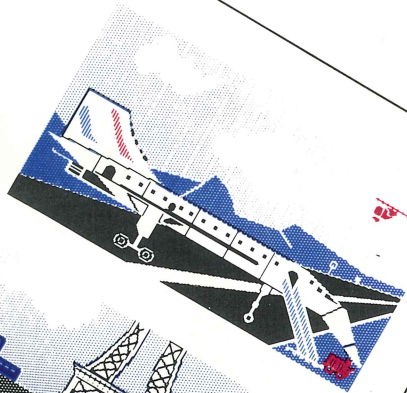


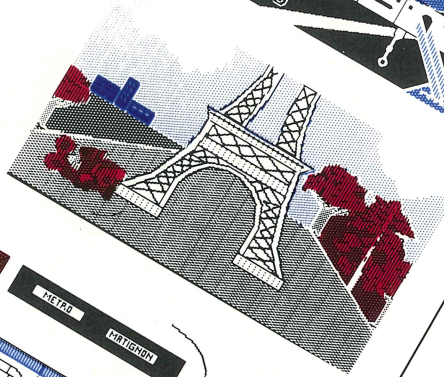
L'ENLEVEMENT

JEU D'AVENTURE
EN FRANÇAIS

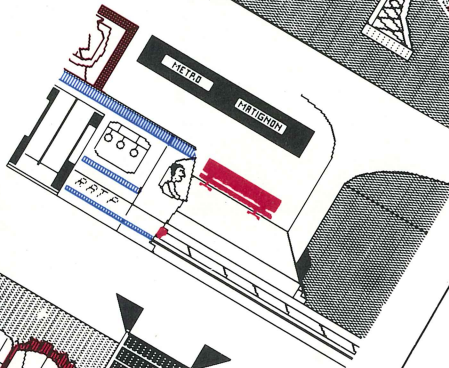
Prenez le "Concorde"



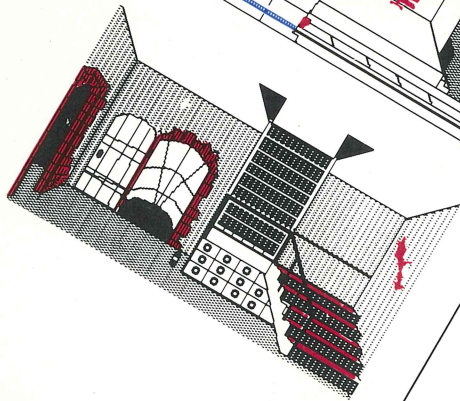
Découvrez Paris



Utilisez le métro



Visitez une
étrange
maison



Pour Apple II +, Apple II E, Apple II C 48 K



* LES JEUX D'AVENTURES C.I.L. *

Les jeux d'aventures C.I.L. dont vous venez d'acquérir le numéro 1 sont parmi les tous premiers jeux en français du genre. Ils allient la qualité des dessins et du scénario à la rapidité d'Exécution des logiciels.

MATERIEL NECESSAIRE

Les jeux d'aventures C.I.L. fonctionnent sur micro-ordinateurs Apple II+, IIe, IIC.

Le système doit posséder au moins 48 Kilo-octets de mémoire vive et un lecteur de disquette (DOS 3.3).

DEMARRAGE DU JEU

Pour démarrer le jeu d'aventure C.I.L., éteignez votre micro-ordinateur, insérez la disquette du jeu dans le lecteur, l'étiquette vers le haut, et allumez votre ordinateur.

Vous pouvez également, si votre ordinateur est déjà allumé, taper PR # 6 et 'return' après avoir inséré la disquette C.I.L.

Au bout d'un instant, l'animation de départ du jeu va démarrer. Si vous voulez entrer directement dans le jeu lui-même appuyer sur n'importe quelle touche pendant l'animation ou pendant le "boot".

COMMENT PROGRESSER DANS L'AVENTURE

Lorsque vous voyez indiqué à l'écran "ENTRER COMMANDE", taper une commande comportant deux mots, séparés par un

ou plusieurs blancs.

Le premier mot doit toujours, sauf dans les commandes particulières indiquées ci-après, être un verbe.

Le second mot doit indiquer une direction ou un objet.

Par exemple, si vous possédez un passeport que vous souhaitez examiner vous taperez "EXAMINER PASSEPORT" ou bien encore "VOIR PASSEPORT".

