

Sous le signe du Serpent

EXPLORÆ

IIII



INFOMEDIA

SOMMAIRE

- Auteurs	page 2
- Préambule	page 3
- Fiche technique	page 3
- Chargement	page 4
Protection	page 5
Installation disque dur	page 5
- Comment jouer	page 5
Phase "INTERIEURS"	page 7
Phase "EXTERIEURS"	page 9
- Quelques conseils	page 10

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-la par voie postale dans une enveloppe matelassée, elle vous sera remplacée gratuitement après vérification. N'oubliez pas de joindre un timbre à 3f 80 pour frais d'envois.

INFOMEDIA

(Service consommateurs)
Boite Postale 12
66270 Le SOLER

EXPLORA III

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 12000 francs.

Nous vous remercions de respecter le travail des auteurs qui mérite juste salaire. EXPLORA III représente une année de travail assidu.

LES AUTEURS

Graphismes du jeu
Logo jaquette

Fabien BEGOM

Programmation Amiga

Jean-Marc CAZALÉ

Programmation Atari ST

Hervé HUBERT

Programmation PC

Denis BALLENTINE
Olivier BOUYSSOU

Musique

Evens SALIES

Scénario

Fabien BEGOM
Michel CENTELLES
Hervé HUBERT
Jean-Marc CAZALÉ

Assistance technique

Laurent RAMON

Encadrement logistique

INFOMEDIA / Marc FAJAL

- PRÉAMBULE -

EXPLORA cette fabuleuse machine, créée par un savant fou en 1922, va vous faire vivre de nouvelles aventures.

Après avoir voyagé dans de nombreux pays, et à différentes époques, après avoir rencontré Polyphème, Circée, les Mousquetaires du roi et la belle Milady, voici le héros de cette nouvelle aventure: "SOUS LE SIGNE DU SERPENT".

Le nouveau héros se trouve dans une ville française très connue et l'action se déroule à notre époque.

Vous allez donc jouer le rôle d'un écrivain, déjà auteur de quelques bons romans, mais qui n'a pas connu la gloire malgré deux passages à "APOSTROPHES". Il rêve du best-seller.

Hélas en cette période, vous êtes à court d'idées et c'est la page blanche.

Votre éditeur vient de vous envoyer une relance afin que vous lui soumettiez l'ébauche de votre dernier roman, il vous donne trois mois pour "la remise des copies", faute de quoi vous serez gentiment remercié. C'est alors que par un jour ordinaire, tout va basculer dans votre vie.

Le réveil a été difficile suite à une soirée bien arrosée, et il vous faut à tout prix honorer un rendez-vous à 9 heures. Vous allumez votre téléviseur, il est huit heures... Le générique habituel annonce le journal télévisé.

Vous écoutez d'une oreille les informations, mais tout à coup vous prêtez attention, votre cœur palpite car le speaker vient de prononcer votre nom...

Ce que vous venez d'entendre va transformer votre vie en cauchemar. Entraîné dans un engrenage diabolique, votre vie sera menacée à chaque instant, mais pourquoi ?

Qui sont ces êtres qui peuvent se transformer en serpent, et quelle est donc cette secte voulant s'emparer de tout pouvoir.

- FICHE TECHNIQUE -

EXPLORA III "Sous le signe du Serpent", c'est :

- près de 400 écrans différents,
- 225 extérieurs très variés et de nombreuses animations.
- Une trentaine de vues intérieures
- Une ville entière avec son métro, ses égouts et ses catacombes constituant un véritable labyrinthe, un étrange quartier Chinois, des rues interminables aux fréquentations douteuses.
- La possibilité de se déplacer non seulement à pied mais, en bus ou en métro.

PRIORITÉ À L'INTUITION

Pour ce troisième volet de la saga EXPLORA, INFOMEDIA a mis au point une interface utilisateur très **intuitive**. Le MUST en la matière d'interface pour jeux d'aventures.

Elle permet au joueur de se déplacer facilement dans le jeu, d'ouvrir des portes, de prendre, d'examiner et d'utiliser des objets sans réfléchir et sans perte de temps.

LE SCENARIO ET L'INTRIGUE

Un scénario un peu loufoque qui tiendra longtemps en haleine les plus fins limiers. Beaucoup d'humour également malgré l'angoisse pesante.

Des événements inattendus, la visite des égouts et des catacombes, l'exploration de vieux monuments vous réserveront bien des surprises... Le suspense est toujours là.

