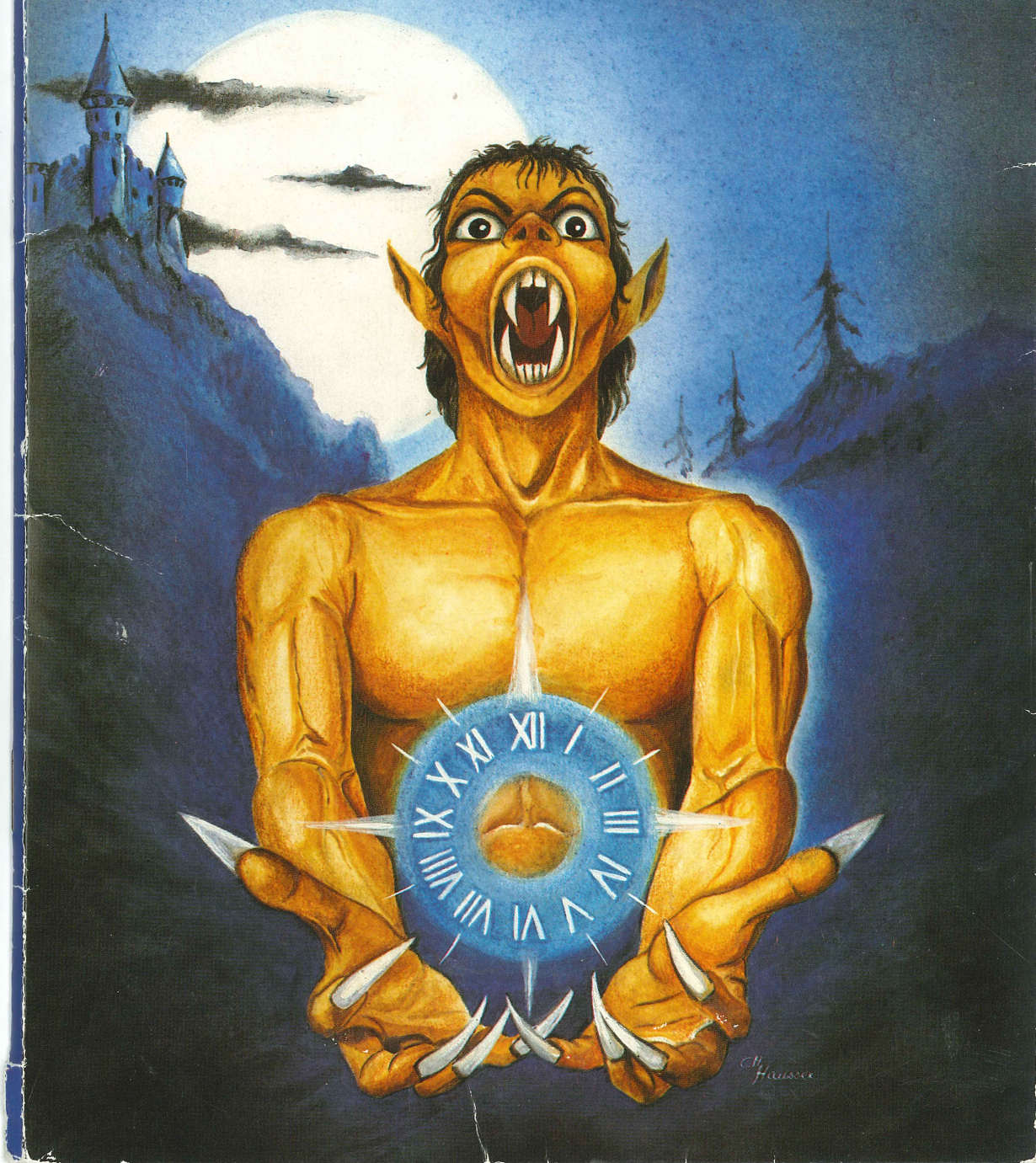


La bête du Gévaudan



DISQUETTE

La Bête du Gevaudan

La Bete du Gebaudan

En cette annee 1765, le plateau du Gebaudan, coince entre les monts d'Aubrac et ceux de la Margerie retentit des cris de la Bete.

