CPC 464
AMELIE MINUIT

Au cours de ce jeu d'aventure graphique en 3 dimensions, entièrement animé et sonorisé, vous cheminerez laborieusement, avec Amélie Minuit, dans les couloirs d'une tour de LA DÉFENSE, un dossier Top-Secret.

Ce boîtier contient :
- 1 cassette
- 1 manuel complet

Langage Machine

Mode d'emploi

AMELIE MINUIT
CPC 464
Auteur : P. Dublanchet

ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.
Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :
- De ranger la cassette dans son étui après utilisation.
- De ne pas la stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.
- De nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

ERE INFORMATIQUE

Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.
La location de ce produit est strictement interdite.
© ERE INFORMATIQUE 1985

Amélie Minuit

Chargement du programme

Positionnez la cassette dans le lecteur, enfoncez la touche PLAY, puis appelez la commande RUN". Cette dernière est accessible en appuyant simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER, puis sur une touche quelconque.

Vous avez une heure devant vous pour guider Amélie à travers les 224 bureaux de la tour et pour l'aider à retrouver le dossier qu'elle cherche avec la même anxiété que vous.

Commandes

✥ ou manette de jeu pour les déplacements.

V permet alternativement d'accélérer ou de ralentir le pas d'Amélie.

O ouvrir une porte ou une armoire.
Vous obtiendrez quelquefois l'un des messages suivants :
- "Il n'y a rien à ouvrir" : Amélie n'est pas positionnée exactement en face de la poignée de porte ;
- "Ça ne s'ouvre pas" : dans ce cas, il faut chercher une clé dissimulée quelque part dans la tour.

R regarder afin d'inventorier le contenu d'une armoire.

P prendre un objet, une clé.

C prendre en main une clé que l'on porte sur soi (Donner ensuite le numéro de la clé).

L lire un message.

Cette dernière commande posera très vite un problème à la myopie d'Amélie, à moins que vous ne dénichiez rapidement ses lunettes, lesquelles changent de place à chaque niveau de difficulté.
On vous le dit ? Allez, mais vous ne le répétera pas : au niveau 1, les lunettes d'Amélie se cachent dans une armoire du 2e étage, mais pour les niveaux 2 à 5, vous ne saurez rien !

Ascenseur : lorsqu'Amélie le prend et qu'on lui demande à quel étage elle désire se rendre, il faut entrer 2 chiffres au clavier, soit pour les étages 0 à 9 : 00, 01, 02 etc...
Vous découvrirez à l'usage les tacétiles de l'ascenseur.

Pièges : La tour d'Amélie n'a rien d'infernal, mais sous l'apparence anodine des bureaux se cachent souvent quelques dangers. Soyez prudents !...

REJOIGNEZ L'ÉLITE

Assurer l'édition et la diffusion irréprochable des meilleurs logiciels français, c'est notre mission depuis 4 ans. Vos programmes et vos idées sont peut-être les meilleurs de demain.
Auteurs de logiciels, rejoignez l'élite : appelez Philippe Ulrich au (1) 38 72 72 72
A bientôt.

ERE INFORMATIQUE

LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DÉJÀ PARUS

ZX 81

Utilitaires	ZX TIN
	GRAPHX 81
Domestiques	BUDGET FAMILIAL
Réflexion	CHIRONIANCIE
Action	RISEL
	3D FOSMULE 1
	3D GRAND PRIX
	CASSE BINGUE
	PENDU
Simulation	SCORPHUS
	INTERCEPTEUR COBALT

SPECTRUM

Utilitaires	ZX TRANS
	BASIC ETENDU
	PRINT +
	VOX
	ZX MOVER
	COMPILATEUR INTEGRAL
Education	MATH HISTOIRE
Réflexion	OTHELLO
	AWARI
	MICRO SAPIENS
Action	PANIQUE
	ANDROIDE
	MOTOR-JOE
	LIMBRIX
Simulation	INTERCEPTEUR COBALT
	MANAGER
	MACADAM BUMPER
Rôle	DONJUANS & DRAGUEURS
	OBJECTIF ELYSEE

COMMODORE 64

Réflexion	MICRO SAPIENS
Utilitaire	BASIC ETENDU
	MUSICAL

ORIC-ATMOS

Utilitaires	MADBS
	MASTER PAINT
Simulation	BUENOSSIMAN
	MISSION DELTA
	LE MILLIONNAIRE
	MACADAM BUMPER
Rôle	DONJUANS & DRAGUEURS
	OBJECTIF ELYSEE
Aventure	RENDEZ-VOUS AVEC LA TERREUR
	TERRAUR
	LA CITE MAUDITE
	S.A.S.A.

MO5

Utilitaires	VOX
	TABLO 5
Simulation	LE MILLIONNAIRE
	MISSION DELTA

AMSTRAD

Simulation	LE MILLIONNAIRE
	MISSION DELTA
	MACADAM BUMPER
	MANAGER
Réflexion	MICRO SAPIENS
Aventure	AMELIE MINUIT

LASER 500/310

Utilitaires	DESASSEMBLEUR
	BASIC ETENDU
Education	CONJUGAISON 1
	MATH 1
Réflexion	OTHELLO
	AWARI

A PARAÎTRE PROCHAINEMENT :

MO5	LOMBRIX	ORIC-ATMOS	MICRO SAPIENS
	MANAGER		

Demandez notre catalogue détaillé à votre revendeur

ERE INFORMATIQUE

GARANTIE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie, faites apposer le cachet de votre revendeur, et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à :
ERE INFORMATIQUE 27, rue de Léningrad 75008 Paris
qui vous l'échangera.

NOM .....

Adresse .....

.....

Code Postal ..... Ville .....

Marque de votre ordinateur : .....

Date d'acquisition : .....

Magnétophone utilisé : .....

Nom du logiciel : .....

Date d'acquisition : .....

Problème rencontré : .....

.....

.....

Date : ..... Cachet du revendeur :