

Interface sonore pour les compatibles PC non portables, la qualité de ses sons est comparable aux ordinateurs les plus performants dans ce domaine.

Vous trouverez cette interface chez les meilleurs revendeurs ou sur simple demande à

COKTEL VISION

Parc tertiaire de Meudon - Immeuble «Le Galilée»
5/7 rue Jeanne Braconnier 92366 MEUDON-LA-FORET cedex
Tél. 46.30.99.57

Prix conseillé : 199,00 F TTC

REMARQUE : pour les utilisateurs d'Intersound MDO avec carte graphique VGA, vous devez impérativement posséder une mémoire étendue AT. En cas de problème, contacter notre SAV.

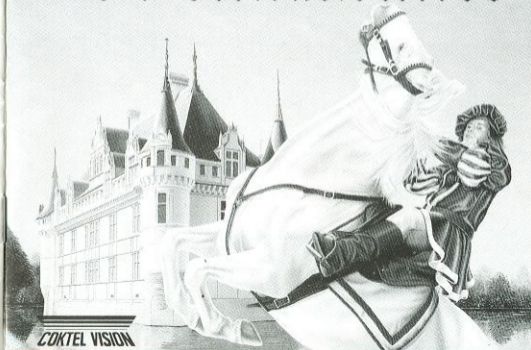
MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin. Néanmoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles, ou si vous avez des remarques à nous adresser en vue d'une amélioration possible, n'hésitez pas à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

S.A.V.

COKTEL VISION, Parc tertiaire de Meudon, Immeuble «Le Galilée»
5/7 rue Jeanne Braconnier, 92366 MEUDON-LA-FORET Cedex
Tél. 46.30.13.89

R Intrigue à la renaissance



COKTEL VISION

INTRIGUE A LA RENAISSANCE

1 PRESENTATION

Un imposteur menace, par un attentat, de changer le cours de l'histoire.

Votre mission : démasquer l'intrus. Il erre quelque part à l'époque de la Renaissance française, de château en château.

Explorez le Val de Loire et ses métamorphoses au cours de ces siècles d'histoire (XVème et XVIème siècles).

Rencontrez les acteurs du monde politique, économique et culturel de même que les paysans et les villageois. Ils vous guideront dans votre quête mais demeurez vigilant !

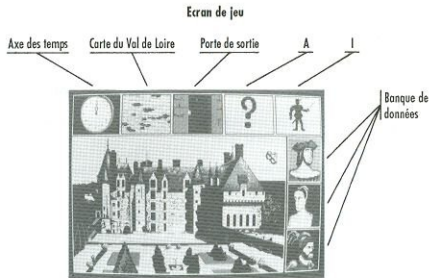
Intrigue à la Renaissance... ou comment une disquette innocemment glissée dans le lecteur de votre ordinateur peut métamorphoser votre compagnon à puce en une bien étrange machine...

Cette merveilleuse machine vous permet, vous le savez, de vous déplacer dans l'espace et dans le temps. Aujourd'hui votre mission est beaucoup plus importante. Il y va de votre existence. Un imposteur, qui en est également muni, menace en effet de modifier le cours de l'histoire. Il erre quelque part à la Renaissance et il ne sera peut-être pas facile de le retrouver. Vous allez explorer le Val de Loire et ses métamorphoses au cours de ce siècle d'histoire, rencontrer les acteurs du monde politique, économique et culturel, de même que paysans et villageois. Ils vous guideront pas à pas dans votre quête, mais demeurez vigilant!

2 UTILISATION

2.1 L'écran

l'écran de votre drôle de machine se présente ainsi :



2.2 Les déplacements.

Pour vous déplacer dans le temps, cliquez l'icône (icône temps) : l'axe des temps s'affiche .



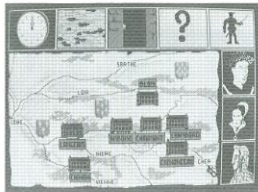
En cliquant sur cet axe, vous serez propulsé à l'époque choisie. Cette époque correspond à un règne, parfois à plusieurs s'ils sont courts. Vous pourrez obtenir des renseignements généraux sur chaque période en cliquant sur la couronne associée à chacune.

