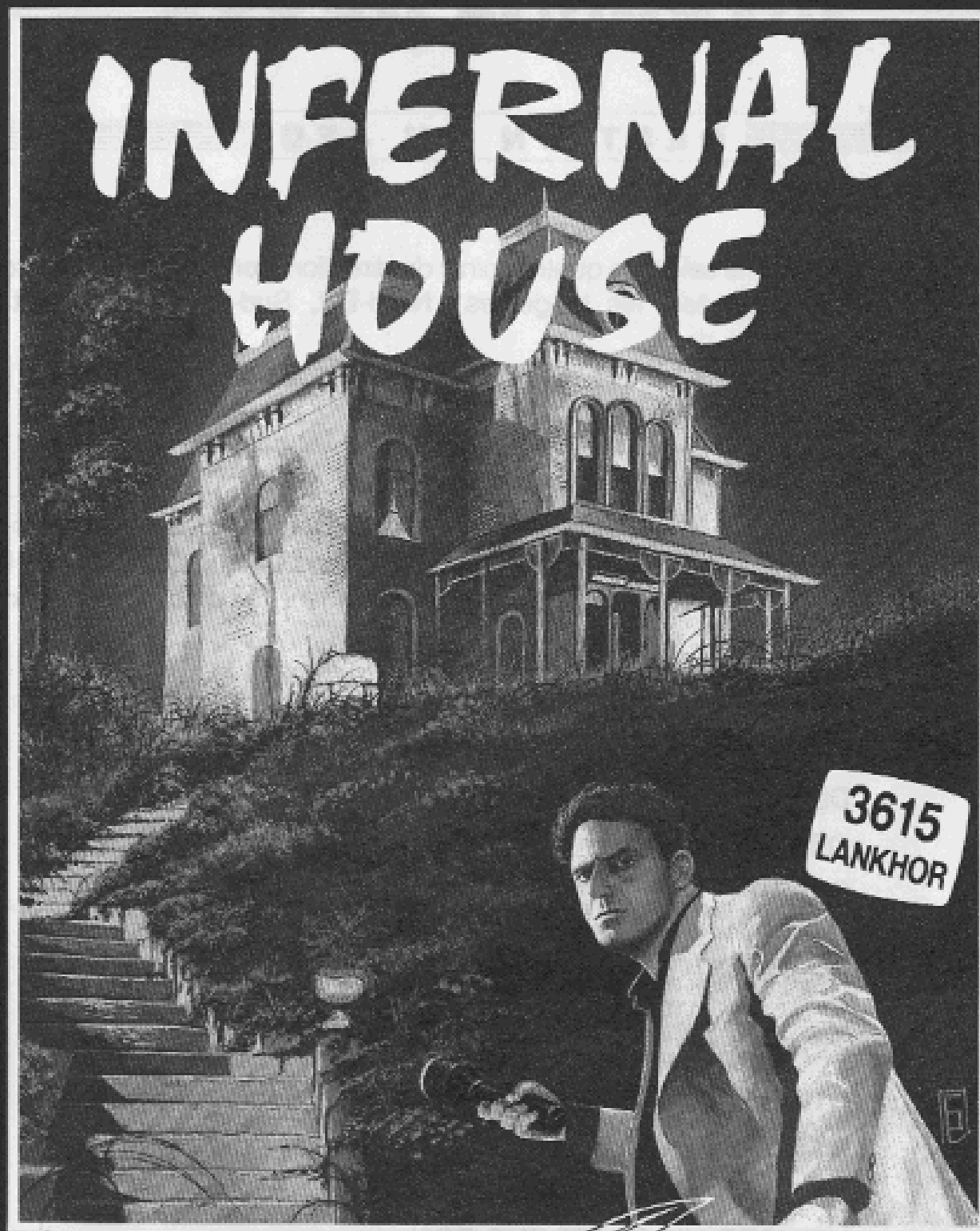


Le manuel d'utilisation du jeu Infernal House

Manuel réalisé par : Fredo_L
Site web : <http://www.lankhor.net>
E-mail : fred@lankhor.net

