

# **L'HERITAGE 2 : Micmac en Ecosse**

**Auteurs : Pierre BAYLE et Roger GRANIER**

Rappelez-vous, vous étiez vraiment au bout du rouleau quand votre tante vous a “fait don” de son héritage... En fait, elle vous en a fait don, mais il fallait le mériter ! Dans “Panique à Las Vegas”, il fallait gagner un million de dollars aux jeux en une nuit pour avoir le droit de revendiquer cet héritage. Maintenant, vous avez réussi cet exploit, seulement voilà : vous avez perdu votre extrait de naissance, et votre livret de famille se trouve quelque part en Ecosse. Il faut absolument que vous le retrouviez : il y a quand même quelques milliards de dollars à la clé ! Bien entendu, les “faux neveux” surgissent de toutes parts ! Comment allez-vous faire pour vous tirer de ce micmac ?

## **CONFIGURATION**

L'HERITAGE 2 fonctionne avec le matériel THOMSON MO5, MO6, TO7/70, TO9, TO9+, TO8, AMSTRAD CPC464, 664, 6128, MSX, COMMODORE 64 et 128 munis d'un magnétophone, d'un lecteur de disquettes ou d'un lecteur QDD, ainsi que d'une manette de jeu en option.

## **CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ**

**Attention :** Avant toute manipulation, assurez-vous que tous les éléments (vidéo, manette de jeu, magnétophone, etc.) soient correctement connectés.

### **THOMSON : Version cassette**

- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Insérez la cassette dans le lecteur, en prenant garde qu'elle soit rebobinée en début de bande.

**ATTENTION :** choisissez la face qui correspond à votre appareil :

- Face 1 pour MO5 et MO6.
- Face 2 pour TO7/70, TO9, TO9+ et TO8.

- Enfoncez la touche LECTURE du magnétophone,
  - Sur MO5, tapez LOADM"CASS:" et appuyez sur la touche ENTREE.
  - Sur TO7/70, tapez 1, puis LOADM"CASS:" et appuyez sur la touche ENTREE.
  - Sur TO9, tapez 3, puis LOADM"CASS:", et appuyez sur la touche ENTREE.
  - Sur TO9+, TO8, et MO6, tapez 2, puis LOADM"CASS:", et appuyez sur la touche ENTREE.

### **THOMSON : Version disquette**

- Mettez le lecteur de disquettes sous tension.
- Allumez l'unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
  - Sur TO9, tapez C ou D.
  - Sur TO9+ et TO8, tapez C ou B.
  - Sur MO6, tapez 1.

### **THOMSON : Version QDD**

- Mettez votre lecteur QDD sous tension.
- Mettez votre unité centrale sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur QDD face A vers le haut.
  - Sur TO7/70, tapez 2.
  - Sur MO5, tapez DOS puis appuyez sur la touche ENTREE.
  - Sur TO8 et TO9+, tapez B.
  - Sur TO9, tapez C.
  - Sur MO6, tapez 1.

Le lecteur QDD se met en marche, le programme va se charger. Suivez les indications affichées à l'écran.

### **AMSTRAD : Version cassette**

- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Insérez la cassette dans le magnétophone.
  - Avec le CPC 664 et 6128 :
    - tapez I TAPE (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @);
    - puis, et ceci aussi pour le 464, appuyez en même temps sur la touche CTRL et la petite touche ENTER du pavé numérique. Le message RUN" est affiché ;
    - enfoncez la touche PLAY du magnétophone.

## **AMSTRAD : Version disquette**

- Mettez le lecteur de disquettes sous tension.
- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur.
- Tapez I CPM (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @).

## **MSX : Version cassette**

- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Insérez la cassette dans le magnétophone et enfoncez la touche PLAY.
- Au clavier tapez BLOAD"CAS:", R et appuyez sur RETURN.

## **MSX : Version disquette**

- Mettez le lecteur de disquettes sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquette.
- Mettez l'unité centrale sous tension.

## **COMMODORE**

- Mettez l'unité centrale sous tension.
  - Sur C 128, tapez GO 64,
    - appuyez sur RETURN et confirmez avec Y.

### ● **Version cassette**

- Insérez la cassette dans le lecteur de cassettes.
- Puis appuyez simultanément sur les touches RUN/STOP et SHIFT.
- Enfoncez la touche PLAY de votre magnétophone.

### ● **Version disquette**

- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Tapez LOAD"\*", 8, 1 et appuyez sur la touche RETURN.
- Lorsque le programme est chargé, tapez RUN.

## **PRINCIPE DU JEU**

L'HERITAGE 2 est un jeu d'aventure entièrement graphique avec lequel on communique uniquement par l'intermédiaire d'une manette de jeu ou des touches de déplacement du curseur au clavier. Le curseur (un petit carré) apparaît au milieu de l'écran. Il symbolise l'endroit où se pose votre regard.

Pour jouer, il suffit de positionner le curseur (soit à l'aide des touches fléchées, soit avec les manettes), puis de valider l'emplacement en appuyant sur la barre d'espacement si vous jouez au clavier ou sur le bouton ACTION de la manette.

La validation de l'emplacement du curseur permet de prendre des objets, de les poser, de les donner ou de prendre ce qu'un objet contient...

Les objets que vous portez s'affichent à l'écran. Lorsque vous prenez un objet, vous le voyez apparaître à la place du curseur.

## **LES DEPLACEMENTS**

Vous ne voyez que ce qu'il y a strictement devant vous.

Pour tourner, faites aller le curseur (avec la manette ou les touches fléchées) jusqu'au bout de l'image, tout à droite ou tout à gauche. A chaque fois, on pivote d'un quart de tour, et vous voyez autre chose.

Pour avancer tout droit, positionnez le curseur au milieu de l'écran et appuyez sur le bouton ACTION de la manette ou sur la barre d'espacement du clavier.

**N.B. :** En cas de situation désespérée, appuyez sur la touche R pour recommencer le jeu.

## **CONDITIONS DE GARANTIE**

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMES  
79, rue Hippolyte-Kahn - 69100 Villeurbanne

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc.).