Depuis plusieurs mois, par les nuits de pleine lune, elle hante les montagnes et les forets terrorisant les habitants.

S'attaquant non seulement aux animaux mais egalement aux hommes, rares sont ceux qui sont passes pres d'elle sans y laisser la vie.

Poursuivie par un regiment entier, la Bete, mais est-ce vraiment une Bete, dejoue tous les pieges et ne laisse derriere elle que des depouilles horriblement mutilees.

Cette nuit encore, prise en chasse par un groupe d'hommes en armes elle leur a echappe se perdant dans la nuit malgre les coups de feu tires contre elle.

Cette fois cependant, elle semble avoir ete blessee puisque des traces de sang ont ete retrouvees sur son passage.

C'est une intense douleur dans le bras qui vous arrache du sommeil ce matin.

Comme frequemment, votre nuit vous laisse le souvenir confus d'un sommeil lourd et agite.

Vous decouvrez alors une profonde blessure a l'avant-bras qui ne peut avoir ete causee que par une balle de fusil.

Protegeant votre bras sous un pansement vous sortez dans le village ou vous apprenez les evenements de la nuit.

Peu a peu, l'horrible verite, que vous refusez, vous apparait sans que le doute puisse subsister; la Bete du Gebaudan est un LOUP GAROU et VOUS etes ce loup garou.

Accable par cette evidence vous retournez chez vous.

**Après un moment d'abattement vous reprenez
vos esprit, il doit exister une solution.**

**Il vous reste 12 heures avant la prochaine nuit
de pleine lune, vous devez trouver un antidote a la
malediction qui vous accable...**

LES JEUX D'AVENTURES C.I.L.

Les jeux d'aventures C.I.L. dont vous venez d'acquérir le numéro 2 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.

La Bête du Gévaudan présente, de plus, des caractéristiques jusqu'à présent inégalées:

- la possibilité d'utiliser les minuscules accentuées avec sélection automatique sur APPLE II e et APPLE II c,
- un analyseur de syntaxe permettant le dialogue avec l'ordinateur sous la forme de phrase ou, au choix, sous la forme classique verbe plus nom,
- une horloge intégrée indiquant le temps restant à courir,
- un compteur de score enregistrant le nombre d'actions effectuées,
- de nombreuses animations dans le cours du jeu.

MATERIEL NECESSAIRE

Les jeux d'aventures C.I.L. fonctionnent sur micro-ordinateur APPLE II +, APPLE II e, APPLE II c.

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'aventures 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 'retour' ou Ctrl-pomme ouverte-reset après avoir inséré la disquette C.I.L.

Après un instant, l'animation de départ du jeu va démarrer. Si vous voulez entrer directement dans le jeu lui-même, appuyez sur n'importe quelle touche pendant le chargement ou pendant l'animation.

PROGRESSION DANS L'AVENTURE

Lorsque vous voyez indiqué à l'écran "Commande :", votre ordinateur attend que vous lui indiquiez l'action à effectuer.

La commande peut être entrée, au choix et sans aucune présélection, de plusieurs façons:

- Vous pouvez entrer une phrase complète par exemple "j'ouvre le chevet" ou bien "je désire ouvrir le chevet" ou encore "je vais vers le sud" etc...
- Vous pouvez entrer une commande comportant seulement deux mots séparés par un blanc. Le premier mot doit être un verbe, le second mot indiquer une direction ou un objet par exemple "ouvrir chevet" ou bien "aller sud"
- Vous pouvez également pour certaines actions entrer seulement une lettre. C'est notamment le cas pour les déplacements (voir ci-après).

Le vocabulaire compris par le programme s'élève à plus de 300 mots. Il est impossible de les citer tous, mais on trouve des mots aussi différents que "boire, courir, grimper, ramer, trucider..." ou encore "écus, houppelande, estrade, alchimiste, chauve-souris...". Bien entendu les verbes peuvent être utilisés à l'infinitif pour les commandes à deux mots ("fermer porte") ou conjugués pour les phrases complètes ("je ferme la porte").

DEPLACEMENTS

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

Les directions sont Nord, Sud, Est, Ouest, Haut, Bas.

Comme les autres commandes, elles peuvent être entrées en machine soit en tapant une phrase complète ou une commande à deux mots.