Remarque : les erreurs du manuel d'origine ont volontairement été reproduites



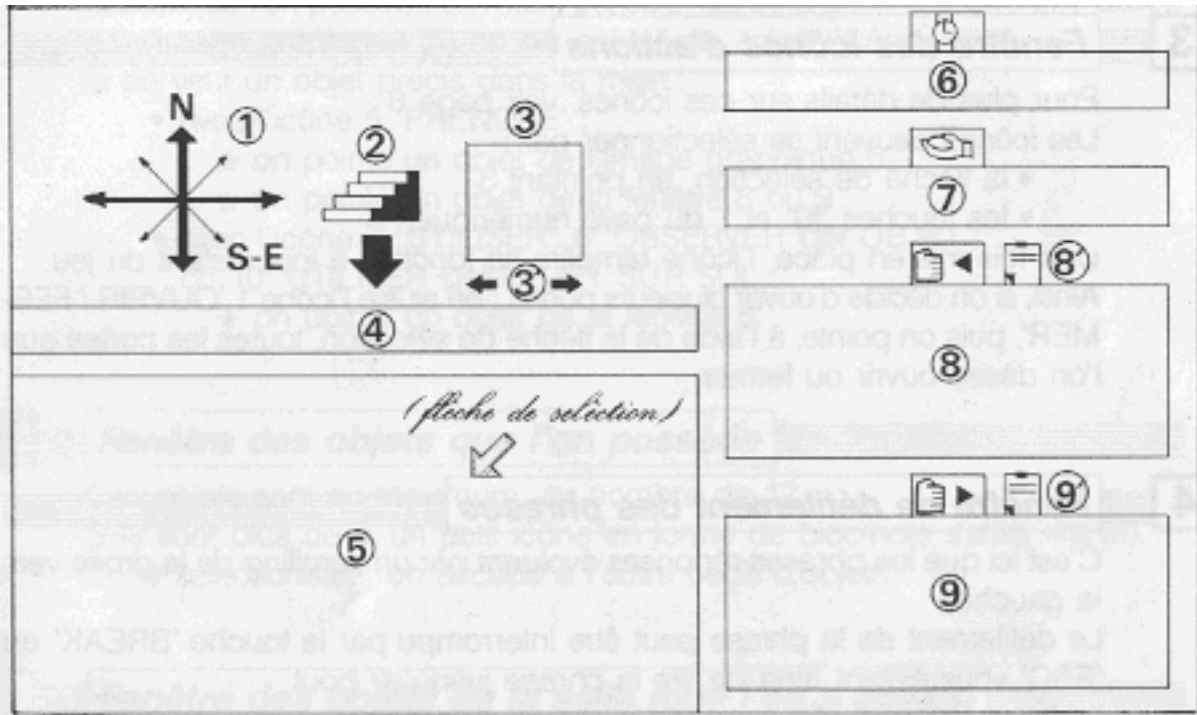
Lankhor

INFERNAL HOUSE

GESTION DU JEU

- 1** — **Déplacements** selon les quatre points de direction **Nord, Est, Sud** et **Ouest**, auxquels s'ajoutent les tangentes : **Nord-Est, Sud-Est, Nord-Ouest** et **Sud-Ouest**.
- 2** — 1 **icône** spécial de déplacement **Monter** ou **Descendre**.
- 5** — Points de désignation des actions **sélectionnés par une flèche** que l'on déplace au clavier dans l'image (NB : déplacement très précise et très rapide).
- 3** — **10 icônes d'actions :**
OUVRIR / FERMER
DEPLACER (pour soulever, tirer...)
OBSERVER
POSER (pour déposer des objets que l'on peut ainsi mettre en évidence dans chaque pièce)
PRENDRE (pour avoir en main les objets sur soi ou dans les pièces)
EXAMINER (des objets en main)
UTILISER UN OBJET DANS L'IMAGE
ACTIONNER UN ELEMENT DE L'IMAGE
LIRE
UTILISER UN OBJET SUR SOI
- 6** — **1 Chrono Compte à rebours**
— **3 fenêtres de rappel OBJETS :**
- 7** — Objets en main
- 8** — Objets sur soi
- 9** — Objets posés dans la pièce

- 4 — **La fenêtre de défilement des réponses :**
Le scrolling de défilement des textes peut être arrêté.



COMMENTAIRES SUR LA PAGE-ECRAN

1 **Emplacement des directions Nord-Sud-Est-Ouest...**

Les directions sont affichées en fonction des possibilités offertes. Ainsi, si seul le Nord est possible, un « N » sera affiché. Pour des raisons de pratique, le Nord sera toujours face au joueur. Par exemple : si une porte se présente à droite, il suffira de pointer, avec la flèche de sélection, l'icône « E » comme « Est ».

2 **Emplacement des directions Monter-Descendre**

Des flèches pointant le Haut ou le Bas sont représentées à cet endroit si, éventuellement, il est possible de monter ou de descendre.

3 **Fenêtre des icônes d'actions**

Pour plus de détails sur ces icônes, voir page 6
Les icônes peuvent se sélectionner par :

- la flèche de sélection, en pointant 3'

- les touches 'f0' et '.' Du pavé numérique.

Une fois mis en place, l'icône remplira sa fonction à tout instant du jeu.

Ainsi, si on décide d'ouvrir plusieurs portes : on ajuste l'icône 1 'OUVRIR / FERMER', puis on pointe, à l'aide de la flèche de sélection, toutes les portes que l'on désire ouvrir ou fermer.

4

Fenêtre de défilement des phrases

C'est ici que les phrases-réponses évoluent par un scrolling de la droite vers la gauche. Le défilement de la phrase peut être interrompu par la touche 'BREAK' ou 'ESC' vous évitant ainsi de lire la phrase jusqu'au bout.

La barre 'espace', elle stoppera la phrase durant la pression, si vous estimez que le scrolling est trop rapide.

Chaque phrase implique une pénalité de 3 secondes sur le compte-à-rebours.

5

Emplacement de l'image graphique

La flèche de sélection devra, avec l'icône approprié, être utilisé à cet endroit pour faire les différentes actions du jeu.

