

# CONSPIRATION

## NOTICE

### INTRODUCTION

Les faits, rien que les faits.

- 21 janvier 1793, 10 h 10 : exécution de Louis XVI sur la place de la Révolution.

- 20 janvier 1988, le dyptique de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen (acte de décès de l'ancien régime) a été volé...

- 20 janvier 1988, actualités télévisées (19 h 55) : Des passants ont vu deux voitures démarrer en trombe, l'une immatriculée dans le Loiret, l'autre dans le Maine-et-Loire...

- 21 janvier 1988 au matin : Votre enquête commence à Orléans dans une chambre d'hôtel non loin de l'église St-Patern. Un de vos amis a aussi relevé le défi de retrouver les voleurs. Il a un précieux renseignement à vous communiquer par téléphone et cherche à vous joindre.

- 21 janvier 1988, 10 h 10 : Provoquez donc ce coup de téléphone qui va vous plonger dans l'aventure, une aventure au 18<sup>e</sup> siècle au pays des Chouans !

### UTILISATION DU PROGRAMME : VERSION DISQUE

Comment charger le jeu :

Avant d'insérer la disquette, vérifiez que la face 2 n'est pas protégée en écriture.

Insérez la disquette dans votre lecteur, la face 1 vers le haut. Tapez **UB I (\*)** au clavier puis en maintenant la touche contrôle enfoncée, appuyez sur la flèche de direction gauche puis sur petit **ENTER** et lâchez tout. Au message Ready tapez **SOFT** et **CONTROL + flèche** et **ENTER**. Pendant ou après la musique de début, appuyez sur une touche pour commencer à jouer.

(\*) Pour les non-habitués tapez : **RUN "UBI"** puis validez, après le message Ready tapez **RUN "SOFT"** puis validez.

## VERSION CASSETTE :

Mettre la cassette face 1, réembobinez, compteur à 000, dans le lecteur puis appuyez sur les touches CONTROL + petit ENTER et conformez-vous aux instructions de l'écran.

Notes : Il est conseillé de repérer les numéros du compteur pour la reprise d'un jeu antérieur. Pour cela, répondez "O" à la question qui vous est posée, et suivez les instructions de l'écran. Durée 1 h 15 mn. Après le PACT12.BIN le programme retourne au PACT2.BIN puis au PACT3.BIN qui sont sur la face 1 pour en finir avec l'énigme.

• PENDANT LE JEU : Des mots préprogrammés sont à votre disposition sur le pavé numérique : • F1 : BAS • F2..... • F3 : DISPUTE AVEC • F4 : HAUT • F5 : ..... • F6 : CHARGE • F7 : PRENDS • F8 : EXAMINE • F9 : SAUVE • FO : Mot à mot (la phrase précédente) • . (le point) : Toute la phrase précédente.

Les flèches de direction : NORD EST SUD OUEST

La touche COPY donne parfois de l'aide ! F5 et F2 vous seront très utiles... Si vous plongez dans la déprime, une gentille souris vous donnera des tuyaux supplémentaires. (n'en abusez pas, le jeu en serait faussé !). La quasi totalité des phrases sera formulée ainsi :

- verbe + (article) + objet ou personnage, (principe traditionnel des jeux d'aventure). Les verbes sont à employer à l'impératif, les articles sont facultatifs, les objets et personnages sont précis.

EXEMPLE : SOULEVE LE TAPIS - DISCUTE AVEC (LA) CONCIERGE

N'omettez pas de tourner le bouton du volume de votre AMSTRAD, c'est parfois très important d'entendre ce qui se passe. A certains moments le fait d'attendre déclenche des actions... N'appuyez jamais sur la touche ESC.

Conformez-vous aux instructions du programme. Pour la version cassette, sachez que le PACT0.BIN est le premier, quand vous commencez le jeu. A chaque fois qu'un accès cassette vous est autorisé, c'est que vous avez tout fait dans cette partie et que le prochain chargement sera PACT1.BIN etc... Vous comprendrez aisément que je vous conseille fortement de faire une sauvegarde sur une de vos cassettes après chaque changement de PACT. Dans la version cassette, la mort, n'existe pas, vous n'aurez jamais à reprendre le jeu au début, (sauf si...).

CONSEIL : N'hésitez pas à faire parler plusieurs fois les personnages rencontrés.