

D A L L A S

QU'EST-CE QU'UN JEU D'AVENTURE SUR ORDINATEUR :

Vous menez une aventure avec l'aide de votre ordinateur, vous pouvez, soit :

- lui donner des instructions de déplacements,
- lui ordonner de faire ou prendre quelque chose,
- lui demander des indices qui vous permettront de résoudre votre énigme.

L'ordinateur est votre collaborateur. Celui-ci exécutera vos ordres ou vous aidera à trouver la clé de la solution.

A vous de rassembler les différentes pièces du puzzle !

THEME DE VOTRE MISSION : Vous êtes détective et SUE ELLEN vous a convoqué pour vous faire une proposition fabuleuse. Elle est en possession d'une lettre écrite par JOCK EWING dans laquelle il est question d'un champ pétrolifère extrêmement prometteur qu'il a découvert en Amérique du Sud. JOCK a confié la carte de l'emplacement de ce champ à son ami CHUNGALUG JONE. Celui-ci a reçu également l'instruction de ne donner la carte qu'à une personne porteuse d'une certaine bague et d'une arme appartenant jadis à CHUNGALUG.

SUE ELLEN désirant acquérir son indépendance financière face à JR veut s'approprier la fameuse carte ; Telle est votre mission !

Elle vous propose une prime de 2 millions de dollars si vous menez à bien votre tâche. Elle vous remet la bague, l'arme et 500 000 dollars de provisions.

Mais attention, l'infâme J.R. a tout entendu de votre entretien et essaiera de vous contrecarrer dans vos efforts !

EQUIPEMENT REQUIS :

- APPLE IIE, II+, IIC
- un lecteur de disque
- un écran télé ou un moniteur

.../...

DEMARRAGE DU JEU : Eteignez votre ordinateur et retirez toutes les cartouches. Mettez sous tension l'écran et allumez le lecteur ; attendre que le voyant de chargement s'arrête de clignoter. Insérez la disquette DALLAS, le label sur le haut, et fermez la porte du lecteur. Pour les ordinateurs en XL, conformément au mode d'utilisation de votre appareil, appuyez sur la touche OPTION en allumant votre ordinateur. Pour les autres modèles, mettez simplement votre appareil sous tension. Dès que le programme est chargé, retirez rapidement la disquette, retournez-la et insérez-la de nouveau dans le lecteur, puis appuyez sur START.

STRATEGIE DE JEU :

Pour entamer votre aventure, vous pourrez utiliser, lorsqu'apparaîtra WELL sur votre écran, les indices suivants :

Exemple ; vous tapez :

EXAMINE RING (examine la bague) puis RETURN : votre ordinateur vous donnera une information sur celle-ci.

GO NORTH (allez au nord) puis RETURN : votre ordinateur vous dirigera vers le nord.

GET RIFFLE (prenez un fusil) puis RETURN : votre ordinateur vous confiera un fusil.

INVENTORY (inventaire) puis RETURN : votre ordinateur visualisera tous les objets que vous avez collectés.

EXAMINE (examine) puis RETURN : votre ordinateur vous indiquera si un facteur quelconque a évolué autour de vous.

EXAMINE + NOM d'un OBJET : votre ordinateur vous renseignera sur la nature de l'objet et ce que celui-ci pourra vous apporter dans la solution de votre problème.

Attention : Chaque message doit être uniquement composé d'un ou deux mots.

Examine constituera votre outil principal de recherche.

LOOK (regarder) puis RETURN : votre ordinateur visualisera vos alentours.

LOOK + NOM d'un OBJET : votre ordinateur vous confirmera si l'objet vous sera utile.

.../...

.../..

OBSERVE (observer) : cet ordre vous permettra de tout visualiser.

GET + NOM d'un OBJET : lorsque vous donnez l'ordre GET (prendre) faites attention de ne pas être trop chargé car vous ne pouvez posséder qu'un nombre limité d'objets ; toutefois, il vous sera possible d'échanger un objet contre un autre en tapant DROP (laisser) + nom de l'objet et réécrire GET + nom du nouvel objet.

GET IT : vous permet de reprendre immédiatement l'objet que vous venez de déposer.

DROP ALL : pour abandonner tous les objets que vous possédez.

GET ALL : pour reprendre tous les objets que vous aviez abandonnés

NB : Pour ouvrir ou fermer certains objets apparaissant sur votre écran, tapez OPEN ou CLOSE.

DEPLACEMENT : A chaque déplacement, vérifiez l'indicateur de direction situé en haut de votre écran. Il vous indiquera les différentes directions envisageables ; Tapez alors :

- GO NORTH (Nord)
- GO EAST (Est)
- GO WEST (Ouest)
- GO SOUTH (Sud)

N'oubliez pas que vous êtes toujours face au nord.

Important : Lorsqu'une instruction n'aboutit pas la première fois, tapez AGAIN (de nouveau).

CLUES (indices) : A chaque problème que vous rencontrerez, l'ordinateur vous présentera neuf solutions éventuelles ; utilisez-les à bon escient. Le nombre d'indices non utilisés est indiqué dans le coin supérieur droit de votre écran. Le compteur opposé indique le nombre de déplacements déjà effectués.

CORRECTION DE FRAPPE :

Delete : efface un caractère à la fois.

Clear : efface une instruction complète.

Ces corrections seront possibles uniquement avant que vous ayez validé soit : appuyé sur RETURN (acceptation d'un ordre).

Supprimer la musique : Appuyez sur barre ESPACE.

Arrêter et préserver votre jeu : Si vous désirez interrompre votre jeu momentanément et le reprendre ultérieurement là où vous l'aviez laissé, il vous faudra sauvegarder la partie du jeu déjà effectuée.

.../..

.../..

SAVE puis RETURN : arrête la partie.

A ce moment, apparaîtra sur votre écran une liste de chiffre de 1 à 8. Sélectionnez un de ces chiffres et donnez un titre à votre étape (nombre de lettres maximum : 16).

Ainsi lorsque vous reprendrez le jeu ultérieurement, il vous suffira de rappeler le nom de votre étape et vous reprendrez la partie là où vous l'aviez quittée.

QUIT, puis RETURN : Il vous sera demandé :

" Are you sure you want to quit ? " (êtes-vous sûre de vouloir interrompre le jeu ?)

Si vous avez préservé auparavant, ou si vous pensez que votre jeu n'en vaut pas la peine, tapez Y ou YES pour arrêter. Puis sur n'importe quelle autre touche pour reprendre à l'endroit où vous vous êtes arrêté.

LOAD (chargement) + RETURN : une liste de noms et de numéros préservée défilera. Appelez le numéro correspondant au niveau de jeu que vous voulez reprendre.

SUPPRESSION DU GRAPHISME : Lorsque vous voulez atteindre plus rapidement un endroit particulier parce que vous connaissez déjà la route, vous pouvez en tapant : PICTURE, supprimer les graphismes.
Retapez PICTURE puis RETURN pour les faire réapparaître.

FIN : lorsque THE END (fin) apparaît sur l'écran, vous avez gagné !
