

EXPLORA



INFOMEDIA

16 32
DIFFUSION

INFOMEDIA
8, avenue de Grande Bretagne
66000 PERPIGNAN

16/32 DIFFUSION
82, rue Curial
75019 PARIS

INFOMEDIA, 16/32, EXPLORA, COMMODORE, AMIGA et ATARI sont des
marques déposées.

EXPLORA II

Editions INFOMEDIA et 16/ 32 DIFFUSION 1989

Toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde par l'utilisateur légal, ainsi que toute utilisation de ce logiciel non expressément autorisée par INFOMEDIA est passible des sanctions prévues par la loi :

- Emprisonnement de 3 mois à 2 ans
- Amende de 6000 à 12 000 Francs.

LES AUTEURS

Graphismes

Fabien BEGOM

Scénario

*Marc FAJAL
Michel CENTELLES*

Programmation

*Hervé HUBERT
Jean Marc CAZALE*

Musique

Jean Marc GRIGNON

Conception dialogues

Cécile FAJAL

Dessin de la jaquette

*Stéphane POLARD
Didier CARRERE*

Vocaux (Langue française)

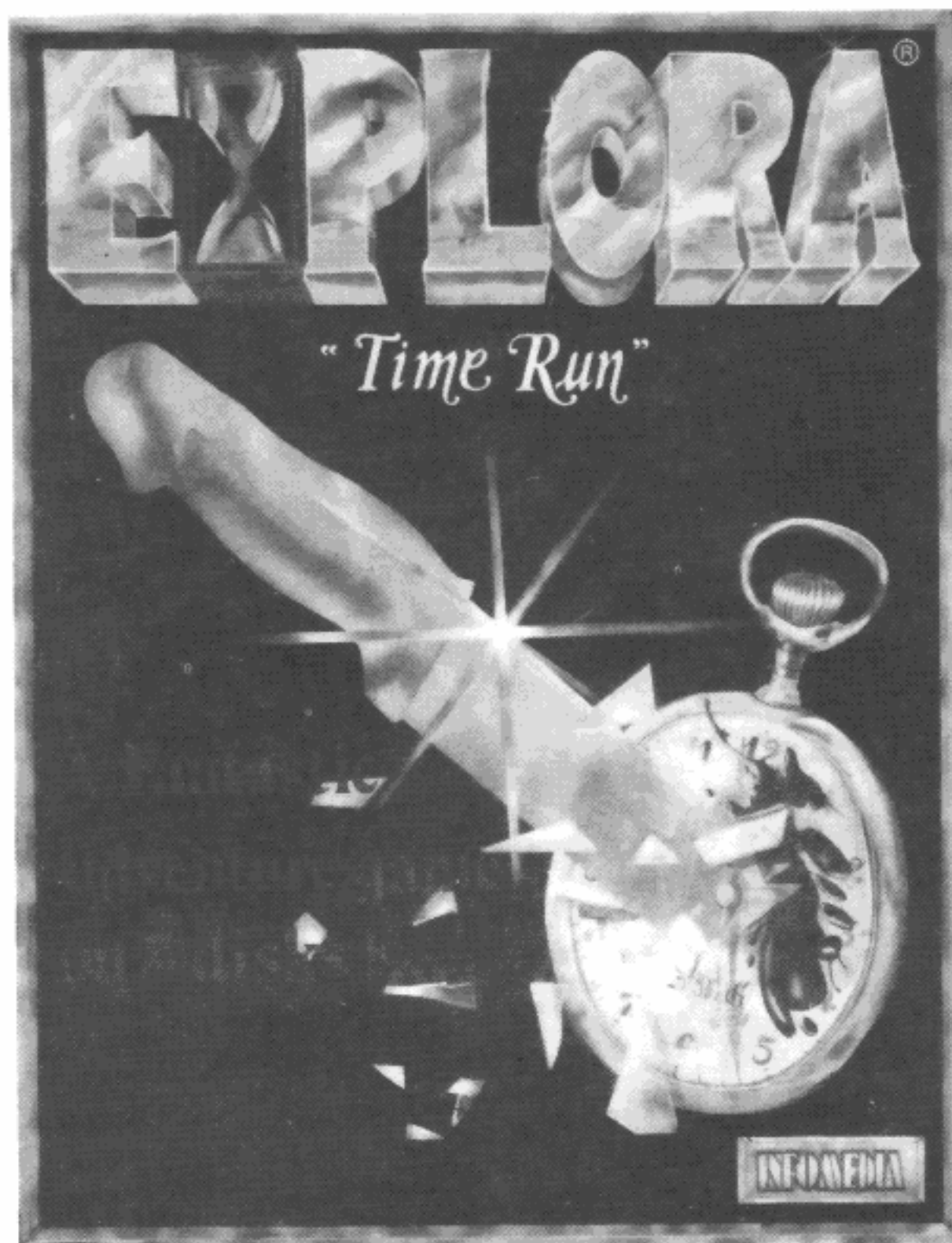
*Le Théâtre de la Rencontre
avec :*

*Eole gardien des vents
Tyrésias, Tréville
Anne d'Autriche, Circée, Milady
Buckingham
Le Cyclope Polyphème*

*Denis COLLARD
Guy JACQUET
Dominique LABADIE
Christian CEILLES
Robert BARRERO*

Réalisation

INFOMEDIA



EXPLORA 1

est toujours disponible !

Demandez le à votre revendeur habituel...

EXPLORA II

Le second d'une nouvelle génération de jeux d'aventures
édité par INFOMEDIA

Après maintes péripéties et au prix d'une course effrénée dans un univers spatio-temporel, vous avez enfin retrouvé le meurtrier de votre père et vous vous apprêtez à revenir dans votre cher château familial en 1922.

EXPLORA est toujours là, cette merveille technologique créée par le vieux savant au tout début du 20^{ième} siècle va t-elle avoir assez de combustible pour vous ramener à vos origines ?

Hélas la phase de translation est perturbée par un incident majeur : un dérèglement des turbines temporelles a entraîné une surchauffe de l'engin et une surconsommation de métal indispensable à l'alimentation du surgénérateur.