Cette fenêtre représente également l'emplacement des images des objets spéciaux, comme l'horloge dont les aiguilles évoluent dans le temps.

6

Emplacement du Compte-à-rebours

Vous avez 2h30 pour résoudre l'énigme (à savoir : trouver Sophie).

Le compte-à-rebours se fera donc sur cette durée.

Une fois ce temps écoulé, vous aurez perdu.

7

Fenêtre de l'objet que l'on a en main

L'objet que l'on possède en main, est celui qui sera destiné à faire une action sur l'image graphique (5) ou sur soi-même, selon l'icône utilisé.

Si on veut un objet précis dans la main :

- Avec l'icône 5 'Prendre' :
 - on pointe un objet de l'image graphique 5
 - on pointe un objet de la fenêtre 8 ou 9
- Avec l'icône 7 'UTILISER', 6 'OBSERVER UN OBJET' ou 10 'UTILISER UN OBJET SUR SOI' :
 - on pointe un objet de la fenêtre 8.

8

Fenêtre des objets que l'on possède

Ces objets sont au maximum, au nombre de 12.

S'ils sont plus de 6, un petit icône en forme de bloc-note s'affichera (8).

En le sélectionnant, on accède à l'autre page d'objets.


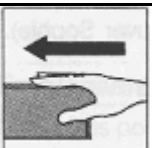
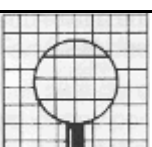

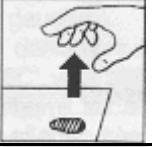


9

Fenêtre des objets de la salle (que l'on a posés)




Cette fenêtre constitue une liste d'objets qui ont été posés dans la salle.

L'utilisation de cette fenêtre, est la même que celle de la fenêtre 8.

LES ICONES

1		<p>OUVRIR FERMER</p> <p>Il ne s'applique que dans l'image (5).</p>	<p>Ex :</p> <ul style="list-style-type: none"> • OUVRIR ou FERMER une porte en la pointant sur l'image 5.
2		<p>DEPLACER</p> <p>Il ne s'applique que dans l'image (5).</p>	<p>Ex :</p> <ul style="list-style-type: none"> • SOULEVER le couvercle d'une Soupière • TIRER le rideau d'une douche • SOULEVER un tapis • TIRER les draps d'un lit
3		<p>OBSERVER</p> <p>Il ne s'applique que dans l'image (5).</p>	<p>DEMANDER DES RENSEIGNEMENTS sur n'importe quel endroit de la salle.</p>
4		<p>POSER</p> <p>Il ne s'applique que dans les fenêtres 7 & 8.</p>	<p>POSER UN OBJET QUE VOUS POSSEDEZ DEJA, dans la salle. (Cet objet se retrouvera dans la fenêtre 9).</p>
5		<p>PRENDRE</p> <p>Il s'applique à l'image 5 et aux fenêtres 8 & 9.</p>	<p>Prendre tout ce qui peut se prendre dans la salle 5 ou dans les fenêtres 8 et 9. L'objet vous sera alors mis en main : fenêtre 7.</p>
6		<p>OBSERVER UN OBJET</p> <p>Il ne s'applique qu'aux fenêtres 7 & 8.</p>	<p>DEMANDER DES RENSEIGNEMENTS SUR L'OBJET ou SE SERVIR DE LUI MÊME :</p> <p>Ex :</p> <ul style="list-style-type: none"> • si l'objet est un livre, ON LE LIRA • si l'objet est une horloge, l'heure sera donnée • si l'objet est un jeu électronique, on y jouera
7		<p>UTILISER UN OBJET</p> <p>Il s'applique à l'image 5 (on peut auparavant pointer un objet de la fenêtre 8).</p>	<p>Deux conditions sont nécessaires :</p> <p>1 : AVOIR UN OBJET EN MAIN. 2 : POINTER UN ENDROIT DE LA SALLE.</p> <p>Ex : Si l'OBJET est UNE CLE, et que vous pointez UNE SERRURE cela signifie : « mettre la clé, dans la serrure, et la tourner ».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cet icône représente, dans certaines conditions, le verbe « METTRE ».

LES ICONES

8		ACTIONNER Il ne s'applique que dans l'image (5).	Ex : <ul style="list-style-type: none">• Allumer une lampe, en pointant son interrupteur.• Déclencher un mécanisme, en pointant un endroit précis d'une salle.
9		LIRE Il ne s'applique que dans l'image (5).	Ex : <ul style="list-style-type: none">• Lire un livre (en pointant le livre désiré).• Lire une inscription (en pointant celle-ci).
10		UTILISER UN OBJET SUR SOI Il ne s'applique qu'aux fenêtres 7 & 8.	Ex : si l'objet pointé dans l'une des fenêtres 7 ou 8 est : « des cigarette », cela équivaut à la phrase : « FUMER UNE CIGARETTE ».

PROGRAMMATION :
Christophe LAJOUX

Copyright LANKHOR 1991

La disquette ci-contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE
DE LA DISQUETTE PEUT
PROVOQUER DES DOMMAGES A
LA DISQUETTE OU A VOTRE
ORDINATEUR



84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART