LE PACTE

loriciels
AMSTRAD
cpc 464/664/6128
LE PACTE
DISQUETTE

Maintenant, il est trop tard... il faut combattre !!!

Ta seule chance de t'en sortir si tu ne veux pas devenir un POSSEDE, il est de percer le mystère qui pèse sur la maison hantée du 31 Fiver street à Salem.
En effet, c'est toi en tant que parapsychologue qui pénétrera dans cette demeure pour tenter d'élucider les manifestations surnaturelles qui y sévissent.

Tu pars accompagné de deux spécialistes en sciences occultes : Evrett Wilson et Laura Relfod en compagnie de son chien Blark.
Tu te rends sur les lieux de tes investigations avec l'équipement suivant : un appareil photo ultra-perfectionné, un briquet, un paquet de cigarettes, un crucifix, une torche électrique et un revolver. Le reste du matériel est en possession de Wilson et de Laura.

Démence et Folie t'attendent dans cette maison maudite.
D'ailleurs, tu as le sombre pressentiment que tu vas devoir affronter des forces maléfiques, dépassant tout ce que tu as connu jusqu'à présent, dépassant... l'entendement humain.

Tu as osé provoquer les forces du mal, maintenant il te faut les contrôler si tu veux échapper à ta destinée. Celle d'un POSSEDE...

COMMENT CHARGER VOTRE LORICIEL

1) Allumez l'ordinateur.
2) Insérez votre disquette dans le lecteur.
3) Tapez RUN"PACTE".
4) Pressez la touche (Enter/Return).

L'aventure va pouvoir commencer.

LE DIALOGUE

(1) Le Clavier

Contrairement à un jeu d'aventure classique, il n'est plus nécessaire pour donner ses ordres de taper ses mots lettre par lettre.
Pour communiquer avec l'ordinateur, il vous suffit de choisir un verbe et un nom dans leur liste respective.
Pour cela vous disposez de deux touches pour vous mouvoir dans la liste des verbes :

(Z) pour avancer dans l'ordre alphabétique et
(A) pour avancer dans l'ordre inverse.

De même, pour la liste des noms, les touches (\) et (]) ont respectivement les mêmes fonctions que les touches (Z) et (A).
En pressant la touche (TAB), la liste des verbes et des noms seront automatiquement remises à leur début.
Les différentes directions (Nord, Est, Ouest, Sud) sont affichées au début de la liste des verbes uniquement si les déplacements sont possibles.
Pour valider votre ordre : Verbe + nom, il vous suffit de presser (La barre d'espace) ou (Enter/Return).
Si votre ordre vire au rouge, l'action est invalide.
Si rien ne se produit, l'action est impossible pour l'instant.

(2) Le Joystick

Il est possible d'utiliser le joystick :

Reculer dans la liste des verbes.

Reculer dans liste des noms. Avancer dans la liste des noms.

Avancer dans la liste des verbes.

BOUTON Pour valider l'ordre choisi.

COMMANDES PARTICULIERES

(1) L'inventaire

En laissant enfoncée la touche (I) vous affichez à l'écran les icônes de vos objets. En la lâchant, les icônes disparaissent.
Attention : vous ne pouvez porter au total que huit objets.

(2) Regarder

La touche (R) vous permet de savoir si des objets accessibles sont présents dans la pièce ou vous vous trouvez.
Son fonctionnement est analogue à la touche (I).

(3) Le spiritisme

La commande "Spiritisme" vous permet de communiquer avec des esprits... Une fois ce choix fait, vous pouvez lui poser toutes les questions affichées au menu. Ceci, en pressant le chiffre correspondant à chacune d'entre elles.
Lorsqu'un esprit vous répond, suivez bien les déplacements du verre et notez les lettres qui formeront sa réponse.
Si vous désirez reprendre la main avant la fin de la réponse, laissez enfoncée (la barre d'espace) ou (Enter/Return) jusqu'à ce que le verre revienne au centre de la table.
Attention : pour faire une séance de spiritisme vous devez remplir 3 conditions :

- vous devez posséder un verre
- vous devez trouver une table
- et la nuit doit être tombée.

(4) La prise des photos

Votre appareil photo est équipé d'une pellicule ultra-sensible, capable de prendre des photos au-delà du spectre visible de l'œil. En bref des choses que vous ne pouvez pas voir habituellement.
Après avoir exécuté la commande "Prendre photo", un viseur apparait au centre de l'écran. Déplacez-le avec les flèches du curseur ou le joystick vers la zone de l'image que vous voulez photographier. Ensuite, appuyez sur (la barre d'espace) sur (Enter/Return) ou sur le (Bouton) pour prendre la photo.

(5) Comment sauvegarder ou restituer une partie en cours

Vous devez avant tout formater une disquette à l'aide de votre CPM.
Par la suite, en cours de partie, sélectionnez la commande "SAUVEGARDER" ou "RESTITUER" (a la fin de la liste des verbes).
Dans les deux cas, un message vous demande d'insérer votre disquette formatée et de presser une touche de (A) à (Z). Ainsi, vous pouvez stocker jusqu'à 20 parties sur une seule face de disquette.

QUELQUES DERNIERS CONSEILS

- N'hésitez pas à faire un bon plan des lieux. Cela vous évitera de tourner en rond et vous permettra de progresser plus rapidement.
- Utilisez la touche (R) chaque fois que vous pénétrez dans une nouvelle pièce.
- Wilson et Laura possèdent leur propre matériel. Aussi, il est fort possible qu'ils le déposent dans certaines pièces au cours de l'aventure...
- N'hésitez pas à inspecter tout ce qui vous parait suspect...
- Avant de commencer l'aventure, ne négligez pas de formater une disquette. En effet, vous aurez bien vite besoin de sauvegarder votre partie dans certaines phases délicates du jeu ou les risques d'échecs sont importants.
- Vous pouvez passer plus rapidement les descriptions en pressant (La barre d'espace) ou (Enter/Return).
- PSY indique votre état psychologique, à 0 vous sombrerez dans la folie.

Alors...

...Bonne chance !

© LORICIEL Septembre 1986
Auteur : ERIC CHAHI