

UTILISATION DU PROGRAMME

Tapez RUN "INTERIEU" et attendez quelques instants. Une fois le jeu chargé, l'écran deviendra noir pendant quelques secondes, puis vous verrez apparaître le premier dessin ainsi qu'une flèche. Tapez alors vos instructions : le programme essaie toujours de les interpréter au maximum (malgré d'éventuelles fautes de frappe ou d'orthographe), mais il faut absolument respecter la structure syntaxique qu'il attend, à savoir :

JE VEUX VERBE COMPLEMENT DU VERBE COMPLEMENT DU NOM sachant que

JE VEUX est facultatif

VERBE est TOUJOURS un verbe à l'infinitif

COMPLEMENT DU VERBE et COMPLEMENT DU NOM ne sont pas toujours indispensables.

Exemples :

. JE VEUX REGARDER LA CHAMBRE qu'on pourra aussi écrire, en forme abrégée
REGARDER CHAMBRE

. JE VEUX VOIR LE LIVRE SUR LA TABLE ou en abrégé
VOIR LIVRE SUR TABLE

Les deux formes (normale ou abrégée) sont toujours admises. Les exceptions aux règles précédentes sont les suivantes :

avant VERBE les articles LE ou LA sont acceptés.

Exemple : PRENDRE LA LETTRE pourra être suivi par LA LIRE.

Les verbes transitifs :

Exemple : JE VEUX M'ASSEOIR

Il faut noter que les adjectifs ne peuvent être employés dans le jeu.

QUELQUES REMARQUES

- . On suppose que tous les objets vus à l'écran sont à portée de la main.
- . En conséquence, le verbe ALLER ne peut pas servir au déplacement.
- . De même, les commandes N, S, E, O, (ou W) n'existent pas.
- . Il ne faut jamais mettre plus d'un espace entre deux mots.
- . Le programme accepte six mots au maximum en plus de JE VEUX.
- . (S) signifie qu'il y a une suite.
- . Un objet pris ne peut être reposé.
- ; La grande baie vitrée du premier dessin ne peut s'ouvrir.
- . Les commandes sont valables partout dans la pièce : REGARDER LE TABLEAU sera compris même si le tableau n'est pas visible à l'écran.

QUELQUES CONSEILS :

- . Le jeu n'est absolument pas fermé, vous ne POUVEZ pas être bloqué. Certains faits s'éclaircissent à la lumière d'autres.
- . Utilisez votre sens de l'observation.
- . Si vous ne comprenez pas pourquoi quelque chose se passe (ou ne se passe pas) analyser la situation. Exemple : l'ordinateur ne vous laissera pas fouiller un tiroir qui n'est pas ouvert.
- . Essayez d'être le plus précis possible.
- . Il n'est pas dans l'esprit du jeu de chercher des choses cachées. Tous les objets sont plus ou moins en évidence. (Il n'y a pas de coffre caché derrière le tableau ou de papier sous l'ordinateur par exemple)

En espérant que vous aurez le même plaisir à jouer à INTERIEUR que nous avons eu à le concevoir.

Remerciements :

Eric Von Ascheberg

Je tiens à remercier Adriano Cimenti qui a conçu les dessins et Christophe Grosjean qui a permis leur réalisation ainsi que les auteurs des programmes GRAPHISTO et CHAMP qui m'ont grandement facilité la tâche.

PS : Il faut avant d'entrer un texte pour jouer presser la barre espace.
Un nom de programme sur disquette ne peut comporter que huit lettres, c'est pourquoi il faut taper : RUN "INTERIEUR" pour lancer le logiciel

INTERIEUR

Silence. Tout est vide. Je suis seule. Je redoute ce silence, cette nuit intérieure. Pourtant, c'est la seule solution. Je ne crois pas que tes travaux puissent le sauver. Je ne crois plus en rien, ou plutôt si, je crois en la souffrance, douleur, maladie, intérieur, dégradation.

J'écouterai ce que dira Johan à Boston puisque tu me l'as demandé, mais je suis toujours persuadée que si tu avais accepté les propositions de Bayler, il aurait eu une chance.

Adieu, Natacha