LES MUSIQUES

- Un nouveau talent compositeur dans l'équipe d'INFOMEDIA donne à EXPLORA III la dimension musicale qui va permettre au joueur de vraiment vivre l'ambiance.

- CHARGEMENT -

COMMODORE AMIGA : Avant de commencer à jouer munissez vous d'une disquette vierge préalablement formatée, elle vous permettra de sauver vos parties en cours de jeu. Insérer la disquette 1 dans votre lecteur DF0 puis mettez votre ordinateur sous tension.

Si vous possédez un second lecteur de disquettes insérez-y au départ la disquette 2.

(Pour utiliser un second lecteur, il vous faudra posséder 1 MO de RAM sinon pensez à le déconnecter.)

ATARI ST : Insérer la disquette 1 dans votre lecteur A puis mettez votre ordinateur sous tension.

Si vous possédez un second lecteur de disquettes insérez-y au départ la disquette 2.

PC COMPATIBLES : (Référez vous à l'additif.)

- PROTECTION -

Dans le but de préserver les droits des auteurs nous avons prévu une protection qui, nous l'espérons ne vous sera pas trop désagréable. Nous vous remercions de votre compréhension.

Après la présentation, l'ordinateur vous posera deux questions. Plusieurs réponses étant affichées à l'écran il vous suffira de cliquer la souris sur les bonnes réponses. En cas d'erreur il faudra relancer le jeu.

- INSTALLATION SUR DISQUE DUR -

Les heureux possesseurs de ce périphérique pourront y installer le jeu en créant un dossier "EXPLORA" dans lequel il faudra placer l'intégralité des fichiers contenus sur les trois disquettes.

Sur ATARI ST il faudra ôter le programme de son dossier "AUTO" avant de le placer dans le dossier EXPLORA.

- COMMENT JOUER -

Avant toute chose il vous faut distinguer deux phases de jeu que vous retrouverez en alternance dans EXPLORA III.

- La première, que nous appellerons "INTÉRIEURS" est une phase de jeu constituée essentiellement de vues intérieures de bâtiments (pièces de votre appartement, hall de l'aéroport, chantier, salle de restaurant, cours, bâtiments, salles du musée etc...).

Dans cette phase vous pourrez bien sûr vous déplacer aisément, mais aussi prendre des objets, les examiner, les poser, fouiller le contenu des pièces, ouvrir des portes et des tiroirs. Vous pourrez aussi sauver ou recharger une partie.

- La deuxième phase de jeu nommée "EXTÉRIEURS" est réservée aux extérieurs et moyens de transports.

C'est ainsi que l'on y retrouvera, les innombrables rues de la ville avec ses bâtiments et ses stations de métro, les couloirs de métro, les méandres des égouts, ainsi que le labyrinthe constitué par les catacombes.

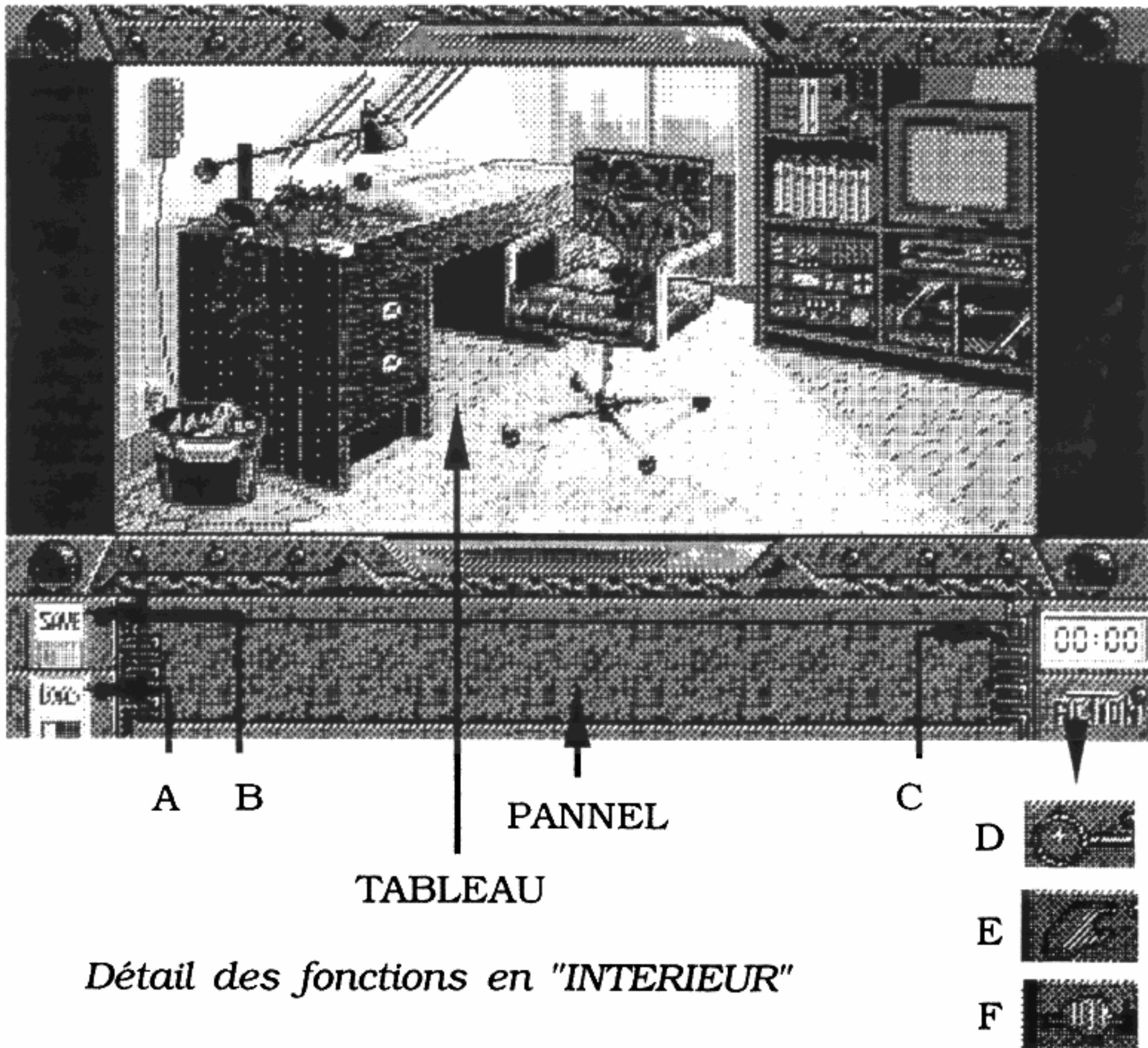
Dans cette phase seuls les déplacements sont autorisés, vous ne pourrez donc pas prendre ou utiliser des objets, ni sauvegarder ou recharger une partie malgré la présence des icônes à l'écran.

Par contre les déplacements y sont facilités, à pied, en bus ou en métro dans une

ville parsemée d'animations étranges.

Dans cette phase de jeu vous rencontrerez parfois des commerçants à qui vous pourrez acheter des objets souvent utiles et vous pourrez aussi retirer de l'argent dans les nombreux distributeurs éparpillés dans la ville. Cet argent dont vous ferez bon usage vous sera débité automatiquement lors de vos déplacements en bus et en métro car ils ne sont pas gratuits.

FIG - 1



- PHASE "INTERIEURS" -

☐ **Comment changer de fonction : (FIG-1)**

En cliquant la souris sur la zone action, les trois icônes D, E, F s'enchaînent.

☐ **Comment se déplacer :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "loupe" (D).

Il vous suffit de déplacer le curseur de la souris à l'écran, quand l'ordinateur vous indique une direction possible, (ex : vers la rue, la porte de la cuisine) cliquez simplement sur le bouton gauche de la souris pour se déplacer dans la direction indiquée.

Les portes s'ouvrent quand on se déplace.

☐ **Comment examiner le tableau :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "loupe" (D).

Il vous suffit de déplacer le curseur de la souris à l'écran, l'ordinateur vous indique aussi les objets particuliers au même titre que les directions possibles.

Les portes et tiroirs s'ouvrent quand on clique dessus.

☐ **Comment prendre un objet :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "prendre/poser" (E).

Il vous suffit de déplacer le curseur de la souris à l'écran, l'ordinateur vous indiquant aussi les objets particuliers. Cliquer sur la zone indiquée, la liste des objets trouvés apparaît dans une fenêtre au centre du tableau. (FIG-2). Sélectionnez avec la souris, le, ou les objets qui vous intéressent (un petit symbole à gauche de chaque objet indique s'il est sélectionné), ensuite fermez la fenêtre en cliquant sur le bouton droit de la souris.

☐ **Comment vérifier son inventaire :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "loupe" (D).

Amenez le curseur de la souris depuis le tableau vers le pannel en mouvement vertical haut vers bas, enfoncez quelques instants le bouton gauche de la souris au centre du pannel, l'inventaire des objets possédés apparaît dans une fenêtre au milieu du tableau.

