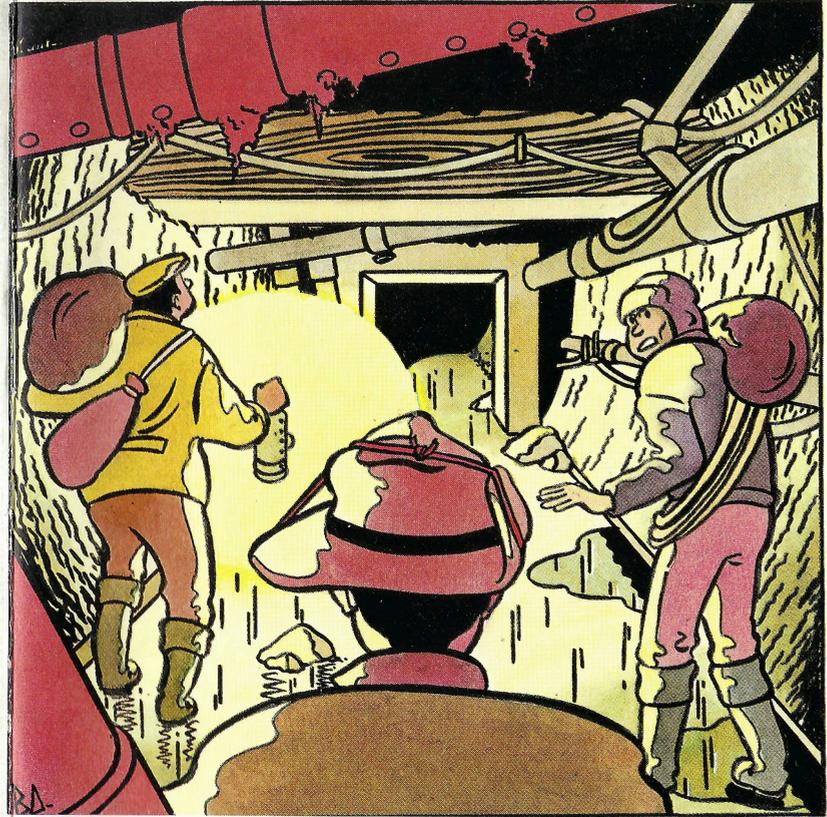


REFAITES LE COUP DES ÉGOUTS !



LE CASSE.



**LUDIA**  
L'INTELLIJEU



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 poursuite. Copyright © 1984 by LUDIA 15, rue Rode 33000 BORDEAUX.

# GUIDE D'UTILISATION

## MISE EN ROUTE

### Lancer le jeu

Lancez d'abord la face 2. Suivez les indications données à l'écran, retournez la disquette et appuyez sur la touche C. Cette procédure peut paraître bizarre, voire fastidieuse. Elle a été créée pour contourner le problème du manque de place.

Car le jeu remplit entièrement les deux faces. Nous avons donc préféré utiliser ce moyen pour le lancement et les sauvegardes, plutôt que de recourir à une deuxième disquette, ce qui aurait augmenté le prix du logiciel.

### Jouer

Un jeu d'aventures comme "LE CASSE" se joue seul. Nous verrons à la rubrique SAUVEGARDE que 10 personnes peuvent jouer en temps partagé sur la même disquette.

## PRINCIPES ET OBJECTIFS

La syntaxe française permet des phrases complexes.

Toutefois, tous les ordres que vous donnez doivent être entrés au clavier, et commencer par JE.

Par exemple, votre premier message sera :  
JE DIS VOTRE CRAVATE N'EST PAS DROITE.

Guillemets, parenthèses, et autres signes sont inutiles.

Le programme peut ne pas connaître un nom ou un verbe que vous aurez utilisé. Il vous l'indiquera. Cherchez un synonyme et votre nouveau message conviendra presque sûrement.

Pour progresser dans le jeu, déplacez-vous et surtout tentez de découvrir indices, mots de passe et objets utiles au fur et à mesure. Souvenez-vous que vous ne pouvez vous adresser à une personne que si vous la voyez d'assez près. De même pour agir sur un objet...

## COMMANDES

Vous pouvez les utiliser à tout moment.

**I** : permet un inventaire de ce que vous portez. Prendre un objet le fait apparaître dans la liste, le poser l'en fait disparaître.

**ESC** : donne pour chaque image les issues possibles, objets remarquables, indications complémentaires, etc. et permet également de revoir vos trois ou quatre commandes précédentes. Vous verrez, cela peut servir...

**N, S, E, O, H, B** sont les abréviations respectives de nord, sud, est, ouest, haut, bas que vous pouvez utiliser au lieu de JE VAIS AU NORD, SUD, etc., pour aller plus vite.

**ESPACE** clignotant sur fond blanc vous invite simplement à appuyer sur la barre d'espacement.

Le carré clignotant indique que le programme attend votre message.

## SAUVEGARDES ET RAPPELS

Vous êtes au beau milieu du jeu et devez absolument partir : tapez JE SAUVE LE JEU, puis un chiffre de 0 à 9. En revenant, tapez JE RAPPELLE LE JEU, puis votre chiffre, et vous reprenez l'action au point où vous l'aviez laissée.

10 personnes peuvent ainsi jouer en temps partagé sur la même disquette.

## SI VOUS AVEZ :

- un problème technique avec cette disquette,
- envie de nous dire ce que vous pensez du jeu,
- besoin d'un coup de main ou d'un conseil pour réaliser l'intellijeu de l'année,

écrivez-nous :

**LUDIA, 15, rue Rode, 33000 Bordeaux**

ou appelez au : **(56) 81.70.03**

## BON JEU!