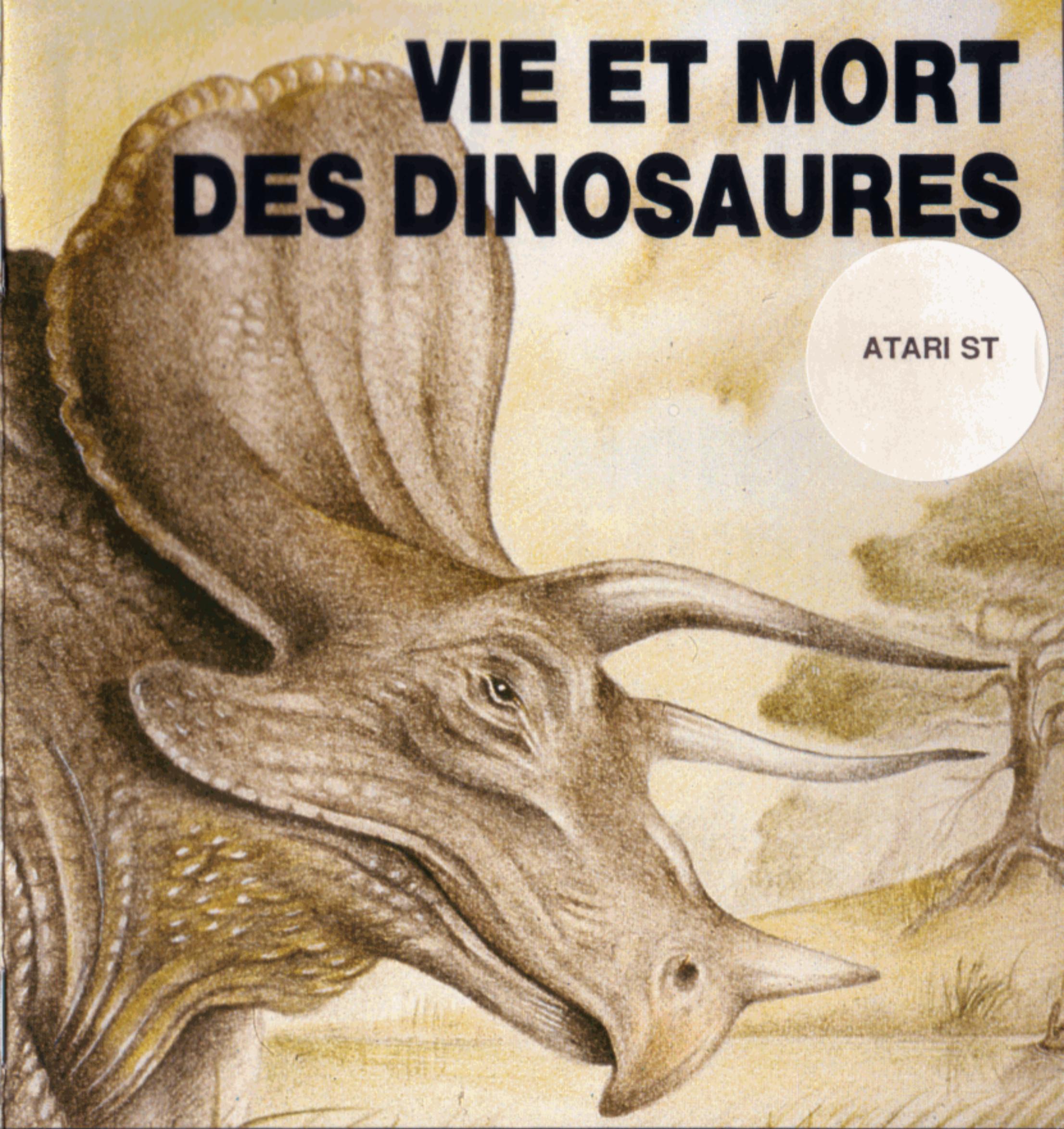


VIE ET MORT DES DINOSAURES

ATARI ST



VIE ET MORT DES DINOSAURES

Depuis la découverte des grands squelettes de dinosaures dans les déserts de l'Ouest américain, à la fin du siècle dernier, ces géants de reptiles exercent sur l'humanité une singulière fascination. Animaux démesurés, grotesques, aux proportions insolites, comme sortis tout droit de cauchemars de l'enfance ou de l'imagination des poètes, ils se fondent facilement dans la cohorte des démons mythologiques. En plus, ils ont tous disparu il y a soixante-cinq millions d'années, alors qu'ils paraissaient en plein épanouissement. Un mal inconnu les a fauchés dans l'âge mûr. Mystère, mystère...

Léonard GINSBURG

VERSION CASSETTE T07 - M05

Avant toute manipulation, assurez-vous que tous les éléments soient correctement connectés.

- Mettez sous tension l'unité centrale.
- Insérez la cassette face 1 dans le lecteur, en prenant garde qu'elle soit rebobinée en début de bande.
- Enfoncez la touche lecture du magnétophone.

Sur M05, tapez LOADM"CASS :" et appuyez sur la touche ENTRÉE.

Sur T07/70, tapez 1 puis LOADM"CASS :", et appuyez sur la touche ENTRÉE.

Sur T09, tapez 3, puis LOADM"CASS :", et appuyez sur la touche ENTRÉE.

Sur T09+, T08, et M06, tapez 2, puis LOADM"CASS :", et appuyez sur la touche ENTRÉE.

Le magnétophone démarre, la première partie va se charger.

Attention : ne rebobinez pas la cassette. Vous repartirez de cet endroit pour charger a deuxième partie.

La première et la deuxième partie se trouvent sur la face 1 de la cassette, la troisième sur la face 2.

VERSION DISQUETTE T08 - T09 - T09+

- Mettez le lecteur de disquette sous tension.
- Allumez l'unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.

Sur T09, tapez C ou D.

Sur T09+ et T08, tapez C ou B.

Sur M06, tapez 1.

Le lecteur de disquettes démarre et le programme va se charger.

VERSION NANORÉSEAU

TYPE DE MICRO-ORDINATEURS PRESENTS DANS LE RESEAU

Cette application fonctionne aussi bien sur TO7 que sur MO5.

a) Vous êtes équipés de MO5 avec cartouche de RAM :

Le chargement de l'application se fait en une seule fois, ce qui vous donne la possibilité de changer de disquette application dès que tous les postes ont fini de charger.

b) Vous êtes équipés de TO7 ou de MO5 sans cartouche de RAM :

Plusieurs accès à la disquette application sont nécessaires au cours du déroulement du programme, donc NE RETIREZ PAS LA DISQUETTE DU LECTEUR B.

UTILISATION DE L'IMPRIMANTE

Si vous souhaitez utiliser l'imprimante, placez dans le lecteur A, après avoir "lancé" le nanoréseau, une disquette préalablement formatée, que vous réserverez à cet usage.

Si cette démarche n'a pas été accomplie, ne demandez pas l'impression au cours du déroulement du programme, sinon, celui-ci restera "bloqué". Si cela arrive, placer à ce moment la disquette d'impression dans le lecteur A, et tapez R (reprise).

COMMENT LANCER L'APPLICATION

- Placer la disquette Nanoréseau NR33 dans le lecteur A, et la disquette application dans le lecteur B.
- Mettre sous tension l'unité centrale.

Lorsque vous obtenez le menu :

- Choisissez l'option "quitter".

Le central se retrouve en attente d'une commande (a) :

- Tapez alors : B :NOTICE et appuyez sur ENTREE.

Des informations concernant le programme s'affichent à l'écran de l'unité centrale.

Appuyez alors sur la barre d'espace pour vous retrouver à nouveau sous Nanoréseau.

Mettez alors sous tension les postes de travail.

Tapez D si vous avez un MO5.

Tapez I si vous avez un TO7, puis tapez C.

Le programme démarre automatiquement.

VERSION ATARI ST

- Insérez la disquette dans le lecteur .
- Mettez sous tension votre micro-ordinateur .
- Appuyez deux petits coups brefs sur le bouton de gauche de la souris après avoir choisi l'icône du programme correspondant.

Lorsque la présentation du jeu apparaît à l'écran, appuyez sur la souris pour faire démarrer le jeu.

DÉROULEMENT DU PROGRAMME

Au cours du jeu vous validerez vos actions en plaçant l'icône de la souris sur l'objet désiré et en cliquant sur le bouton gauche de celle-ci.

1re partie

Pour prendre un outil dans le placard cliquez sur celui-ci, avec la bouton gauche de la souris, par contre si vous désirez voir défiler les outils présents cliquez sur le bouton droit de la souris.

2e partie

Toute cette partie est accessible avec la souris qui prend la forme de l'outil choisi.

3e partie

Pour passer d'une question à une autre, il suffit de cliquer sur le bouton gauche de la souris.

PRESENTATION DU PROGRAMME

Vous êtes un jeune paléontologue en quête de fossiles de dinosaures afin de soutenir une thèse expliquant leur extinction.

Ce logiciel se compose de trois parties :

1) Vous devez préparer votre "caisse" pour fouiller un gisement de fossiles, en prenant les outils spécifiques à un paléontologue.

Attention, prenez les bons outils ! Mais avant de partir n'importe où, n'hésitez pas à consulter les cartes du monde indiquant l'endroit de ces gisements.

2) Une fois les bons outils choisis, vous devez déterrer le maximum de fossiles et les envoyer au bon laboratoire. Ce dernier vous fera parvenir sur listing ses résultats. Ceux-ci vous serviront à argumenter votre thèse.

3) Trois paléontologues à la mine inquisiteuse vous poseront des questions sur "la vie et la mort des dinosaures". Chaque fossile déterré dans la partie précédente fera office de réponse. Attention ne vous trompez pas de fossile. Six erreurs vous causeront un redoublement à l'université.