Toutefois, 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 'retour' de votre micro-ordinateur à la requête "Commande :", vous passez de l'affichage graphique au mode texte ou inversement. Cette commande permet la lecture de la 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 inscrits en haut de l'écran:

- La première ligne vous indique les directions de mouvements possibles sous la forme abrégée N, S, E, O, H, B.
- La seconde et la troisième ligne vous indiquent les objets visibles dans la scène où vous vous trouvez.

INVENTAIRE

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

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

SAUVEGARDE ET RAPPEL DU JEU

La commande "sauve le jeu" permet de sauver le jeu à l'endroit où vous vous trouvez.

Après avoir tapé cette commande et 'retour', il vous est demandé d'indiquer le numéro sous lequel vous souhaitez sauver le jeu. Quatre possibilités (1 à 4) vous sont offertes.

Si vous tapez uniquement sur 'retour' à ce moment, vous reprenez le cours normal du jeu sans que la sauvegarde ait eu lieu.

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

La commande "rappelle le jeu" vous permet de rappeler un jeu précédemment sauvé.

Après avoir tapé cette commande et appuyé sur la touche 'retour', le programme vous demande sous quel numéro vous avez sauvé le jeu que vous souhaitez maintenant rappeler. Entrer alors le numéro de 1 à 4 choisi.

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

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

AIDE

La commande "aide" vous permet, dans certaines situations difficiles, d'obtenir une aide pour la résolution du jeu. Aucune pénalité score ni temps ne résulte de l'aide obtenue.

COMMANDES SPECIALES

Les commandes spéciales sont obtenues en appuyant sur la touche 'control' et en appuyant simultanément sur l'une des touches A, S, T ou P.

- Control - A

Cette commande vous permet de supprimer ou de réafficher le temps et le score en haut de la page graphique.

- Control - S

Cette commande vous permet de supprimer le bip indiquant qu'une minute est écoulée.

Si vous l'exécutez une seconde fois, un bip se fera à nouveau entendre.

- Control - T

Cette commande vous permet d'augmenter, par période de 10 minutes, le temps de jeu jusqu'à une durée maximum de 19 heures 50. Cette possibilité vous est offerte sans aucune autre limitation et vous pouvez donc en l'utilisant plusieurs fois à intervalles réguliers obtenir la durée de jeu souhaitée.

Une pénalité au score est par contre enregistrée à chaque utilisation.

- Control - P

Cette commande vous permet de passer d'un affichage minuscules à un affichage majuscules ou réciproquement.

Elle est utile notamment dans le cas d'un APPLE II + équipé d'une carte "minuscule"; en effet le programme sélectionne automatiquement l'affichage en fonction du type de l'appareil, soit pour un APPLE II +, un affichage majuscule qui peut être modifié en minuscules par 'control- P'.

CONSEILS

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

- Faites un plan, certains labyrinthes sont trop compliqués pour que vous puissiez vous retrouver sans noter vos déplacements,
- examinez soigneusement toutes les pièces 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.

C.I.L. est la marque de la Compagnie Informatique Ludique.

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 dans les conditions de la garantie jointe au présent livret.



CARTE de GARANTIE
à nous retourner sous 10 Jours

CIL

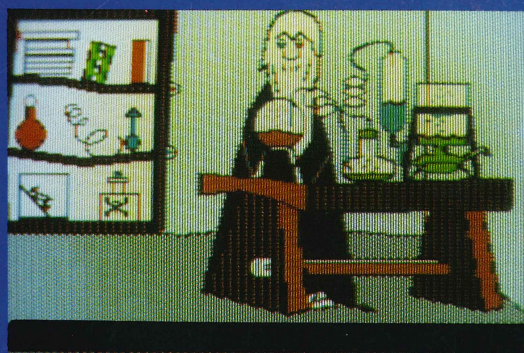
Compagnie Informatique Ludique
62, rue Paul Doumer
78420 CARRIÈRES-sur-SEINE
TEL: (3) 061 88 66



Face au quotidien sans surprise, vivez
et rêvez les anciennes LÉGENDES
de FRANCE

Soyez l'homme, la bête ou l'esprit qui
hante forêts et châteaux et laissez
vous guider par les philtres, les
sortilèges, les magies de

L'ALCHIMISTE



CL