

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 1 : 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

INFERNAL HOUSE

DEMARRAGE DU JEU

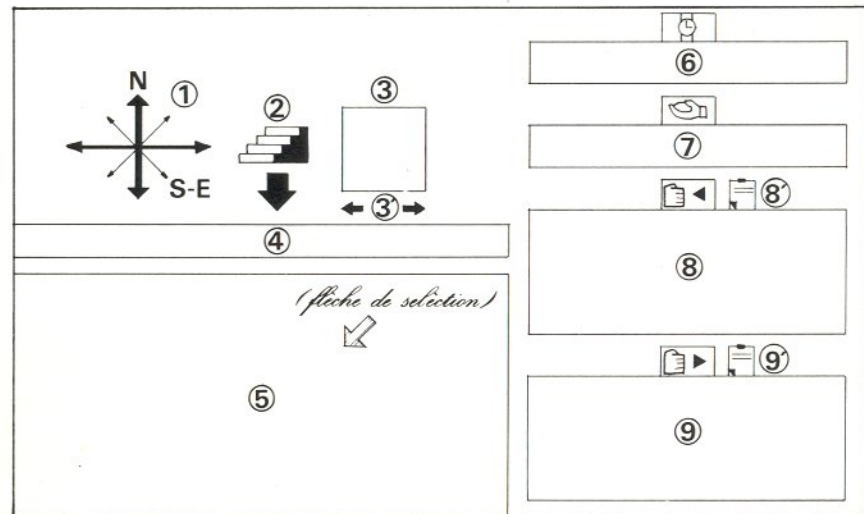
- Introduisez la disquette dans l'appareil.
- Tapez **RUN " IH**

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 précis 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 sa 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 2h.30 pour résoudre l'enigme (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.

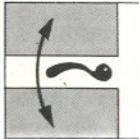

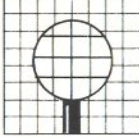
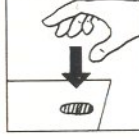

S'ils sont plus de 6, un petit icône en forme de bloc-note s'affichera (8).





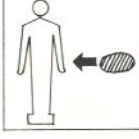
En le sélectionnant, on accède à l'autre page d'objets.

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.

| | | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |  | <p>OUVRIR FERMER</p> <p>Il ne s'applique que dans l'image (5).</p> | <p>Ex. : OUVRIR ou FERMER une porte en la pointant sur l'image 5.</p> |
| 2 |  | <p>DEPLACER</p> <p>Il ne s'applique que dans l'image (5).</p> | <p>Ex. : • SOULEVER le couvercle d'une soupière • TIRER le rideau d'une douche • SOULEVER un tapis • TIRER les draps d'un lit</p> |
| 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. : • 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</p> |
| 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> <p>• Cet icône représente, dans certaines conditions, le verbe «METTRE».</p> |
| 8 |  | <p>ACTIONNER</p> <p>Il ne s'applique qu'à l'image (5).</p> | <p>EX. : • Allumer une lampe, en pointant son interrupteur • Déclencher un mécanisme, en pointant un endroit précis d'une salle.</p> |
| 9 |  | <p>LIRE</p> <p>Il ne s'applique qu'à l'image 5.</p> | <p>Ex. : • Lire un livre, (en pointant le livre désiré). • Lire une inscription, (en pointant celle-ci).</p> |
| 10 |  | <p>UTILISER UN OBJET SUR SOI</p> <p>Il ne s'applique qu'aux fenêtres 7 & 8.</p> | <p>Ex. : si l'objet pointé dans l'une des fenêtres 7 ou 8 est : «des cigarettes», cela équivaut à la phrase : «FUMER UNE CIGARETTE».</p> |

LA MALEDICTION

1 CHARGEMENT DU JEU

— **FACE A** — RUN «MAL»

2 MENU PRINCIPAL

— **CHOIX 1, 2, 3** — Le jeu se divise en trois aventures. Mais pour terminer entièrement la 2^e et la 3^e partie, il faut avoir fini celle qui précède.

— **CHOIX 4** — Il est vivement conseillé de lire l'histoire pour comprendre certains détails de la quête.

3 PREMIERE AVENTURE

Elle commence face à la maisonnette de Tom le maudit. Cet homme vous conduira à la crypte du sorcier si vous le guérissez à temps de sa maladie : confectionnez une potion à base de Mousse, de Champignons lumineux et de Feuilles de Calonta.

Note ... La fenêtre à gauche de la rose des vents représente un sablier qui vous indique le temps qu'il reste avant la mort de Tom.

4 DEUXIEME AVENTURE

Il s'agit de retrouver les 7 clefs perdues dans la contrée. Elles permettront d'ouvrir le tombeau du sorcier Xarton dans lequel est resté son vieux grimoire.

Note ... La fenêtre à gauche de la rose des vents représente la Constellation de l'Autel. Chaque clef ramassée allumera l'une des sept étoiles de la constellation.

5 TROISIEME AVENTURE

Vous devez finir la machine futuriste de Xarton et appeler les extra-terrestres. Toutes les instructions nécessaires à l'élaboration de la machine sont écrites dans le grimoire du sorcier.

Note ... La fenêtre à gauche de la rose des vents symbolise l'arrivée des extra-terrestres sur la Terre.

6 FONCTION DES TOUCHES

— Options principales —

- ↑ défile vers le haut
- ↓ défile vers le bas
- ← positionne sur les verbes
- positionne sur les noms

ENTER / RETURN valident la phrase écrite

ESPACE efface le nom quand la flèche est sur la case des noms

COPY bascule en mode «rose des vents»

CAPS LOCK bascule sur la fenêtre 'verbes' ou 'noms' suivant où est la flèche

A . . . Z positionne sur le 1^{er} mot commençant par la lettre tapée

SHIFT + ↑ défile très vite vers le haut

SHIFT + ↓ défile très vite vers le bas

7 ROSE DES VENTS

DEL annule ce mode

↑ inscrit NORD dans la case «verbes» et valide

↓ SUD → EST ← OUEST

8 LISTE DES VERBES ET DES NOMS

CAPS LOCK annule ce mode déplacement sur les mots

CTRL + ↑ saute en haut de la liste

CTRL + ↓ saute en bas de la liste

COPY sélectionne le mot écrit en mode inverse

ESPACE passe de la fenêtre «verbes» à la fenêtre 'noms' ou l'inverse

ENTER / RETURN valident la phrase écrite et sortent de ce mode

9 AUTRES FENETRES

— Les objets portés par l'aventurier s'inscrivent sur le parchemin.

— La rose des vents indique les directions possibles : (N)ord, (S)ud, (E)st, (O)uest, (H)aut, (B)as.

10 REMARQUES

Ces mots s'utilisent seuls :

ATTENDRE, DESCENDRE, EST, LOAD, MONTER, NORD, OUEST, S'ASSOIR, SAVE, SUD

Il est conseillé de sauvegarder ('save') sa partie de temps en temps pour ne pas avoir à la recommencer du début. On restitue une partie sauvegardée par la commande 'load'.

SURVIVRE

CHARGEMENT DU JEU

Allumez l'ordinateur

puis insérez la disquette de SURVIVRE.

Enfin tapez : RUN "GAME

Vous évoluerez ensuite au sein du jeu

au rythme des choix

qui vous seront proposés à l'écran.