

ATTENTAT

The word "ATTENTAT" is rendered in a bold, black, sans-serif font with a white outline. The letters are stylized, with the 'A's and 'T's having sharp, pointed tops. Below the letters, there are four lightning bolt shapes, two under the first 'T' and two under the second 'T', all pointing downwards. The entire graphic is centered on a light gray background.

ATTENTAT

POUR CHARGER LE PROGRAMME :

1) POUR UN AMSTRAD CPC 464 , ALLUMEZ LE LECTEUR DE DISQUETTE PUIS L'ORDINATEUR , INSEREZ LE PROGRAMME SUR LA FACE A PUIS PASSEZ AU PARAGRAPHE 3).

2) POUR UN AMSTRAD CPC 664/6128 , ALLUMEZ L'ORDINATEUR PUIS INSEREZ LA DISQUETTE PROGRAMME SUR LA FACE A.

3) TAPÉZ : RUN "ATTENTAT" SUIVI DE RETURN.

APRES UN COURT MOMENT LA PRESENTATION VA APPARAÎTRE AINSI QUE L'AMBIANCE MUSICALE. SI LA MELODIE VOUS PLAÎT VOUS AVEZ LE DROIT A 3 MINUTES DE SONS STEREOPHONIQUES. DANS LE CAS CONTRAIRE VOUS POUVEZ ECOURTER L'AUDITION EN EXERCANT UNE LEGERE PRESSION SUR LA BARRE ESPACE. UNE FOIS LE PROGRAMME PRINCIPAL CHARGÉ , SUIVEZ LES INSTRUCTIONS DONNEES A L'ECRAN , C'EST A DIRE : RETOURNEZ LA DISQUETTE SUR LA FACE B PUIS APPUYEZ SUR DEL .

VOUS POUVEZ COMMENCER A JOUER ...

N.B : NE RETIREZ JAMAIS LA DISQUETTE DU LECTEUR SI ON NE VOUS LE DEMANDE PAS EN COURS DE JEU.

COPYRIGHT 86 RAINBOW PRODUCTIONS

140, AV PABLO PICASSO 92000 NANTERRE

COMMENT DIALOGUER AVEC L'ORDINATEUR

POUR RENTRER DANS L'ACTION TAPEZ AU CLAVIER DES PHRASES EN FRANCAIS CORRECT.

EXEMPLES DE COMMANDES :

- 1) " OUVRE LA PORTE AVEC LA PETITE CLE "
- 2) " EXAMINE LE BUREAU "
- 3) " NORD "
- 4) " INTRODUIS LES PILES DANS LE WALKMAN "

DIALOGUEZ DONC D'UNE FACON NATURELLE . DANS LE CAS OU UNE ACTION SE REVELE IMPOSSIBLE , LE PROGRAMME DOIT EN PRINCIPE VOUS DIRE POURQUOI ...

N'OUBLIEZ PAS D'UTILISER LES ARTICLES DANS VOS PHRASES.

POUR UNE FRAPPE PLUS RAPIDE VOUS POUVEZ ABREGER LES MOTS.

L'EXEMPLE NUMERO 1 DEVIENT :

- OUV LA PO AV LA PET CL

N.B : ATTENTION POUR CERTAINS MOTS L'ORDINATEUR VA ETRE DANS L'EMBARRAS DU CHOIX EXEMPLE :

" TAB " PEUT VOULOIR DIRE TABLEAU OU TABOURET. DONC MEFIEZ VOUS.

COMMANDES SPECIALES

POUR VOUS DIRIGER, VOICI LES SIX DIRECTIONS :

" NORD , SUD , EST , OUEST , HAUT , BAS " OU

" N , S , E , O , H , B " .

" INVENTAIRE " OU " I " : VOUS DONNE LA LISTE DES OBJETS EN VOTRE POSSESSION.

" REGARDE " OU " REG " : REAFFICHE LE TEXTE INITIAL DECRIVANT LA PIECE.

" TEMPS " OU " TE " : AFFICHE LE TEMPS QU'IL RESTE AVANT

L'EXPLOSION.

SUJET

TOUT ETAIT TRANQUILLE , TROP TRANQUILLE PEUT-ETRE. IL FALLAIT
QUE CELA ARRIVE , LES TENSIONS POLITIQUES ETAIENT TROP FORTES .

15 h 30, LE TELEPHONE SONNE, UNE VOIX HESITANTE VOUS PREVIENT
QU'UNE BOMBE EXPLOSERA D'ICI 45 MINUTES DANS L'AMBASSADE, IL
FAUT AGIR VITE AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD.

UNE FOIS L'EVACUATION DE L'AMBASSADE TERMINEE, VOUS ETES
CHARGE DE RETROUVER LA BOMBE ET LA DESAMORCER, EN EFFET ,
TRAVAILLANT COMME GARDE DU CORPS PERSONNEL DE L'AMBASSEUR
VOUS ETES LE MIEUX PLACE POUR RETROUVER L'ENGIN INFERNAL.
SAUREZ-VOUS GAGNER CE COMBAT CONTRE LE TERRORISME ?...

" ATTENTAT " EST UN JEU D'AVENTURE OCCUPANT LES DEUX FACES
D'UNE DISQUETTE, QUI VOUS SEDUIRA TANT PAR SON EXCEPTIONNELLE
QUALITE GRAPHIQUE QUE PAR SA GRANDE SOUPLESSE DE SON ANALYSE
DE SYNTAXE ET DE SON ANIMATION.

CE PROGRAMME EST EN TEMPS REEL.

COPYRIGHT 86 RAINBOW PRODUCTIONS
140, AV PABLO PICASSO 92000 NANTERRE

BONJOUR,

VOUS POUVEZ FAIRE PARTI DU CLUB RAINBOW , C'EST TRES FACILE.
POUR PROFITER DE POSTERS GRATUITS DE VOS JEUX , DE REDUCTIONS
APPRECIABLES A L'ACHAT , DE CONTACTS AVEC LES AUTEURS,
REPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES ET ENVOYEZ LES A :

RAINBOW PRODUCTIONS

SERVICE CLUB

140 AV PABLO PICASSO

92000 NANTERRE

1) AVANT D'ACHETER VOTRE PROGRAMME FAITES VOUS CONFIANCE A LA
PUBLICITE OU AUX ESSAIS DANS LES REVUES ?

2) QUELLE EST VOTRE REVUE PREFEREE ?

3) QUELS SONT VOS PROGRAMMES PREFERES : AVENTURE

ARCADE

SIMULATION

UTILITAIRE

CLASSEZ LES DANS L'ORDRE DE PREFERENCE

4) QUEL SERAIT POUR VOUS LE JEU IDEAL ?

5) VOTRE AGE ?

ENVOYEZ NOUS LES REPONSES SANS OUBLIER VOTRE NOM, ADRESSE,
MATERIEL UTILISE.

MERCI ET A BIENTOT...

CONSEILS POUR JOUER

- LE JEU ETANT EN TEMPS REEL VOUS N'AVEZ QUE 25 MINUTES POUR REUSSIR CAR AUTANT LE DIRE , 20 MINUTES ONT ETE NECESSAIRES POUR L'EVACUATION DE L'AMBASSADE DURANT LAQUELLE VOUS AVEZ ASSISTE A UN BEL AFFOLEMENT. VOUS REPRENEZ VOTRE CALME, ET COMMENCEZ A ETABLIR UN PLAN DU BATIMENT, IL SERA VRAIMENT TRES PRECIEUX.
- CERTAINES ACTIONS DEMANDENT DU TEMPS POUR LEUR EXECUTION, PREVOYEZ EN CONSEQUENCE.
- L'UTILISATION DE LA COMMANDE " EXAMINE " VA SE REVELER TRES UTILE.
- UN DERNIER CONSEIL , IL EST EVIDENT QUE CETTE EPREUVE VA VOUS METTRE LES NERFS A VIFS. CE N'EST PAS UNE RAISON POUR TROP INSULTER L'ORDINATEUR IL EST CAPABLE DE VOUS RETIRER QUELQUES MINUTES DE JEU.

BONNE CHANCE.

N.B : EN FIN DE PARTIE SI VOUS AVEZ ECHQUE , A LA PRESENTATION DE L'ECRAN FINAL , VOUS POUVEZ TENTER VOTRE CHANCE UNE NOUVELLE FOIS EN APPUYANT SUR " R " PUIS : RUN "ATTENTAT"