Très vite, vous vous familiariserez avec la succession des différents rois, ce qui vous permettra d'élucider aisément les indices que vous fourniront vos divers interlocuteurs.

Pour vous déplacer dans l'espace, cliquez l'icône (icône carte) :

- la carte du Val de Loire s'affiche .

carte



Vous y voyez les différents châteaux où vous pouvez vous rendre ainsi que les fleuves et rivières du Val de Loire. Un cartouche de couleur contrastante vous permet de repérer immédiatement le château d'où vous venez. Quand votre choix est fait, vous vous retrouvez devant le château élu à la période désirée.

Ne vous étonnez donc pas s'il n'est pas strictement conforme à vos souvenirs de vacances (l'aile que vous contemplez est peut-être récente ou si une forteresse médiévale occupe le site, le château que vous croyez connaître l'a remplacé cinquante ans après...)

2.3 La banque de données.

A ce niveau, il est toujours possible de changer de lieu ou d'époque si, par exemple vous vous rendez compte que ce n'est pas conforme aux indices que vous possédez. Et si vous n'êtes pas sûr de vous, consultez la base de données interactive accessible à tout moment en cliquant sur les portraits présentés à droite. Ces portraits changent selon les époques : en effet, ils représentent les souverains de la période concernée ainsi qu'un personnage important lié à ce moment de l'histoire.

En les sollicitant, on a accès à un bref texte documentaire sur le personnage.

Certaines portions de texte mises en relief permettent de pénétrer progressivement dans une base de données sur la Renaissance dont plusieurs éléments sont indispensables à votre progression. Soit pour répondre à vos interlocuteurs, soit pour comprendre les indices sibyllins qu'ils distillent à votre attention et qui vous permettront de poursuivre votre recherche de l'imposteur. Vous avez donc tout intérêt à recourir souvent à cette banque de données. Certains thèmes sont exposés sur plusieurs pages que vous obtiendrez en cliquant le petit livre en bas à droite et vous pouvez à tout moment retrouver le jeu où vous l'avez laissé en cliquant l'encrier en haut à droite.

2.4 Les puzzles.

Deux icônes encore vous intriguent : A et I de l'image 1

Ils symbolisent les deux objets de votre enquête : le portrait de l'imposteur et son arme. Ces éléments vous permettront de le repérer et de le neutraliser avant qu'il ne commette son forfait. Ces deux pictogrammes sont des puzzles que les indices accumulés découvriront petit à petit. Ce n'est que lorsqu'ils seront complétés que vous pourrez voir le criminel dissimulé dans la foule. Soyez vigilant et rappelez-vous que l'imposteur commettra son forfait à un moment historique clé.

2.5 Les châteaux

En cliquant sur le château affiché, vous décidez de passer un moment en ce lieu. Vous pénétrez à l'intérieur du château où vous découvrirez ses habitants dans leurs activités quotidiennes. Ne vous étonnez donc pas de les surprendre en train de festoyer, au cours d'une mascarade ou plus simplement au coin du feu ou au travail. Ils vous inviteront à partager leurs occupations et vous devrez alors vous montrer à la hauteur.

Mais comme vous le comprendrez vite, leurs intérêts sont multiples et variés, on ne vous entretiendra pas seulement d'art ou de belles lettres mais également d'histoire, de politique, de religion ou encore de la chasse ou des jeux. Vous découvrirez le souverain en galante compagnie aussi bien que le paysan occupé à son champ ou le poète invoquant sa muse. Vous devrez vous adapter à toutes les situations.

Vous demande-t-on de compléter un poème?

Des champs de saisie sont matérialisés à l'écran. Tapez votre réponse et, à l'aide des flèches verticales, déplacez votre curseur jusqu'à ce que toutes les réponses soient données. Validez ensuite avec ENTER.

Vous demande-t-on de désigner un objet ou une partie d'écran?

Déplacez le curseur à l'aide de la souris ou des flèches clavier jusqu'à l'endroit désiré et validez en cliquant (c'est-à-dire en tapant le bouton gauche de la souris) ou en tapant ENTER.

A tout moment, vous pouvez cliquer sur la plaque dorée en bas du cadre pour consulter la banque de données. Nul doute qu'elle vous sera précieuse si votre érudition a des faiblesses...

