

PEUR SUR AMITYVILLE

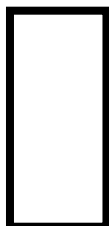


PEUR SUR AMITYVILLE

(pour version Cassette et Disquette)



MANUEL DE L'UTILISATEUR



- I – LA VRAIE HISTOIRE
- II – LANCEMENT DU PROGRAMME
- III – LE JEU

I – LA VRAIE HISTOIRE

Vers la fin 1600, un homme nommé John Kitchum est chassé de Salem pour sorcellerie. Il s'exile dans une petite ville du nom d'Amityville pour continuer à y pratiquer les rites qui l'avait contraint à s'enfuir de Salem...
On dit qu'il a été enseveli.

Mais même avant cela, la région était considérée comme un vieux cimetière indien.

En 1974, la famille De FEO vient habiter à Amityville quelques jours plus tard, peut avant 3h 15, Ronald De FEO, âgé de vingt deux ans, prit son fusil calibre 35 et quitta le salon de son domicile, pour exterminer tous les membres de sa famille. Certaines questions concernant l'affaire De FEO n'ont jamais reçu de réponse. Par exemple un fusil de fort calibre fait un bruit fracassant, pourtant chacune des victimes est morte dans son lit, sans trace de lutte et toutes dans la même position.

Peut après, une équipe de démonologues éminents ayant une expérience de plus de trente ans, a décrit sa rencontre avec un être surnaturel, diaboliquement intelligent, en proie à une rage inexorable et éternelle contre Dieu et l'homme.

George et Catherine PLUTZ savaient uniquement qu'un pauvre fou avait tué toute sa famille, un an auparavant, lorsqu'ils décidèrent d'acheter la maison...

George et Catherine PLUTZ emménagèrent donc avec leur fils et leur chien Harry.

II – LANCEMENT DU PROGRAMME

Entrez RUN“UBI“

Pour abrégé la présentation, appuyez sur une touche quelconque :

AMITYVILLE se joue entièrement au joystick, mais peut bien sûr également se jouer au clavier :

Les deux faces de la disquette ou de la cassette étant nécessaire au jeu, une indication apparaîtra à l'écran lorsqu'il faudra retourner la disquette ou la cassette.

III – LE JEU

LE BUT : Entre le moment où, joyeux vous entrez dans votre nouvelle maison et celui où soulagé, vous pourrez quitter cet endroit maléfique, dix jours de terribles épreuves se seront écoulés (pour la version disquette) et neuf jours (pour la version cassette).

LECRAN : L'écran est divisé en six parties :

- Une vue de l'endroit où vous vous trouvez ou de l'événement qui se produit.
- Une partie permettant de dialoguer avec l'ordinateur pour lui transmettre vos ordres par l'intermédiaire du joystick ou du clavier.
- L'heure et le nombre de jours qui se sont écoulés depuis votre entrée dans cette maison de cauchemars. (ces chiffres tiennent lieu de score).
- Une grande partie de l'écran est occupée par le texte répondant à vos ordres.
- Une case de texte titrée “IMPORTANT“ vous signale l'action à exécuter. Observez-la toujours avec attention, elle sera un guide efficace.
- Les objets que vous aurez pu prendre seront affichés dans la dernière case.

POUR JOUER :

1) avec le joystick :

- Mode de déplacement : En bougeant le joystick vous vous déplacerez dans les pièces selon les quatre directions cardinales (Nord, Est, Sud, Ouest). La touche "P" du clavier vous fait apparaître le plan de l'étage où vous vous trouvez, ainsi que votre position représentée par une croix ; pour quitter le plan appuyez sur le joystick ou sur une touche.
- Mode dialogue : dans le mode déplacement, si vous appuyez sur le bouton tir vous accédez au mode dialogue. L'écriture en jaune du mot milieu sur la case dialogue témoignera que vous êtes dans ce mode
- Une action horizontale du joystick produit un changement de colonne signalé par la modification de la couleur du mot milieu.
- Une action verticale du joystick provoque le défilement des mots vers le Haut ou le Bas.
- Pour faire exécuter un ordre, vous amenez les mots voulus au milieu de la case dialogue et vous appuyez sur le bouton de tir du joystick. L'action sera ainsi validée et la réponse affichée dans la partie texte. A ce moment, vous revenez automatiquement au mode déplacement.

2) au clavier : les flèches de déplacement remplacent les mouvements du joystick décrit plus haut. La barre d'espacement remplace le bouton de tir.

REMARQUES : Certains mots s'utilisent seuls (regarde, monte, descend etc.). Une seule colonne sert à l'exécution.

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE : (sur disquette uniquement)

A tout moment, la sauvegarde de la partie en cours est possible par l'appui simultané des touches CONTROL et "S". la sauvegarde ne peut pas se faire sur la disquette de jeu, suivez ensuite les instructions que vous donnera l'ordinateur.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE EN COURS : (sur disquette uniquement).

Après le lancement ou à tout moment dans le jeu vous pouvez recharger une partie sauvegardée par l'appui simultané des touches CONTROL et "C". suivez ensuite les instructions que vous donnera l'ordinateur.

ATTENTION...

Si en cours de partie, vous omettez de placer la disquette dans le lecteur, la partie sera bloqué » et vous ne pourrez que recommencer le jeu au début.

Des objets ne seront disponible que certains jours, lorsque l'histoire le nécessite.

Vous ne mourrez que si vous sortez d'une pièce en ayant omis de faire une action indispensable au déroulement du jeu. Certains jours vous apprendrez des choses utiles aux jours suivants. Si la fenêtre de dialogue s'efface au cours de la partie, appuyez sur une touche pour continuer

PROGRAMMEUR Serge PAYEUR
 Laurent SITTERLÉ
GRAPHISTE Christophe HAEFFLINGER
© 1987 UBI Soft