A nouveau propulsé dans un monde inconnu, vous allez devoir user de toute votre intelligence pour venir à bout de nouvelles épreuves. Votre principale préoccupation sera la quête du métal cher à EXPLORA...

Une mer bleue s'étend autour de vous et à perte de vue, mais pourtant vous semblez distinguer au loin des côtes rocailleuses. Le pont du navire sur lequel vous avez été propulsé semble bien étrange, des chants irrésistibles se mêlent aux bruits des vagues et des monstres marins surgissent des flots pour ensevelir votre embarcation. Vite, vous jetez dans le surgénérateur les quelques pièces de monnaie qu'il restait dans votre poche et vous vous retrouvez dans la cour d'un somptueux palais. Que sont ces cliquetis ? Seraient-ce des mousquetaires qui aiguisent leurs fleurets. Un fer à cheval qui trainait par là alimentera une fois de plus le surgénérateur qui semble donc accepter toute forme de métal. A peine remis de ce nouveau voyage vous rencontrez une superbe créature, une fille de légende semblable aux magiciennes de l'antiquité, et ne voilà t-il pas qu'elle vous appelle ULYSSE ! et qu'elle s'apprête à vous offrir sa couche à l'issue d'un dialogue des plus corsés...

Chers Aventuriers,

La société INFOMEDIA vous remercie pour la confiance que vous lui témoignez en vous lançant à nouveau dans une quête effrénée à travers les âges.

Nous nous sommes attachés aux désirs du plus grand nombre, et dans un souci de convivialité, nous avons défini une ergonomie du logiciel qui soit accessible à tous (même aux plus jeunes d'entre-vous). C'est ainsi que la panoplie d'icônes dont vous disposez est réduite au minimum, mais cette simplification des commandes ne nuit en aucun cas à l'intérêt de cette aventure et à la difficulté croissante de traverser les 13 différentes étapes.

Seul un ordre bien précis et incontournable vous permettra de parcourir les différentes contrées et de revenir à vos origines.

Les déplacements géographiques au sein de chacune des treize étapes s'effectueront par l'emploi des icônes '**PROGRESSER**' et '**RECULER**'.

Les déplacements temporels (d'une étape à une autre), se feront à l'aide d'**EXPLORA**. La fabuleuse machine dont le surgénérateur accepte toute forme de métal, vous permettra donc d'effectuer un bond dans le temps. Le déplacement sera proportionnel à la valeur radioactive de l'objet métallique que vous placerez dans le réservoir clignotant (surgénérateur activé). La stratégie à adopter sera donc une gestion perspicace des différents objets en métal que vous devrez trouver, sachant que leur teneur peut être positive ou négative.

Pour connaître la teneur radioactive d'un objet, et pour visualiser sur le compteur temporel la destination possible avant utilisation dans le surgénérateur, il vous suffit d'interroger cet objet dans l'inventaire à l'aide de l'icône '**EXAMINER**'. Cette option n'est possible qu'en présence d'**EXPLORA** sur l'écran (surgénérateur activé).

Pour se déplacer dans le temps il suffira d'**UTILISER** l'objet métallique souhaité dans le réservoir clignotant, mais attention, tout objet ainsi inséré dans le surgénérateur disparaîtra à jamais. Il faut aussi savoir que les divers objets en métal peuvent avoir une autre utilisation dans le jeu.

Grâce à l'icône '**EXAMINER**' votre quête des différents objets sera facilitée, n'hésitez pas à fouiller les moindres recoins de l'écran.

Lorsque vous trouverez un objet, il vous sera possible de le **PRENDRE** à l'aide de l'icône appropriée, il sera ainsi affecté à votre inventaire et vous pourrez l'**UTILISER** au moment voulu.

Vous pourrez aussi vous débarrasser d'un objet devenu encombrant avec l'icône '**POSER**', mais attention tout objet posé sera irrémédiablement désintégré.

Au cours de l'aventure, vous serez amenés à rencontrer différents personnages avec lesquels il vous faudra entamer une phase dialogue à l'aide de la panoplie d'icônes prévue à cet effet.

L'icône '**PARLER**' vous permettra d'engager la conversation, vous aurez alors la possibilité de choisir entre deux phrases sélectionnables à l'aide de la **FLECHE** située à droite de ces dernières, vous cliquerez ensuite sur la tournure de votre choix en attendant la réponse du personnage.

Si vous préférez que le personnage engage la conversation, il vous faudra cliquer sur l'icône '**ECOUTER**', vous lui répondrez en utilisant la procédure '**PARLER**' décrite précédemment.

Lors d'un dialogue, vous aurez également la possibilité de **DONNER** un objet au personnage ou d'**UTILISER** un objet grâce aux deux icônes supplémentaires prévus à cet usage.

Lorsque un personnage vous donne un objet ou vous propose de le prendre, il sera mis automatiquement en votre possession et affecté de ce fait à l'inventaire.

Quelques derniers conseils avant de débiter cette fabuleuse aventure :

- Vous serez peut-être amenés à passer plusieurs fois à une même étape mais la rencontre avec la plupart des personnages ne s'effectuera qu'une fois.
- Soyez prudents, ne vous chargez pas systématiquement de tous les objets que vous trouverez et utilisez-les à bon escient.
- Utilisez aussi souvent que vous le pouvez la possibilité de **SAUVEGARDER** la partie en cours.

Bonne chance et à très bientôt sur les chemins sinueux de l'espace temps...

PANOPLIE DES DIFFERENTS ICONES



FONCTION DES DIFFERENTS ICONES

O1 Donner

Sert à donner un objet à un personnage avant, après, ou au sein d'une phase dialogue au moment que vous jugerez le plus opportun.

La procédure est la suivante : cliquez sur l'icône 'DONNER' puis sur l'icône représentant l'objet désiré dans l'inventaire.

O2 Parler

Lorsque vous êtes dans une phase dialogue, l'icône 'PARLER' vous permet d'entamer la conversation, cliquez ensuite sur l'une des deux phrases de votre choix, après l'avoir sélectionnée à l'aide de la flèche située à droite de l'écran.

O3 Ecouter

Dans une phase dialogue, vous avez la possibilité de donner d'abord la parole au personnage en cliquant sur l'icône 'ECOUTER'.

O4 Utiliser

Comme son nom l'indique cet icône sert à **utiliser** un objet dans un but déterminé. Il vous permettra de vous servir directement ou indirectement d'un objet transporté, afin d'effectuer une action à un endroit bien précis. La fonction de cet icône doit être prise au sens large du terme.

exemples :

- Utiliser une clef sur la serrure d'une porte pour l'ouvrir
- Utiliser une épée sur un personnage pour le provoquer en duel
- Utiliser une corde sur un mur pour l'escalader
- Utiliser un lingot d'or dans le surgénérateur pour voyager

La procédure est la suivante : cliquez sur l'icône 'UTILISER', l'ordinateur vous demande 'QUOI?', cliquez sur l'objet que vous désirez utiliser, l'ordinateur vous demande 'OU?', cliquez enfin sur la partie d'écran sur laquelle vous désirez utiliser cet objet. Soyez très précis en positionnant le pointeur de la souris et n'hésitez pas à répéter plusieurs fois l'opération en cas de doute.

O5 Fouiller Examiner (Icône LOUPE)

Grâce à cette option vous allez pouvoir examiner les moindres recoins de l'écran afin d'y déceler un objet. Pour cela, il vous faudra d'abord cliquer sur l'icône 'LOUPE' puis sur la partie d'écran que vous désirez **examiner**.

Une judicieuse utilisation de l'icône 'LOUPE' vous permet aussi d'interroger un objet en votre possession dans l'inventaire. La marche à suivre est très simple, cliquez sur l'icône 'LOUPE' puis sur l'icône représentatif de l'objet à interroger dans l'inventaire. (Dans le cas particulier d'un objet métallique, si vous l'**examinez** lorsque le surgénérateur est activé, le **compteur temporel** vous indiquera la destination possible (dans le cas où vous utiliseriez cet objet dans le surgénérateur).

O6 Poser

A l'aide de cet icône vous pourrez vous débarrasser d'un objet que vous ne jugerez plus utile, pour cela, cliquez sur l'icône 'POSER' puis sur l'objet indésirable dans l'inventaire. Attention, tout objet posé sera irrémédiablement désintégré dans l'espace temps.

O7 Prendre

Si vous désirez vous emparer d'un objet, il suffit de cliquer sur l'icône 'PRENDRE' puis sur la partie d'écran où se trouve l'objet désiré. Soyez très précis en positionnant le pointeur de la souris et n'hésitez à répéter plusieurs fois l'opération en cas de doute.

O8 Surgénérateur

Cet icône représente le réservoir à combustible d'EXPLORA. La fabuleuse machine à voyager dans le temps accepte tout objet métallique pour se déplacer. Lorsque cet icône

est clignotant (surgénérateur activé), vous pouvez y placer tout objet métallique en votre possession. Cliquez sur l'objet métallique désiré, puis sur la partie clignotante du surgénérateur.

09 Reculer

En cliquant sur cet icône vous reviendrez géographiquement sur vos pas.

10 Avancer

En cliquant sur cet icône vous progresserez géographiquement dans l'aventure.

11 Save

Après avoir sélectionné l'icône 'SOS', vous pourrez sauvegarder la partie en cours, en cliquant sur l'icône 'SAVE' et en suivant les instructions données à l'écran. N'oubliez pas de vous munir d'une disquette vierge formatée avant toute sauvegarde de partie.

12 Load

Après avoir sélectionné l'icône 'SOS' vous pourrez recharger une partie précédemment sauvée en cliquant sur l'icône 'LOAD' et en suivant les instructions données à l'écran. N'oubliez pas de vous munir de votre disquette sauvegarde de partie.

13 Exit

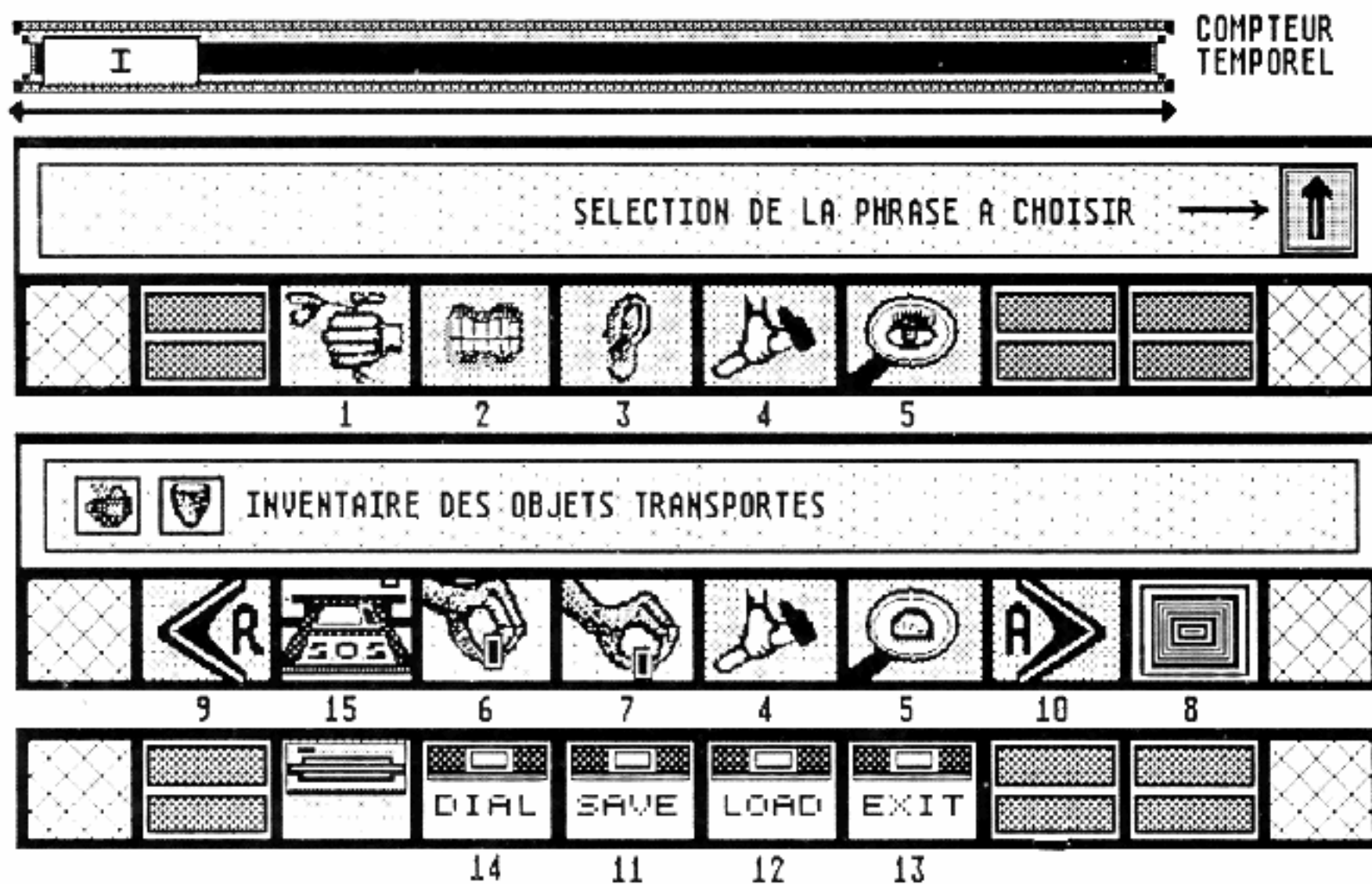
Un simple clic de souris sur cet icône vous permet de revenir au tableau de bord principal. (généralement après une sélection de l'icône 'DIAL').

