



## *GUIDE DE L'UTILISATEUR*

L'écran de jeu se divise en quatre parties, la fenêtre de gauche vous montre la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Sur le bord de celle-ci sont indiquées les directions possibles ainsi que l'orientation de l'image que vous regardez (c'est le petit "N" qui se trouve sur le côté nord). On conviendra que le haut de l'image correspond à "devant vous" et le bas à "derrière vous". A droite nous trouvons une autre fenêtre plus petite que la première, c'est une fenêtre de communication. C'est ici que s'affiche les informations concernant votre état de santé, ainsi que les différents messages que le programme aura à vous transmettre. Au dessus de cette fenêtre se trouve une zone divisée en huit parties, c'est là que s'afficheront les divers objets que vous prendrez. Il ne vous sera pas possible de porter plus de huit objets. La partie basse de l'écran, se divise en dix icônes. C'est par l'intermédiaire de ces icônes que vous pourrez agir. La première représente un œil, en cliquant dessus vous aurez une information générale. En cliquant sur la seconde, la flèche de la souris se transformera en loupe ce qui vous permettra d'examiner un objet, qu'un clic sur l'œil avait affiché. L'icône suivante représente une oreille, elle vous permet d'écouter les bruits éventuels. Les deux icônes suivantes sont très similaires, la première (une flèche qui sort d'une poche) permet de poser des objets et la seconde (une flèche qui entre dans une poche) permet de les prendre.

Le doigt appuyant sur un bouton sert à utiliser (dans le sens le plus général possible), c'est à l'aide de cette icône que vous pourrez manger un sandwich, enfiler un vêtement ou dormir (en utilisant le lit dans votre cabine)...

La pile à une fonction très précise, c'est elle qui permet les manipulations d'énergie pour recharger un matériel quel qu'il soit, vous devrez posséder des recharges adaptées à ce matériel. Cliquez sur ces recharges après avoir cliqué sur l'icône "recharge". L'icône suivante représentant un texte vous permet de dialoguer avec des personnages présents ou avec l'ordinateur de votre vaisseau si vous vous trouvez dans une pièce où c'est possible. Le sablier vous permet de rester sur place et d'attendre, il ne faut pas le confondre avec la pause qui suspend le jeu, en utilisant cette icône vous décidez de rester dans une pièce pendant ce temps vous ne serez prévenu que de se qu'il se passe dans cette salle ou dans ses environs immédiats. La dernière icône représente une disquette, vous l'utiliserez pour sauvegarder une partie ou pour récupérer une partie déjà sauvegardée.

Pendant toute la partie vous communiquerez :

AVEC LES TOUCHES

↑↓→← + ENTER POUR VALIDER

OU JOYSTICK + BOUTON DE TIR POUR VALIDER

Il y aura seulement deux exceptions, si vous désirez une pause appuyez sur la BARRE ESPACE (puis touche RETURN). L'autre exception est une combinaison spatiale, lorsque vous l'enfilez le déplacement est modifié, i s'agit en fait d'une sorte de mini véhicule spatial. La propulsion est assurée par cinq microréacteurs situés dans votre dos. Ce mode de propulsion vous donne une très grande mobilité mais interdit son emploi à l'intérieur de votre vaisseau où les réacteurs pourraient endommager des instruments. Une fois cette combinaison enfilée vous commanderez vos déplacements à l'aide du pavé numérique situé à droite du clavier. Le 5 actionne le réacteur central et vous fait avancer droit devant. Le 2 actionne le réacteur du haut et vous fait tourné d'un quart de tour vers le bas. Le 4 fera de même avec le réacteur de droite ce qui vous fera pivoter vers la gauche. De même avec le 6 pour tourner vers la droite et le 8 pour se tourner vers le haut.

TOUT D'ABORD VOUS DEVEZ COMPRENDRE POURQUOI VOUS ÊTES SORTI DE L'HYPERESPACE A CET ENDROIT, PUIS IL VOUS FAUDRA REMETTRE VOTRE VAISSEAU EN ETAT POUR REPARTIR. IL NE RESTE QUE HUIT HEURES D'AUTONOMIE

BONNE CHANCE !!

© 1989 LORICIELS