Vous pouvez aussi examiner vos objets en cliquant sur chacun d'eux (lire une lettre, examiner le contenu d'un porte monnaie etc...)

Refermez la fenêtre "inventaire" en cliquant sur le bouton droit.

❑ **Comment utiliser un objet :**

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "utiliser" (F).

Déplacez le curseur de la souris vers le tableau, la liste des objets possédés apparaît automatiquement dans une fenêtre au centre du tableau. Sélectionnez avec la souris, l'objet que vous désirez utiliser ensuite cliquez sur la zone du tableau sur laquelle vous voulez agir. Notez que vous avez la possibilité d'utiliser un objet sur vous même (utiliser sur soi) en cliquant dans le pannel et non dans le tableau.

La procédure "utiliser" peut être employée pour afficher rapidement votre inventaire.

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "utiliser" (F).

Déplacez le curseur de la souris vers le tableau, la liste des objets possédés apparaît automatiquement dans une fenêtre au centre du tableau. Annulez en cliquant le bouton droit.

❑ **Comment poser un objet :**

Vous pouvez avoir parfois besoin de laisser un ou plusieurs objets encombrants pour vous alléger.

L'icône à droite du pannel doit être placée sur "prendre/poser" (E).

Amenez le curseur de la souris depuis le tableau vers le pannel en mouvement vertical haut vers bas, enfoncez quelques instants le bouton gauche de la souris au centre du pannel, l'inventaire des objets possédés apparaît dans une fenêtre au milieu du tableau.

Sélectionnez avec la souris, le, ou les objets qui ne vous intéressent plus (un petit symbole à gauche de chaque objet indique s'il est sélectionné), ensuite fermez la fenêtre en cliquant sur le bouton droit de la souris.

❑ **La notion d'heure :**

A droite du pannel, une petite pendulette vous indique l'heure (C), tenez en compte dans le jeu car même si on peut manger à n'importe quelle heure dans certains restaurants, les facteurs ne passent qu'une fois à certaines heures de la journée...

❑ **Comment sauver une partie :**

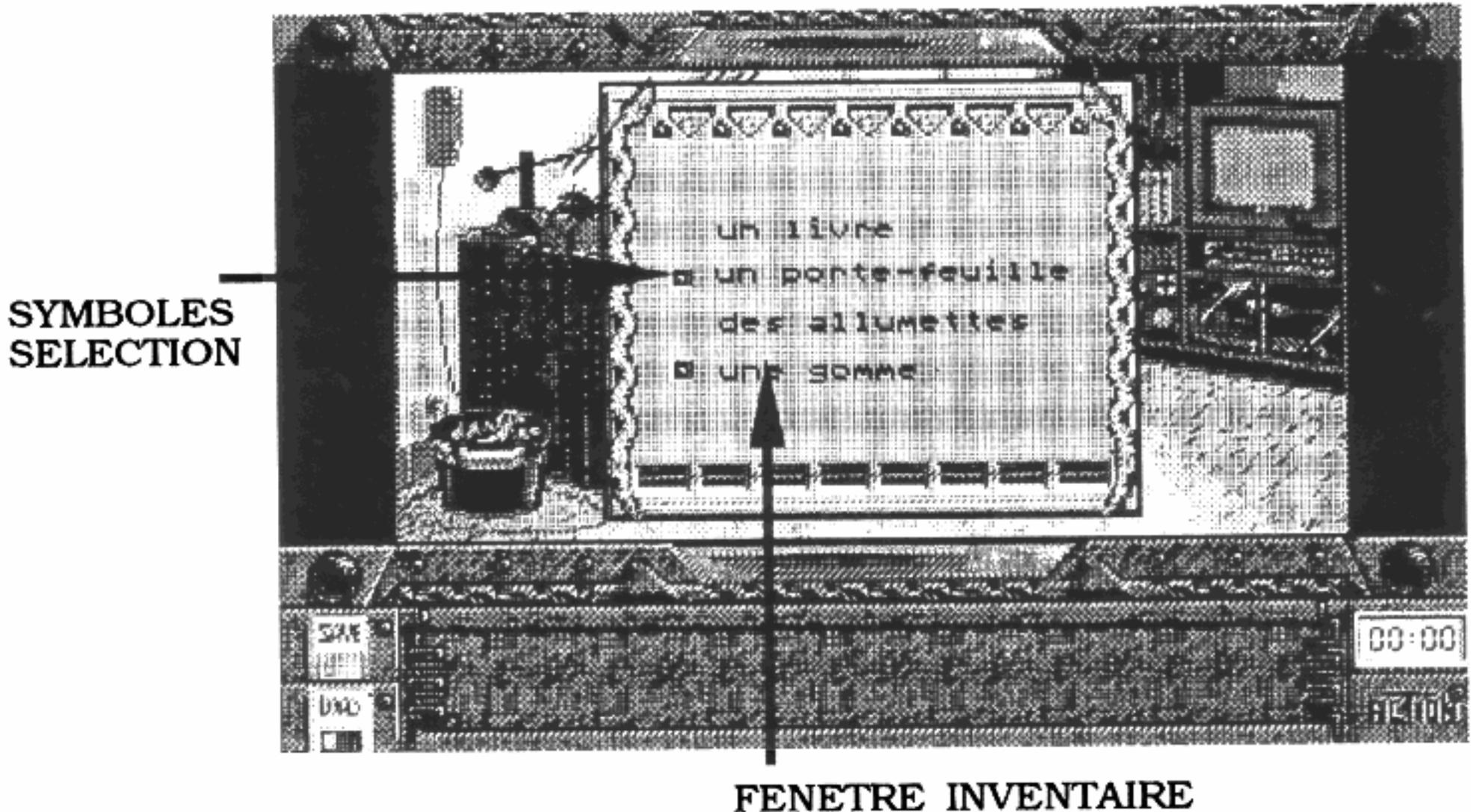
ATARI ST : Cliquez sur l'icône "save" (B) et suivez les instructions à l'écran. La sauvegarde s'effectuant directement sur le disque 1, insérez votre disquette 1 en enlevant la protection écriture et cliquez sur une des huit parties proposées.

