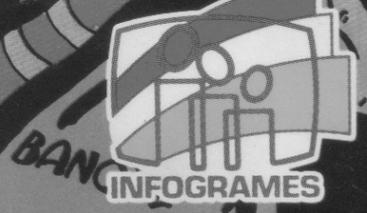


HOLD-UP

APPLE II





HOLD-UP

Auteurs: Emile N'GUYEN VAN HUONG, Jean-David BLANC,
Christophe QUEANT

Il faisait chaud, il faisait très chaud, cet été-là sur la Côte...
Le soleil plombait sur la plage, la Méditerranée ressemblait à un lac et les palmiers ornaient la Promenade des Anglais.
Un véritable tableau de Matisse.
La ville commençait à s'animer en ce samedi matin. Les touristes, serviette en main, gagnaient la plage et les ménagères faisaient leur marché.
Tout semblait calme ! Un week-end bien ordinaire en somme !
Pourtant !
Le cœur chaud mais la tête froide, le "nouveau cerveau" préparait le hold-up du siècle. Son but : dévaliser la plus fameuse banque de Nice pour couler des jours heureux loin de France...
Facile à rêver mais dur à réussir ce coup !...

PRINCIPE DU JEU

Ce jeu d'aventure, 100% langage machine, est écrit entièrement en français.

Nous savons que vous venez de vous évader de prison. Votre but est d'atteindre New-York le plus vite possible, en partant par l'aéroport de Nice... Mais vous n'avez aucun papier et vous devez payer cher votre liberté...

Une seule solution pour vous : la banque centrale ! Trouver les outils nécessaires, contacter les indics indispensables sont les facteurs de votre réussite... Soyez prudent, et surtout ne vous laissez pas piéger, sinon vous retournerez au trou. Bonne chance !

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- unité centrale Apple II 48K, IIe, IIc, Apple III en émulation,
- lecteur de disquettes,
- un moniteur monochrome (ou mieux en couleur),

- 1 - Introduisez la face A de la disquette dans le lecteur.
- 2 - Mettez sous tension votre unité centrale.
- 3 - Le lecteur de disquettes doit démarrer, le programme se charge automatiquement.

Après la présentation du jeu, un message apparaît à l'écran, vous invitant à introduire la face B de la disquette dans le lecteur.

CONSEILS PRATIQUES

Sur l'Apple IIe, IIc, assurez-vous que votre clavier est en mode AZERTY (minuscules en français).

Sur l'Apple II+, l'ordinateur vous demandera si vous désirez avoir un affichage en minuscules françaises. Répondez par OUI si vous possédez des caractères français, autrement NON signifie que l'affichage sera uniquement en majuscules.

DEROULEMENT DU PROGRAMME

Le premier tableau représente un café.

Le seul moyen de communication avec le jeu est le clavier. Vous devez donner des ordres à votre ordinateur.

1/ Les ordres de directions.

Les directions de lieux sont indiquées en haut à droite de l'écran (issue : N.S = Nord-Sud). Pour vous déplacer, frappez l'ordre de direction suivi de RETURN.

Exemple : si vous voulez aller au Nord.

Appuyez sur la touche N, ou tapez NORD, ou ALLER AU NORD, ou VA AU NORD, suivi de RETURN.

Idem pour les trois autres points cardinaux.

2/ Les ordres précis.

Pour donner des ordres précis à votre ordinateur, tapez au clavier une phrase complète sans sujet, suivie de RETURN.

En fonction de votre proposition, l'ordinateur vous donnera toutes les indications nécessaires à la bonne continuation de votre jeu.

Ce jeu possède un très large vocabulaire, 250 verbes dont 3 synonymes par verbe et 250 compléments (synonymes compris).

Aussi si l'ordinateur ne comprend pas votre ordre, n'hésitez pas à employer un synonyme.

Les verbes peuvent être conjugués au présent, à l'impératif et à l'indicatif.

Exemple :

PRENDS LA VALISE

SAISISSEZ LA MALLETTTE

ATTRAPER L'ATTACHE-CASE

*Vous pouvez à tout moment faire l'inventaire des objets acquis au cours du jeu. Pour cela, appuyez sur la touche I, ou taper INV ou INVENTAIRE ou FAIRE INVENTAIRE, suivi de RETURN.

Les articles sont facultatifs.

3/ Séquences d'ordres.

Afin de permettre une plus grande rapidité d'exécution, on peut donner plusieurs ordres en même temps ; chaque ordre étant séparé par une ponctuation (un point ou un point virgule ou deux points ou une virgule).

Exemple : OUVRE LA PORTE, FOUILLE LA TABLE. SORS DU CAFE : VA AU SUD ; suivi de RETURN.

Si une de ces quatre ponctuations termine la phrase, le dernier ordre et seulement le dernier ordre est répété.

Exemple : si vous tapez N, E ; PRENDS LA VALISE : N,O.S. suivi

de RETURN.

Vous irez au Nord, à l'Est, vous prendrez la valise puis vous irez au Nord, à l'Ouest, et deux fois au Sud.

S'il y a une erreur dans la séquence d'ordres, l'ordinateur le signale mais il continuera à exécuter vos ordres jusqu'à la fin de la séquence.

IMPORTANT : la séquence d'ordres ne comprend pas les commandes spéciales telles que **CONTROLE + S**, **CONTROLE + C**, **CONTROLE** et **ESCAPE**.

COMMANDES SPECIALES

1/ Pour sauvegarder une séquence de jeu, prendre une disquette vierge autre que celle du jeu :

Tapez au clavier la phrase suivante :

SAUVE LE JEU ou **SAUVEGARDEZ LE JEU** suivi de **RETURN** ou bien appuyez simultanément sur les touches du clavier : **CONTROLE** et **S**.

2/ Pour reprendre le jeu où vous l'aviez laissé :

Après avoir chargé votre programme, reprendre la cassette de sauvegarde et taper au clavier : **CHARGE LE JEU** ou **CHARGE L'AVENTURE** ou bien appuyez simultanément sur les touches du clavier : **CONTROLE** et **C**.

3/ Si vous désirez avoir un descriptif en détail de l'image : Appuyez simultanément sur les touches : **CONTROLE** et **X**.

4/ La touche **ESCAPE** permet d'alterner l'affichage de l'image graphique et de la page texte.

RECOMMANDATIONS

Ne jamais appuyer sur les touches **RESET** ou **CONTROLE** et **RESET** vous provoqueriez l'arrêt de votre jeu.

Pour quitter le jeu :

Tapez **QUITTE CE JEU** et **RETURN**, et l'ordinateur vous demande une confirmation :

Répondez par **OUI** ou **NON**

CONDITIONS DE GARANTIE.

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de trois ans contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes défectueuses seront échangées après vérification. Pour échanger une cassette, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette dans son emballage d'origine.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des champs magnétiques, chutes...).

De cette disquette protégée par copyright-, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

Copyright 1985 INFOGRAMES. 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne