

Copyright LANKHOR 1991

Les disquettes ci-contre font l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. Les disquettes sont protégées contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DES DISQUETTES PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES AUX DISQUETTES OU A VOTRE ORDINATEUR.

Lankhor

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

Une aide ?
Une question ?
Des news ?
3615
LANKHOR

BLACK SOFT

vol. 2

MORTVILLE MANOR
LA SECTE NOIRE
INFERNAL HOUSE
LA MALEDICTION

1 jeu ⁺ inédit

SURVIVRE

AMSTRAD CPC

Lankhor

3615
LANKHOR

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Mortevielle, le 15/02/51

TRES MALADE — SITUATION DESEPEREE — DANGER DE
MORT — TRES INQUIETE POUR MA FAMILLE — COMPTE
RAPIDEMENT SUR VOTRE AIDE — DISCRETION NECESSAIRE
— QUOIQU'IL ARRIVE, PAR DESSUS LE MUR DU SILENCE,
VOUS LAISSERAI UN SIGNE

AMITIES

JULIA DE FRANCE

DEMARRAGE

- Introduisez la disquette MORT1 dans l'appareil.
- Cliquez sur MORT, PRG.
- Suivez les indications données à l'écran.

PRESENTATION

Lors du jeu, l'écran peut se subdiviser en zones différentes.

- Dans la partie 1 de l'écran s'affiche le menu qui permet de jouer.
 - DESK** = un rappel des auteurs.
 - INV** = inventaire des objets que vous avez sur vous et référence du dernier objet touché (en «disable»).
 - DEP** = pour vos déplacements.
 - ACT** = votre choix d'actions.
 - SELF** = les actions qui portent soit sur vous, soit sur l'objet que vous possédez et qui est référencé comme dernier objet touché.
- DIS** = Les personnes présentes avec lesquelles vous pouvez discuter.
- La partie 2 sert pour les dessins et de temps en temps pour du texte.
- La partie 3 sert aux réponses de l'ordinateur ou à quelques phrases d'ambiance.
- La partie 4 vous donne des précisions : K = attente d'appui sur une touche, ▲ = attente de choix sur l'écran.
- Dans la partie 5 s'affiche le nom des personnages présents sur le lieu de l'action. Si vous êtes seul, le message «vous êtes seul» apparaît.
- Un adjectif qualifiant l'atmosphère du Manoir apparaît en partie 6.
- Enfin, en partie 7, vous trouverez une pendule, et le nombre de jours que vous avez passé au Manoir.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

UTILISATION

Le manoir de Mortevielle se joue uniquement à la souris, et avec les touches fonctions. Parfois, un K s'affiche en partie 4 de l'écran. Il vous faut alors appuyer sur n'importe quelle touche pour que le jeu continue.

L'UNIVERS DE MORTEVIELLE

Vous jouerez dans 4 modes différents :

ACTION DISCUSSION OBJET DEPLACEMENT

Lors du début du jeu, vous vous trouvez en mode ACTION.

MODE ACTION

Vos actions sont déterminées par un choix dans les colonnes ACTN ou SELF du menu
Deux possibilités : a) ce verbe est compris immédiatement et vous obtenez une réponse.

b) le verbe appelle une précision (une flèche apparaît en zone 4)

Ex : «ouvrir» dans une pièce du Manoir. Déplacez alors la souris sur le dessin pour désigner l'objet sur lequel porte l'action, puis cliquez (placez la **pointe** du doigt au **centre** de l'objet).

N.B. : — Une réponse «??» indique que l'action n'est pas effectuée au moment approprié.

— SELF indique des actions portant sur soi-même ou sur un objet que vous avez récolté et désigné (voir INV).

Pour modifier ce dernier objet qui apparaît en «disable», il vous suffit de cliquer sur un des objets «enable» du menu inventaire.

MODE DISCUSSION

Choisissez dans le menu DIS la personne avec laquelle vous désirez parler.

Ainsi qu'il est précisé sur l'écran, si vous voulez que les paroles soient répétées, appuyez sur la touche F3, sinon utilisez F8. N'oubliez pas de monter le son de votre moniteur.

Cliquez sur un sujet de discussion parmi ceux qui vous sont proposés. Si vous désirez terminer cette discussion, utilisez le choix «fin de conversation». Le nombre de sujets augmente en fonction de vos découvertes.

MODE OBJETS

Détective rusé comme vous l'êtes, vous allez dénicher tous les objets cachés dans les profondeurs du Manoir. Dès le premier objet, vous entrez en mode OBJET. Certaines actions peuvent être appliquées sur ces objets. Pour passer à l'objet suivant, choisissez «suite» dans le menu ACT. En fin de chaîne, la pièce où vous vous trouvez se réaffiche, mais si vous êtes pressé, le choix «stop» dans ACT vous permet de retourner en mode ACTION immédiatement.

MODE DEPLACEMENT

Choisissez dans le menu DEP le lieu où vous désirez vous rendre.

- La touche fonction F1 vous permet de sortir du jeu en sauvegardant votre situation.
- La touche fonction F5 permet la réutilisation du dernier verbe d'action choisi.
- La touche fonction F9 affiche le pourcentage d'indices que vous auriez dû remarquer. Ce pourcentage n'est pas remis à jour à chaque indice, mais à chaque heure de jeu.
- La touche fonction F10 indique que votre nouvelle action s'applique sur le dernier objet désigné à l'écran.

La Secte Noire

Il y a bien longtemps, dans un petit village du Périgord Noir, des phénomènes bizarres avaient pris naissance.

On constatait de bien étranges disparitions. Les habitants d'**ISSEGEAC** vivaient dans la terreur. L'angoisse grandissait de jour en jour et le doute s'installait.

La population fit alors appel au grand **Honorius** exorciste de renom. Après maintes incantations tirées de son grimoire, le calme revint.

Avant de partir, il dit aux villageois "Braves gens la paix est maintenant revenue. N'ayez plus peur ! Je dois m'en aller, mais avant prenez ce grimoire. Il sera votre protection, ne l'égarerez jamais".

Sur ces dernières paroles, il reprit la route et le grimoire fut confié au Patriarche du village qui n'était autre que votre grand-père.

Pendant bien des années **ISSEGEAC** vécut dans le calme, mais.....

Un soir, on vit arriver au village un Etranger. Nul ne distinguait son visage. Sa démarche était lourde et pesante. Soudain, il s'arrêta et leva les bras.

Terrorisés, les habitants se réfugièrent dans leur maison.
Les volets se fermèrent rapidement. La nuit tomba.
Un cri déchirant perça la pénombre.

C'est au petit matin qu'il fallut se rendre à l'évidence.

On retrouva le corps inerte de votre grand-père et le grimoire avait disparu.

Il fallait le retrouver rapidement afin que la malédiction ne s'abatte pas de nouveau sur le village

Encouragé par les villageois, mais peu rassuré, vous décidez donc de vous mettre en marche. Quels périples allez vous vivre ?

Les volets et les portes se ferment et pour vous l'aventure ne fait que commencer !!!

° _ ° _ ° _ ° _ ° _ ° _ °

Fonctionnement du Jeu



CHARGEMENT DU JEU - RUN "SECTE"

DEPLACEMENTS :



NORD ou N
SUD ou S
EST ou E
OUEST ou O (validation)



FONCTION TOUCHES

- 1) TOUCHE I : Permet de visualiser l'inventaire
- 2) TOUCHE A : Correspond à l'aide.
- 3) TOUCHE R : Evite de taper deux fois de suite le même verbe

ACTIONS : Verbe + Nom

Exemple : OUVRE PORTE (validation) "Enter - Return"



ATTENDS : Permet de faire passer l'heure plus rapidement.

1) Dans ce jeu le jour et la nuit ainsi que l'heure ont une importance. Certaines actions ne se feront que de jour ou de nuit.

2) Notez tous les endroits où vous trouverez des objets, car aucun message ne vous indiquera leur emplacement par la suite.

3) Faites un plan et examinez minutieusement les lieux.



SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Dans ce jeu il est possible de faire autant de sauvegardes que l'on veut. L'ordinateur vous indiquera la marche à suivre.

- 1) Sauvegarde : TAPEZ SAUVE puis ENTER
- 2) Chargement : TAPEZ CHARGE puis ENTER.

Il est recommandé de fermer les taquets de la disquette