14 Dial

Après avoir sélectionné l'icône 'SOS', vous pourrez cliquer sur l'icône 'DIAL' puis sur l'icône 'EXIT'. Cette action vous permettra d'inhiber la synthèse vocale au cours des dialogues. Les plus pressés d'entre-vous pourront ainsi éviter les changements de disquettes nécessaires à la voix des différents personnages.

15 S.O.S

Cet icône est à cliquer lorsque vous désirez sauver ou recharger une partie, ou bien supprimer ou rétablir la synthèse vocale des personnages.



NOTICE DE CHARGEMENT

Amiga 500, 2000

Allumez votre Amiga. Puis insérez la **disquette 1** dans votre lecteur DF0. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

Le programme détecte et gère la présence d'un second lecteur de disquettes, si vous possédez un second lecteur DF1, insérez-y la **disquette 3** dès le départ.

Amiga 1000

Allumez votre Amiga, après avoir inséré la disquette KICKSTART 1.2, introduisez la **disquette 1**. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

Le programme détecte et gère la présence d'un second lecteur de disquettes, si vous possédez un second lecteur DF1, insérez-y la **disquette 3** dès le départ.

Atari 520, 1040, Méga ST (version 3 disquettes double face)

Insérez la **disquette 1 D** dans le lecteur A puis allumez votre Atari. Double-cliquez sur l'icône *explora.prg* et suivez ensuite les instructions données à l'écran.

Le programme détecte et gère la présence d'un second lecteur de disquettes. Si vous possédez un second lecteur B, insérez-y la **disquette 3 D** dès le départ.

Atari 520 ST (version 6 disquettes simple face)

Cette version est prévue pour les possesseurs d'anciens Atari ST munis d'un lecteur de disquettes simple face.

Insérez la **disquette 1 S** dans le lecteur A puis allumez votre Atari. Double-cliquez sur l'icône *explora.prg* et suivez ensuite les instructions données à l'écran.

Le programme détecte et gère la présence d'un second lecteur de disquettes. Si vous possédez un second lecteur B, insérez-y la **disquette 5 S** dès le départ.

Nous nous sommes attachés à éviter au mieux les changements de disquettes demandés en cours de jeu, grâce à une judicieuse répartition des fichiers sur les différentes disquettes.

Pour ceux d'entre-vous qui n'ont pas la chance de posséder un second lecteur, seules les phases dialogues nécessiteront des changements répétés. C'est pourquoi nous recommandons aux plus pressés d'utiliser l'icône 'DIAL' qui permet d'éviter les changements au détriment de la superbe voix des personnages.

N'oubliez pas de cliquer sur le bouton gauche de la souris après chaque changement de disquettes.

Après certaines phases de jeu ou suite à la mort de votre héros, une souris schématisée apparaît à l'écran, ce petit icône vous invite à cliquer sur votre souris pour poursuivre ou recommencer le jeu.

PROTECTION

Par souci de préserver ses droits, INFOMEDIA a prévu une protection qui, nous l'espérons ne vous sera pas trop désagréable. Merci de votre compréhension.

Reférez vous aux questions posées à l'écran, et répondez-y en positionnant le pointeur de la souris sur la réponse exacte, validez ensuite la bonne réponse en cliquant sur le bouton gauche.

GARANTIE

Les logiciels INFOMEDIA sont garantis contre tout vice de fabrication. Toutefois, si malgré tous les soins que nous avons apportés à la conception du produit, une disquette s'avérait défectueuse renvoyez-là par voie postale dans une enveloppe matelassée, elle vous sera remplacée gratuitement après vérification. N'oubliez pas de joindre un timbre à 3f 70 pour frais d'envois.

INFOMEDIA

(Service consommateurs)

Boite Postale 12

66270 Le SOLER