Il vous sera néanmoins toujours possible de revenir tenter votre chance. Sachez cependant que, si votre interlocuteur ne refuse jamais de vous guider sur les traces de l'imposteur, il ne vous accordera d'indice que si toutes vos réponses sont correctes. Le succès de votre mission est à ce prix.

2.6 Les indices.

Toute votre perspicacité sera nécessaire pour interpréter les indices que vous donneront vos hôtes et qui vous permettront de suivre étape après étape la progression de l'imposteur.

Utilisez votre expérience, consultez la banque de données ; le Roi de Bourges, la Dame de Beauté, le Roi Chevalier, l'Homme au Porc-épic ne sont déjà plus des mystères pour vous.

Lorsque vous aurez complété les deux puzzles, il vous faudra trouver le lieu du crime... et l'époque où le meurtrier a décidé d'agir, et intervenir le plus vite possible pour interrompre le meurtrier avant son forfait.

2.7 Les pièges

Au cours de votre enquête, soyez attentif et vigilant. Ce personnage au langage énigmatique n'essaie-t-il pas de vous prévenir d'un danger? Et puis, le temps lui-même a ses failles et nul ne sait où elles vous perdront si vos réponses ne sont pas satisfaisantes...

2.8 Sauvegarder une partie en cours :

icône «Porte de sortie» - Image 1

Cette icône vous permet de quitter le jeu à tout moment. Cette sauvegarde du jeu est automatique. Lorsque vous reprendrez le logiciel, vous pourrez choisir de continuer la partie en cours ou de commencer une nouvelle partie.

COMMENT UTILISER LA GRILLE COULEUR

Lorsque l'écran jackpot (dessin ci-dessus) apparaît, tapez sur une touche quelconque. Le jackpot se met en marche et affiche un code. Repérez la couleur correspondant à ce code sur votre grille couleur.

Exemple : code C127 = vert

- Si vous utilisez la souris : cliquez sur le numéro correspondant à la couleur du code à l'écran. Cliquez ensuite sur ENTER

- Si vous utilisez le clavier : placez-vous à l'aide des flèches sur le numéro correspondant à la couleur du code. Validez en pressant la touche ENTER. Placez-vous ensuite avec les flèches sur «enter», validez à nouveau avec la touche ENTER.

Si vous ne comprenez pas l'utilisation de la grille couleur, cliquez sur SOS avec la souris, placez-vous sur SOS et validez en pressant sur la touche ENTER avec le clavier. Les instructions en français, anglais, allemand, espagnol et italien s'afficheront successivement.

MISE EN ROUTE

ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1 ou disquette LOADER. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

COMPATIBLE PC

Mettez l'ordinateur sous tension, insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1 ou disquette LOADER. Tapez LOADER puis validez en pressant la touche ENTER ou RETURN. Si vous possédez un DOS 4.0 ou plus:

• A la première utilisation, prenez une disquette vierge et insérez-la dans le lecteur A (ou B), après avoir normalement mis en service votre ordinateur. Formatez-la à partir du disque dur (C:\>) ou à partir de votre lecteur externe (A:\> ou B:\>), en tapant la commande **format a:/S** (ou **format b:/S**). Validez en pressant la touche ENTER ou RETURN, puis suivez les instructions à l'écran.

Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle «disquette-système» (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches ALT, CTRL et DEL(ou SUPPR), ou en rallumant l'ordinateur.

Enlevez la «disquette-système» du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre disquette de jeu conformément à votre notice.

• Lors de toute utilisation ultérieure, initialisez désormais votre PC avec votre nouvelle disquette «système», avant d'utiliser votre disquette de jeu depuis votre lecteur externe, conformément à votre notice.

NOTA: si, après avoir initialisé votre PC avec votre nouvelle «disquette-système» votre clavier se trouve configuré en QWERTY, tapez la commande KEYBFR pour retrouver le clavier français AZERTY.

Un menu présentant différentes cartes graphiques apparaît. Faites votre choix...

Puis selon le logiciel que vous possédez, deux menus vous sont proposés :

- l'un concernant le type de souris
- l'autre concernant le son : attention, le choix «son avec Intersound MDO» n'est possible que si vous possédez cette interface.