposée de LucasArts Entertainment Company.

LucasArts, INSANE, SCUMM et iMUSE sont des marques déposées de LucasArts Entertainment Company.

Brevet iMUSE U.S. No 5.315.057.

Toutes les autres marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

ET VOICI D'AUTRES GRANDS JEUX CELEBRES DE LUCASARTS

Jeux et produits Star Wars

- Dark Forces™ (CD-ROM IBM PC)
Star Wars Screen Entertainment™ (Disquettes Windows & Macintosh)
Rebel Assault™ (CD-ROM Macintosh & IBM PC)
TIE Fighter™ (Disquettes IBM PC)
Missions pour TIE Fighter: Defender of the Empire™
(Disquettes PC, TIE Fighter nécessaire)
X-Wing CD-ROM Collector™ (CD-ROM IBM PC)

Aventures d'Indiana Jones

- Indiana Jones® and the Fate of Atlantis™
(CD-ROM Macintosh & IBM PC)

Jeux originaux

- Sam & Max Hit the Road™
(Disquettes et CD-ROM PC)
Day of the Tentacle™ (Disquettes et CD-ROM PC)

Prochainement sur vos écrans:

- Indiana Jones® and His Desktop Adventures™
(Disquettes Windows)



DARK FORCES

Devenez espion rebelle et laser au poing, dérobez les plans de L'Etoile Noire...
Jeu d'action en 3D qui vous plonge complètement dans l'univers Star Wars en version française intégrale.





Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG