

HOLOCAUSTE

HOLOCAUSTE est un jeu d'aventure graphique.

Il comprend principalement un analyseur syntaxique puissant, des décors variés, quelques animations et un synthétiseur vocal.

HOLOCAUSTE : créé par :

Olivier DEMANGEL et Stéphane SAINT-MARTIN

© 1988 M.B.C., S. SAINT-MARTIN et O. DEMANGEL

L'HISTOIRE

Juillet 2004, l'U.R.S.S. met en service des nouveaux missiles nucléaires ultra-perfectionnés. Malheureusement, à la suite d'une erreur, un de ces missiles explose sur New-York.

De riposte en riposte, la terre est complètement détruite. Il ne reste que quelques survivants. Parmi eux, une équipe de scientifiques placés en hibernation dans un abri souterrain.

4 ans plus tard, l'ordinateur central réveille un des 4 scientifiques, ou plutôt vous réveille.

CHARGEMENT :

VERSION CASSETTE : Insérez la cassette dans votre lecteur au début de la face 1 et tapez rigoureusement :

RUN "HOLO"

puis appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone.

Une fois le programme principal chargé, insérez la cassette Face 2, rebobinez la bande jusqu'au début et positionnez le compteur à 000.

REMARQUE : Pendant le chargement des décors sur cassette, N'APPUYEZ SUR AUCUNE TOUCHE.

VERSION DISQUETTE : insérez la disquette Face 1 dans votre lecteur et tapez rigoureusement :

RUN "HOLO"

Une fois le programme chargé, insérez la disquette Face 2. Vous pouvez commencer à jouer.

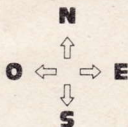
VOCABULAIRE :

Pour qu'il puisse s'établir un réel contact entre vous en DAN SILVER, il est impératif de lui donner des ordres simples, sans adjectif :

Exemple : PRENDS LE COUTEAU
EXAMINE L'ARBRE

DÉPLACEMENTS :

Vous vous déplacez dans les décors au moyen des quatre points cardinaux (Nord, Sud,...) ou, si vous préférez, vous pouvez utiliser les flèches du curseur qui sont définies comme suit :



COMMANDES DU CLAVIER :

DEL : Efface le dernier caractère entré au clavier.

CLR : Efface le dernier mot entré au clavier.

TAB : Affiche les mots de la phrase précédente, un par un, et dans le même ordre que celui dans lequel ils ont été entrés précédemment.

ESC : Réaffiche la dernière phrase entrée au clavier.

SAVE : sauvegarde sur disquette une partie en cours.

LOAD : charge une partie précédemment sauvegardé sur disquette.

STORE : sauvegarde une partie en mémoire.

RESTORE : rappelle une partie sauvegardée en mémoire.

De plus , les touches F1 à F9 ainsi que la touche COPY sont redéfinies de telle sorte que lorsque vous appuyez sur une de ces touches, un mot complet s'affiche à l'écran :

F1 : Examine

F2 : Prends

F3 : Ouvre

F4 : Charge

F5 : Sauve

F6 : Pause

F7 : Store

F8 : Restore

F9 : Inventaire

COPY : Aide

COMMISSIONER OF CLAYTON

ALL RIGHTS RESERVED
THE FIRST PART OF THIS AGREEMENT
TAKING INTO ACCOUNT THE FACTS OF THE CASE
AND THE INTERESTS OF THE PARTIES
THE COURT HAS DECIDED AS FOLLOWS
THE PARTIES SHALL BE BOUND BY THE DECISION
THE COURT HAS MADE IN THIS MATTER
AND THE PARTIES SHALL BE RESPONSIBLE FOR THE COSTS
OF THIS PROCEEDING AS ORDERED BY THE COURT
IN THIS MATTER

IN WITNESS WHEREOF
I have hereunto set my hand and the seal of the Court
at Maubeuge this 27th day of June 1966