

LA BÊTE DU GÉVAUDAN

En cette année 1765, le plateau du Gévaudan, coincé entre les monts d'Aubrac et ceux de la Margerie retentit des cris de la Bête. Depuis plusieurs mois, par les nuits de pleine lune, elle hante les montagnes et les forêts terrorisant les habitants.

S'attaquant non seulement aux animaux mais également aux hommes, rares sont ceux qui sont passés près d'elle sans y laisser la vie. Poursuivie par un régiment entier, la Bête, mais est ce vraiment une Bête, déjoue tous les pièges et ne laisse derrière elle que des dépouilles horriblement mutilées.

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

Cette fois cependant, elle semble avoir été blessée puisque des traces de sang ont été retrouvés sur son passage.

C'est une intense douleur dans le bras qui vous arrache du sommeil ce matin. Comme fréquemment, votre nuit vous laisse le souvenir confus d'un sommeil lourd et agité.

Vous découvrez alors une profonde blessure à l'avant-bras qui ne peut avoir été causée que par une balle de fusil. Protégeant votre bras sous un pansement vous sortez dans le village où vous apprenez les événements de la nuit.

Peu à peu, l'horrible vérité, que vous refusez, vous apparaît sans que le doute puisse subsister; la Bête du Gévaudan est un LOUP GAROU et VOUS êtes ce loup garou. Accablé par cette évidence vous retournez chez vous. Après un moment d'abattement vous reprenez vos esprits, il doit exister une solution. Il vous reste 12 heures avant la prochaine nuit de pleine lune, vous devez trouver un antidote à la malédiction qui vous accable...

LA BÊTE DU GÉVAUDAN (PART II)

Les jeux d'aventure 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 IIe et APPLE IIc
- 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.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Les jeux d'aventure C.I.L fonctionnent sur micro-ordinateur APPLE II+, APPLE IIe, APPLE IIc.

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

DÉMARRAGE DU JEU

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

Vous pouvez également, si votre ordinateur est déjà allumé, taper PR#6 ou CTRL POMME RESET après avoir inséré la disquette de jeu.

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 doit 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 possible de les citer tous, mais on trouve des mots aussi différents que " boire, courir, grimper, ramer, tracter, manger, dormir,... " 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").

DÉPLACEMENTS

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 RETURN 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 ou 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 RETURN 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, 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 RETURN à ce moment, vous reprenez le cours normal du jeu sans que la sauvegarde ait lieu.

ATTENTION: Si vous avez 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, le programme vous demande sous quel numéro vous avez sauvé le jeu que vous souhaitez maintenant rappeler. Entrez alors le numéro de 1 à 4 choisi. Si vous tapez sur RETURN 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 désirez, de taper sur RETURN 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 à l'aide obtenue.

COMMANDES SPECIALES

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

- CTRL A : Cette commande vous permet de supprimer ou de ré-afficher le temps et le score en haut de la page graphique.

- CTRL 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.

- CTRL T : Cette commande vous permet d'augmenter, par période de dix 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 d'obtenir la durée de jeu souhaitée. Une pénalité au score est par contre enregistrée à chaque utilisation.

- CTRL P : Cette commande vous permet de passer d'un affichage minuscule à un affichage majuscule ou réciproquement.

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

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 votre emplacement.

- 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'incidents.

BONNE CHANCE....