Les verbes compris par le programme sont nombreux; en voici quelques-uns :

ALLER - MONTER - DESCENDRE - PRENDRE - RAMASSER - VOIR
EXAMINER - REGARDER - POSER - DEPOSER ...

Certains mots et verbes peuvent être compris par le programme dans une situation particulière, mais pas dans une autre.

Dans ce cas, essayez de formuler autrement votre commande.

DEPLACEMENTS

Les déplacements dans le jeu sont en général effectués en tapant sur le clavier la direction que vous souhaitez prendre.

Les directions possibles sont NORD - SUD - EST - OUEST - HAUT - BAS.

Elles peuvent être entrées en machine soit en tapant la direction elle-même, commande à un seul mot, soit en tapant l'action complète, par exemple "ALLER OUEST".

Afin de faciliter les déplacements vous pouvez également taper une commande consistant en une seule lettre. Les lettres prises en compte par le programme sont:

- N pour Nord,
- S pour Sud,
- E pour Est,
- O pour Ouest,
- H pour Haut,
- B pour Bas.

MODE TEXTE / GRAPHIQUE

Si vous tapez uniquement sur la touche 'return' de votre micro-ordinateur à la requête " ENTRER COMMANDE ", vous passez de l'affichage graphique au mode texte ou du mode texte au mode graphique. Cette commande permet la lecture de partie de texte antérieure au texte affiché dans le bas de l'écran graphique.

L'affichage en mode texte vous permet également de bénéficier de renseignements utiles en haut de l'écran.

La première ligne vous indique les directions de mouvement possibles sous la forme abrégée N, S, E, O, H, B.

La seconde et la troisième lignes vous indiquent les objets visibles dans la pièce où vous trouvez.

NOTE : Les directions et les objets affichés en haut de l'affichage texte sont uniquement celles ou ceux directement visibles; par exemple, un objet dans un tiroir ne sera pas "visible" tant que vous ne regarderez pas dans le tiroir.

INVENTAIRE

La commande " INVENTAIRE " permet d'obtenir la liste des objets en votre possession.

Cette commande provoque l'affichage automatique en mode texte. Après son exécution, il convient, si vous le souhaitez, de taper sur 'return' pour revenir à l'affichage graphique.

SAUVEGARDE ET RAPPEL DU JEU

La commande " SAUVER JEU " permet de sauver le jeu à l'endroit où vous vous trouvez. Après avoir tapé cette commande et touche 'return', le programme demande le numéro sous lequel vous souhaitez sauver le jeu. Quatre possibilités (1 à 4) sont offertes.

Si vous tapez uniquement sur 'return' à ce moment, vous revenez au cours normal du jeu.

ATTENTION : Si vous utilisez un numero déjà affecté à une sauvegarde, le jeu en cours effacera le jeu précédemment sauvé; il est donc souhaitable de noter les numéros utilisés.

La commande " RAPPEL JEU " vous permet de rappeler un jeu précédemment sauvé.

Après avoir tapé cette commande et appuyé sur la touche 'return', le programme demande le numero sous lequel vous avez sauvé le jeu que vous souhaitez maintenant rappeler. Entrer un numero de 1 à 4 et taper 'return' .

Si vous tapez uniquement sur 'return' à ce moment, vous reprenez le cours normal du jeu.

NOTE : Les deux commandes précédentes provoquent l'affichage automatique en mode texte. Après leur execution, il convient, si vous le souhaitez, de taper sur 'return' pour revenir à l'affichage graphique.

CONSEILS

Si ce jeu est votre premier jeu d'aventure, voici, quelques conseils :

- faites un plan. Certains labyrinthes sont trop compliqués pour que vous puissiez vous retrouver sans noter vos déplacements.

- examinez parfaitement toutes les pieces où vous vous trouvez.

- examinez également tous les objets en votre possession.

- sauvez fréquemment le jeu afin de ne pas avoir à recommencer depuis le début en cas "d'incident".

BONNE CHANCE.....

Apple est une marque réservée de Apple Computer Inc.

Le programme est livré en l'état. Aucune garantie de fonctionnement n'est donnée par C.I.L. Si une disquette est défectueuse, elle sera échangée si elle est adressée à la Société C.I.L. accompagnée de 50 Francs en timbres postes.