

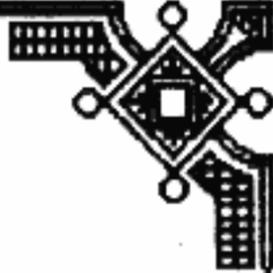
EXPLORA[®]

"Time Run"

A Fantastic
adventure game
on 4 disks!....



INFOMEDIA



EXPLORA[®]

"Time Run"

Editions INFOMEDIA 1988

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

- Emprisonnement de trois mois à deux ans
- Amende de 6 000 à 12 000 Francs.

AUTEURS

Graphismes
Scénario

Fabien BEGOM
Patrick DE MOZAS
Fabien BEGOM

Programmation

Jean-Marc CAZALE
(Commodore Amiga)
Hervé HUBERT (Atari St)

Musique - Vocaux

Jean-Marc GRIGNON

Dessin jaquette

Jean-Marc GRIGNON

Conception énigme

Marc FAJAL

Direction technique et artistique

Michel CENTELLES

Marc FAJAL

Coordination

Michel CENTELLES

Remerciements à Cécile, Françoise, Olivier, Ludovic et les autres pour leur aimable collaboration ainsi qu'à la Banque Populaire des Pyrénées-Orientales, de l'Aude et de l'Ariège.

LOGICIELS, LANGAGES, MATÉRIELS UTILISÉS

DEGAS ELITE

DELUXE PAINT II

ST REPLAY

PERFECT SOUND

LATTICE C

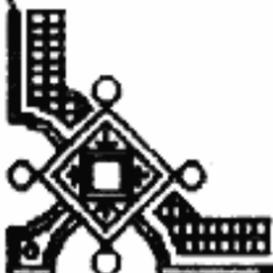
GFA BASIC + COMPILATEUR

ASSEMBLEUR 68 000

SYNTHETISEUR CASIO FZ1

GUITARE GIBSON

BOITE A RYTHMES YAMAHA RX 15



EXPLORA «Time Run»

Un fantastique jeu d'aventure sur micro-ordinateur

Injustement accusé du meurtre de votre père, vous partez à la recherche du coupable dans une course effrénée spatio-temporelle. Le vieux savant paternel avait, avant sa mort, expérimenté avec succès une fabuleuse machine à voyager dans l'espace-temps ...

Il vous faudra parcourir diverses contrées du globe, **dans un ordre bien précis et incontournable**, éviter les pièges les plus démoniaques et user de toute votre perspicacité pour récupérer les 4 fragments d'une carte magnétique, qui permettra à la machine de vous mener dans les temps futurs.

Traversez les passages secrets du château familial, les dédales obscurs des pyramides de la Haute Egypte, la grandiloquence des temples Indous, les paysages tourmentés du Néolithique, la flore luxuriante des forêts amazoniennes, les secrets du futur, et vous verrez enfin naître en vous l'étoffe d'un héros.



PRÉHISTOIRE:

33172 avant J.-C., nous sommes en plein Paléolithique supérieur. Bien qu'abusivement appelée «âge de la pierre polie», cette époque est encore pauvre en outils. C'est donc avec la seule aide de votre intelligence et de vos mains, que vous mènerez à bien cette épopée.



CHATEAU:

1922, c'est dans un magnifique château de la Loire que va débiter votre long périple. Découvrez la salle secrète qui renferme la fabuleuse machine spatio-temporelle, n'oubliez surtout pas de vous munir de certains objets qui vous seront par ailleurs forts utiles, mais ne vous chargez pas trop ...



INDE:

1605, début du règne de JAHANGIR. L'empire arrive à son apogée, mais la lèpre décime une grande partie de la population, soyez donc prudent car vous cotoierez de très près cette terrible maladie. Vous traverserez les forêts à dos d'éléphant pour découvrir le temple sacré.



MEXIQUE:

750, le déclin de la civilisation Maya s'amorce. Le Dieu du Soleil vous sera d'un grand secours dans votre quête aboutissant dans le fameux temple de CHICHEN ITZA. La végétation luxuriante recèle de multiples indices qui vous mettront sur le droit chemin ...



EGYPTE:

1100 avant J.-C., la XXème dynastie défend l'Egypte face à la progression Indo-Européenne. Affrontez les sables arides du désert, et découvrez enfin la pyramide renfermant les vestiges sacrés des grands pharaons, mais ne vous perdez pas dans les labyrinthes ...



FUTUR:

2125, Paris n'est plus capitale de la France, vous découvrirez une société modèle où règnent ordre et justice. Parviendrez-vous à sortir de cette salle bourrée d'ordinateurs et à vous guider dans ces tunnels sans fin. Vous retrouverez enfin le meurtrier de votre père et reviendrez triomphant dans votre époque.

Vous êtes enfin venu à bout des 6 aventures ? Déchiffrez alors l'énigme finale grâce aux 6 indices qui vous seront donnés au cours de chaque étape et à l'aide du code crypté donné dans la notice du jeu **et soyez le premier à gagner un fabuleux voyage pour deux personnes dans un pays de rêve ...**



- Succession famille De Lauzier
- Exécution testamentaire suite au décès du Baron Onuphre De Lauzier survenu le 24 Mars 1922.

Château De Lauzier
Le 20 Mars 1922

Mon cher fils,

Lorsque tu seras en Possession de cette lettre, j'aurai «quitté ce monde». Je te laisse le château familial, ainsi que ce qu'il Reste de ma fortune. Celle-ci a fortement diminué depuis ton départ qui m'a vraiment peiné. Pour oublier les circonstances qui t'ont poussé à partir, j'ai Investi tout mon Temps et mon argent dans une dernière Expérience: ce fut le début d'une formidable aventure, mais qui risque peut-être d'être la cause de ma mort.

Cette expérience consistait à trouver un moyen de voyager dans le temps. Après plus de Dix années de Recherches, j'ai enfin réussi à mettre au point la machine qui me permettrait de réaliser mes rêves: Explora.

Ce merveilleux engin me permit de faire de Nombreux voyages dans différentes époques et à travers la planète entière. Je sais bien que tu vas me prendre pour un vieux fou, mais la suite te prouvera ma lucidité: j'ai découvert lors d'un voyage dans le futur en 1987, un appareil fantastique Nommé Ordinateur, et j'en ai rapporté deux exemplaires qui te prouveront que je n'ai pas perdu la raison, tu les trouveras dans la salle de la machine.

Mais bientôt, je me trouvai à cours d'Argent pour continuer mes Voyages extra-Temporels. Je fus donc obligé, malgré moi, de faire main basse sur quelques trésors appartenant au passé, et ce, afin de pouvoir finir mes jours, comme je le souhaitais, dans le futur.

Hélas, Richard mon domestique a tout découvert, et j'ai dû le renvoyer. Mais cet Ignoble Individu rôde toujours autour du château et m'épie sans relâche. Je suis obligé de me cacher pour poursuivre mes travaux et je crains même pour ma vie, car Richard est un Etre sans Scrupules (cf. photographie ci-jointe).

J'ai donc décidé de bouleverser mes plans et de partir au plus vite dans le futur en l'an 2125.

Afin que tu puisses me rejoindre un jour, j'ai dissimulé à ton intention dans le château quatre cartes magnétiques qui te permettront chacune d'accéder à une époque différente. Dans chaque époque, tu trouveras les fragments dispersés d'une cinquième carte grâce à laquelle Explora te mènera dans le futur jusqu'à moi.

J'espère pouvoir vivre assez longtemps pour réaliser mon rêve et te retrouver bientôt dans cet univers paradisiaque du futur.

Ton père qui t'aime

Onuphre De Lauzier

NOTICE DE CHARGEMENT

Amiga 500, 2000

Allumez votre Amiga. Puis insérez la disquette BOOT. Suivez ensuite les instructions données à l'écran.

Amiga 1000

Allumez votre Amiga. Insérez votre disque KIKSTART 1.2. Puis insérez ensuite la disquette BOOT. Suivez les instructions données à l'écran.

Si vous possédez un second lecteur de disquettes, placez-y dès le départ la «DATA DISK 1».

Si vous désirez installer EXPLORA sur votre disque dur, il vous faut copier sous C.L.I. tous les fichiers contenus sur les quatre disquettes. Lancez le jeu en cliquant sur l'icône EXPLORA.

Atari 520, 1040, Mega St

Insérez la disquette BOOT puis allumez votre Atari. Cliquez ensuite sur l'icône EXPLORA - PRG.

Si vous possédez un second lecteur de disquettes, utilisez l'icône n° 11 (options périphériques) pour la position des DATA DISK dans les lecteurs A et B.

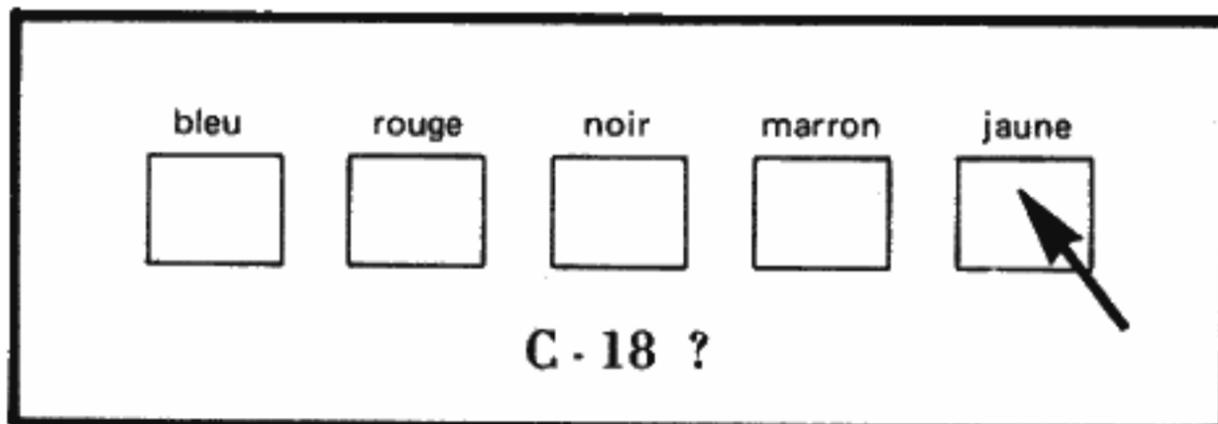
Si vous désirez installer EXPLORA sur votre disque dur, copiez les DATA DISK 2 et 3 sur le disque dur. Lancez le jeu à partir de la disquette BOOT qui vous réclamera la «DATA DISK 1».

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.

Après l'intro et avant d'accéder au jeu, le logiciel va vous demander à 4 reprises la couleur dominante de certaines cases dont les coordonnées verticales et horizontales seront affichées à l'écran.

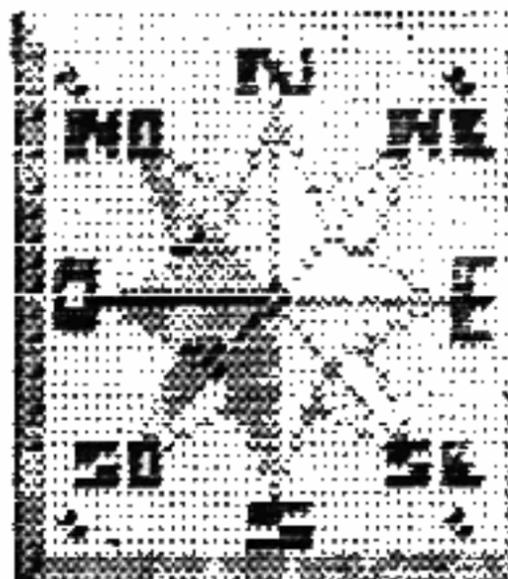
Il vous faudra indiquer les couleurs sur l'écran à l'aide du pointeur de la souris et par un click sur le bouton gauche.



Pour identifier les couleurs demandées, positionnez le calque fourni dans la documentation sur la face avant de la boîte du jeu en superposant les sigles INFOMEDIA et «Time Run».

UTILISATION DES ICONES

COMMODORE AMIGA	ATARI ST	COMMODORE AMIGA	ATARI ST
PRENDRE	PRENDRE	1 9	LANCER POSER (LAISSER UN OBJET)
RÉSUMÉ ACTION PRÉCÉDENTE	RÉSUMÉ ACTION PRÉCÉDENTE	2 10	TOURNER TOURNER RETOURNER
POSER (LAISSER UN OBJET)	REGLAGES PRÉFÉRENCES	3 11	TEXTE D'AGREMENT OPTIONS PÉRIPHÉRIQUES
FRAPPER	INVENTAIRE	4 12	FOUILLER EXAMINER FOUILLER EXAMINER
INVENTAIRE	ALLUMER ÉTEINDRE	5 13	POUSSER TIRER ACTIONNER VOIR L'HEURE ATTENDRE
ALLUMER, ÉTEINDRE	UTILISER	6 14	MANGER BOIRE PAUSE (INTERROMPT LA NOTION DE TEMPS)
UTILISER	POUSSER TIRER ACTIONNER	7 15	TABLEAU DE BORD DE LA MACHINE MANGER, BOIRE
MONTÉ	MONTÉ	8 16	DESCENDRE DESCENDRE



ROSACE DES DIRECTIONS

CE QU'IL FAUT SAVOIR

Atari – Amiga:

Pour récupérer un objet que l'on aura déposé dans une salle, il suffit de le reprendre dans le bas de l'écran dans la même salle.

Toute option en cours peut être annulée par un simple «click» sur le bouton droit de la souris.

Vous ne pouvez transporter simultanément plus de 11 objets sur ATARI
Vous ne pouvez transporter simultanément plus de 10 objets sur AMIGA

En raison du concours inhérent au jeu, il n'a pas été prévu de sauvegarde de la partie en cours de jeu.



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,

Ne rapportez pas le jeu à votre revendeur

Renvoyez simplement le logiciel complet, par voie postale, à l'adresse suivante:

INFOMEDIA – B.P. 12 – 66270 LE SOLER

(N'oubliez pas d'indiquer très lisiblement vos coordonnées)

Nous vous renverrons gratuitement un nouveau jeu après vérification.

EDITIONS INFOMEDIA 1988
8, Avenue de Grande-Bretagne – 66000 PERPIGNAN – FRANCE

Imprimerie MINUPRINT – Perpignan – Tél.: 68.50.51.85

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44

"Time Run"

A Fantastic
adventure game
on 4 disks!...



EXTRAIT REGLEMENT JEU CONCOURS EXPLORA

Article 1:

Les Sociétés INFOMEDIA et 16-32 DIFFUSION organisent un grand jeu concours gratuit axé sur un jeu d'aventure, sur micro-ordinateur, intitulé EXPLORA. Le thème du jeu est une course effrénée à travers l'espace-temps, au cours de laquelle de nombreux indices vous permettront de résoudre une énigme finale.

Article 4:

Le règlement et les solutions du concours sont par ailleurs déposés chez Maître Halimi, huissier de justice à Perpignan.

Article 5:

Le règlement complet peut être obtenu sur simple demande accompagnée d'une enveloppe timbrée avec nom et adresse à: INFOMEDIA, B.P. 12, 66270 LE SOLER.

Article 7:

Comment participer: Retourner préalablement la carte d'enregistrement (enregistrement de la candidature). Après avoir accompli les différentes étapes du jeu sur votre micro-ordinateur, et à l'aide des indices qui vous seront donnés à l'écran au cours du jeu, vous devrez résoudre l'énigme figurant sur le bulletin de participation et répondre à la question subsidiaire. Vous devrez retourner ce bulletin dûment complété à INFOMEDIA - Concours EXPLORA B.P. 12 - 66270 LE SOLER.

Les bulletins de participation originaux se trouvent dans les boîtes du jeu EXPLORA. Des bulletins seront mis gratuitement à la disposition du public à raison d'un bulletin par personne et par visite au siège social de la Société INFOMEDIA.

Article 8:

Les gagnants seront avisés par courrier de leurs lots à l'adresse mentionnée sur le bulletin de participation où ils font élection de domicile.

Article 9:

Les bulletins surchargés, incomplets ou illisibles ainsi que les photocopies seront considérés comme nuls (NB: nous vous conseillons de travailler sur des brouillons).

Article 10:

Les gagnants autorisent par avance, du seul fait de l'acceptation de leur lot, les Sociétés INFOMEDIA et 16-32 DIFFUSION, ainsi que les sponsors offrant les lots, à utiliser leurs noms, adresse, photos dans toute manifestation publique promotionnelle liée au présent jeu.

Article 13:

Le dépouillement des bulletins réponses aura lieu fin décembre 1988 en présence de Maître Halimi. Seront considérés comme gagnants les bulletins dont les trois grilles seront complétées de façon identique à la solution déposée chez Maître Halimi (le cachet de la poste et la question subsidiaire départageront les éventuels ex-aequo). Si à échéance de cette date aucun des bulletins reçus n'est gagnant, un nouveau dépouillement aura lieu tous les trimestres jusqu'à l'attribution complète des lots.

Article 14:

Au terme échu du 31 Décembre 1989, INFOMEDIA et 16-32 DIFFUSION se réservent le droit de suspendre le concours et d'attribuer les lots aux bulletins réponse se rapprochant le plus de la solution effective.

Article 15:

Liste des lots

1er prix: Superbe voyage surprise dans un pays de rêve pour 2 personnes (la durée du séjour et la destination du voyage sont laissées à la libre initiative des organisateurs et sponsors)

2ème prix: 1 ensemble AMIGA 500 + ECRAN COULEUR + EXTENSION MEMOIRE offert par la Société COMMODORE FRANCE

3ème prix: 1 imprimante CITIZEN 120 D + Câble offerte par la Boutique ALLO MICRO

Du 4ème au 14ème prix: 1 000 Francs de logiciels (à chaque gagnant) offert par la Société 16-32 DIFFUSION

Du 15ème au 19ème prix: 1 abonnement de 6 mois à FLOOPY: le premier magazine sur disquette offert par INFOMEDIA + un bon d'achat de 500 Francs offert par MICRO APPLICATION

Du 20ème au 25ème prix: 1 abonnement à ILLIT offert par EDITIONS MONDIALES + 1 abonnement à GÉNÉRATION4 offert par PRESSIMAGE.