

ADDITIF A LA NOTICE

La notice ayant été imprimée avant la duplication du logiciel, un certain nombre de modifications ont été apportées. Elles sont précisées ci-dessous. Cet additif est aussi l'occasion de préciser certains points concernant l'utilisation. Ils pourront paraître évidents mais ils seront utiles aux débutants.

UTILISATION DE LA VERSION CASSETTE

Compte-tenu de la faible longueur du programme de TEST et du Fichier CODE.BIN, ces deux programmes qui auraient dû être sur une cassette séparée ont été copiés sur la même cassette que le programme principal.

Il ne faudra pas tenir compte des numéros de FACE indiqués au paragraphe 7 de la notice ni des indications de chargement paragraphe 8. Voici la nouvelle répartition :

JEU : face étiquetée de la cassette (1,3 ou A) - Run "

TEST : face non étiquetée (ou face B) - Pour le charger, rembobiner la cassette. Mettre le compteur à 0. Avancer en rapide jusqu'à 120 puis RUN "TEST"

CODE.BIN (voir paragraphe 13). Ce fichier se trouve sur la face étiquetée à la suite du programme principal (compteur 170).

Manipulations cassette : Pour gagner de la place, le programme ne précise pas à chaque fois d'appuyer sur les touches du magnéto... Il est évident que pour lire (pendant le jeu) il faut appuyer sur la touche PLAY et que pour sauvegarder (Etat d'enquête en fin d'utilisation uniquement - et sur une cassette destinée à cet usage - voir paragraphe 12) il faut appuyer sur PLAY et REC !

Lors du chargement du programme principal, il est normal que l'écran "s'éteigne" pendant le chargement de la première partie.

CONSEILS DIVERS

- Début du jeu : La première question que vous pose le programme est "Voulez-vous charger votre 'Etat d'Enquête' ?". Si vous avez fait une sauvegarde précédemment il est important de recharger ce fichier pour pouvoir avancer dans l'enquête. En version cassette il faudra mettre votre cassette de sauvegarde rembobinée, presser la touche PLAY du magnéto puis appuyer sur une touche. Quand le chargement est effectué, le programme vous demande de mettre la cassette FACE 2. Il s'agit de la face de la cassette originale non étiquetée (ou étiquetée B). N'oubliez pas de la rembobiner et de mettre le compteur à 0. Le message disparaîtra quand vous vous déplacerez pour la première fois).
- Le jeu peut alors commencer... Vous êtes le point qui clignote dans le bateau en bas à gauche au pied de la cage de l'ascenseur... Vous pouvez vous déplacer dans tous le navire avec les touches flèches droite et gauche. Pour changer de pont il faut utiliser l'ascenseur... à moins qu'il n'y ait un escalier... (flèches haut et bas).
- Si vous essayer d'appeler l'ascenseur ailleurs que dans une cage, le programme répondra Impossible . Le point clignotant ne réapparaîtra qu'après l'appui sur la touche COPY.
- Le temps joue un grand rôle dans cette histoire. C'est pour cela qu'il est important de sauvegarder son 'Etat d'Enquête' en fin d'utilisation (touche ESC). Mais si lors d'un interrogatoire le programme vous répond 'Trop tôt...', il ne suffit pas d'attendre ! C'est trop tôt car vous n'avez pas découvert quelque chose ou interrogé quelqu'un.
- Nous conseillons dans la notice de regarder les indices régulièrement... au cours de l'enquête. Il en va de même pour la notice. Lisez-la souvent et pas entre les lignes... Elle contient des renseignements importants.
- Enfin pour ce qui concerne les aides, vous pourrez bénéficier de conseils téléphoniques en appelant le 85.93.40.75. Il s'agit d'un répondeur sur lequel les messages seront changés régulièrement.
Appeler après 18 heures !