DEROULEMENT DU PROGRAMME

Avant chaque partie, on vous demandera si vous voulez que les textes soient imprimés.

Si oui, appuyez sur la touche O (oui) et n'oubliez pas de connecter votre imprimante.

Si non, appuyez sur la touche N (non). Vous aurez alors à recopier les résultats des laboratoires, pour mieux vous en souvenir.

N.B. : Pour éviter de pénibles répétitions, le verbe "CLIQUER" signifiera : valider la position du curseur en appuyant sur le bouton ACTION des manettes ou sur la barre d'espacement du clavier.

1^{ère} partie

Il s'agit à l'aide de la manette ou des touches fléchées du clavier de déplacer un curseur dans la pièce et de "cliquer" lorsqu'il vous paraît au bon endroit.

Vous devez prendre des outils et consulter des cartes.

Huit outils peuvent être pris et doivent être déposés dans une caisse.

Fouillez bien toute la pièce, vous découvrirez des choses fabuleuses.

Lorsque vous visualisez les cartes, si vous voulez revenir à la page initiale, vous devez "cliquer" sur le coin de la carte.

A la fin de la première partie, un code d'accès à la deuxième partie vous est donné. Notez-le, il vous sera demandé au début de la deuxième partie.

2ème Partie

Une page écran apparaît représentant un champs de fouille encadré d'icônes symbolisant les outils pris dans la première partie, ainsi que les laboratoires d'analyse (paléontologie, géologie, physique/chimie) et la caisse .

Vous devez choisir l'outil qui vous paraît le plus approprié pour découvrir un fossile. Pour cela, vous devez "cliquer" sur l'outil souhaité, il disparaît et il est symbolisé par le curseur. On déplace celui-ci sur le champs de fouille et on "clique" chaque fois que l'on veut déterrer un fossile. Dès que le fossile commence à être mis à jour, vous devez procéder par étape afin de ne pas déterriorer votre trouvaille.

"A chaque geste, le bon outil".

Une fois le fossile déterré, vous devez l'emballer avant de l'envoyer au laboratoire. Pour cela, "cliquer" sur ce qu'il vous paraît le plus adéquat à l'emballage et "cliquer" à nouveau sur le fossile. Celui-ci apparaît emballé et prêt à partir au laboratoire.

Trois laboratoires vous sont proposés, à vous de choisir celui qui vous donnera l'analyse correspondante au fossile envoyé.

Les résultats de ces laboratoires seront envoyés sur "listingt" et vous pourrez les imprimer.

Toutefois, si vous n'avez pas d'imprimante, il est conseillé de les noter car ils vous serviront d'arguments pour soutenir votre thèse.

Les résultats reçus, vous devez prendre le fossile emballé et le mettre dans la caisse.

Le processus de fouille sera le même pour tous les fossiles, bien que les étapes de mise à jour pourront être différentes.

N.B. : Pour envoyer le fossile au laboratoire ou pour le mettre dans la caisse, vous devez :

- poser l'outil utilisé
- "cliquer" sur le fossile
- "cliquer" sur le laboratoire ou la caisse

A TOUT MOMENT DANS LE JEU, VOUS POUVEZ RECOMMENCER AU DEBUT DE LA PARTIE EN APPUYANT SUR LA TOUCHE STOP.

La partie terminée un nouveau code est donné. Notez-le car il vous sera demandé au début de la troisième partie.

3ème Partie

Trois professeurs vont vous poser des questions sur la vie et la mort des dinosaures.

Pour que la première question s'affiche au bas de l'écran, vous devez appuyer sur la barre d'espacement ou sur le bouton ACTION de la manette.

Pour répondre, vous devez sélectionner le bon fossile dans la bonne caisse.

Chaque époque est indiquée sur la caisse par une étiquette.

Une fois le curseur positionné sur l'étiquette, faites défiler les époques en "cliquant". Le numéro de la caisse change automatiquement.

Sitôt la caisse choisie, positionnez le curseur sur la serrure et "cliquez". La caisse s'ouvre et laisse apparaître les fossiles déterrés dans la deuxième partie.

"Cliquez" alors sur celui qui peut répondre le mieux à la question posée.

Si la réponse est fautive, un message vous l'indiquera et après avoir "cliqué" une autre question vous sera alors posée.

Si la réponse est juste, le résultat du laboratoire s'affichera et constituera la réponse.

"Cliquez" à nouveau pour continuer. Une fois toutes les questions posées, les professeurs délibèrent et vous communiquent leur résultat.

Si vous n'êtes pas satisfait des résultats, vous pouvez appuyer sur STOP pour recommencer la partie.

CONDITIONS DE GARANTIE

CARRAZ Éditions garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur CARRAZ et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

CARRAZ Éditions
46, rue Montgolfier
69006 LYON

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

De cette cassette 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 poursuites.

Copyright 1987 - CARRAZ Éditions. 20, bis rue Godefroy - 69006 LYON.