AMIGA : Cliquez sur l'icône "save" (B) et suivez les instructions à l'écran. Insérez votre disquette vierge préalablement formatée et cliquez. Pour sauver plusieurs parties vous devrez utiliser plusieurs disquettes.

❑ **Comment recharger une partie :**

Cliquez sur l'icône "save" (A) et suivez les instructions à l'écran.
Insérez votre disquette de sauvegarde. Sur ATARI ST cliquez sur une des huit parties proposées.

FIG - 2



- PHASE "EXTERIEURS" -

❑ **Comment se déplacer :**

Il vous suffit de déplacer le curseur de la souris à l'écran, l'ordinateur vous indique les directions possibles en modifiant la forme du curseur. Il suffit de cliquer dans la direction indiquée pour se déplacer.
La procédure est identique pour les déplacements dans les égouts ou les catacombes.

❑ **Comment retirer de l'argent :**

Vous trouverez souvent des distributeurs de billets parsemés dans les rues de la ville. Cliquez sur un distributeur pour retirer de l'argent et choisissez la somme à retirer dans la fenêtre qui apparaît au centre du

tableau. N'oubliez pas de vous munir d'une carte de crédit et de son code confidentiel. Ne videz tout de même pas votre compte en banque car vous vous retrouveriez bloqués dans les rues sans argent, et sans la possibilité de prendre le métro, ou le bus.

☐ **Comment prendre le bus :**

Vous trouverez souvent des arrêts de bus parsemés dans les rues de la ville. Il vous suffit de cliquer sur le panneau "BUS" et de choisir la station destination en cliquant dessus.

☐ **Comment prendre le métro :**

Vous trouverez aussi des bouches de métro dans les rues de la ville. Dirigez vous vers le bas de la station, allez sur le quai, puis attendez le métro. Quand le métro s'arrête la liste des destinations possibles apparaît sur l'écran. Cliquez sur la destination de votre choix. Sortez dans la rue ou attendez le métro suivant.

☐ **Comment acheter des objets :**

Au cours de votre périple dans les rues, n'hésitez pas à cliquer sur les façades des différents magasins. Parfois un commerçant vous proposera une liste d'objets que vous pourrez acheter en les sélectionnant. Ne soyez pas trop dépensier.

☐ **Comment accéder aux égouts et catacombes.**

Cliquez donc sur les bouches d'égouts avec un peu de chance vous trouverez la bonne...

- QUELQUES CONSEILS -

Faites un plan au fur et à mesure que vous progressez dans la ville, pour vous y aider les noms des sites figurent sur les plaques de rues, cliquez sur ces plaques pour vous situer.

Usez de votre argent avec modération et ne vous chargez pas trop d'objets inutiles.

Sauvegardez votre partie souvent dès que vous accédez en mode "intérieur". L'idéal étant de revenir à l'appartement en bus ou en métro pour sauvegarder votre partie et les objets récoltés dans la ville.

Bonne chance dans votre quête...