

Lankhor

***Le Manoir de
Mortevielle***

Le Manoir de Mortevielle

une enquête de Jérôme LANGE

sur une idée de Bruno GOURIER et Bernard GRELAUD
Réalisation et Copyright 1987

KYILKHOR CREATION et B&JL LANGLOIS

Mortevielle, le 15/02/51

TRES MALADE - SITUATION DESEPEREE - DANGER DE MORT -
TRES INQUIETE POUR MA FAMILLE - COMPTE RAPIDEMENT SUR
VOTRE AIDE - DISCRETION NECESSAIRE - QUOIQUE'IL ARRIVE,
PAR-DESSUS LE MUR DU SILENCE, VOUS LAISSERAI UN SIGNE

AMITIES

JULIA DEFRANCK

présentation

Un jeu !?...

Un petit peu plus...

Un voyage au rythme de votre curiosité, de votre goût de l'aventure, de votre prudence aussi, mais surtout de votre discernement. Demeure tranquille au coeur de la tourmente, le Manoir de Mortevielle cache un secret sans aucun doute...

- Un télégramme important,
- L'appel angoissé d'une vieille amie,
- L'occasion d'un retour sur les cîmes incertaines de votre enfance.

...vous claquez la porte...

Hé là ! Pas si vite...

- ☐ Avez-vous pensé à prévenir votre petite amie que vous ne rentreriez pas dîner ce soir, ni demain...?
- ☐ Etes-vous passé faire une bise à vos parents ?
- ☐ Avez-vous rangé tous vos papiers ?
- ☐ Votre notaire est-il en possession de votre testament ?

(cochez les cases correspondantes. Si votre total est inférieur à trois, ne vous risquez pas sur les pentes dangereuses du Manoir de Mortevielle).

Mais si vous avez plus de dix-huit mois, si vous avez brillamment réussi ce test et si vous n'avez plus rien à perdre, alors... rien que pour vous... dans ce monde qui semble avoir jeté un regard lucide sur toutes choses, une énigme demeure, incroyable, déroutante...

Vous voici donc de retour au Manoir de Mortevielle. Il a bien changé depuis tant d'années. De plus, la neige recouvre toutes traces du passé, fût-il un printemps exceptionnel. Seule subsiste cette étrange bâtisse : Mortevielle. Qu'y cherchez-vous ? Mystère ! Si vous le saviez, ça n'en serait plus un ! Vous aurez accès à tout et à tous, le Manoir est généreux, mais prudence, la vie l'est de même...pourtant le moment venu, elle n'oubliera pas de vous demander des comptes. Observez, lisez attentivement ce qui vous paraît important, n'oubliez jamais pourquoi vous êtes venu ici, c'est le meilleur moyen de ne pas vous perdre dans ce gouffre merveilleux qu'est

Le MANOIR de MORTEVIELLE

A présent, quelques conseils :

LE COIN DU JOUEUR

DEMARRAGE

- Introduisez la disquette MORT1 dans l'appareil
- Cliquez sur MORT.PRГ
- Suivez les instructions données à l'écran

PRESENTATION

Lors du jeu, l'écran peut se subdiviser en zones différentes. Voir le diagramme A.

- 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 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.

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)

NB : - 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. Cliquez.

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 OBJET

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.

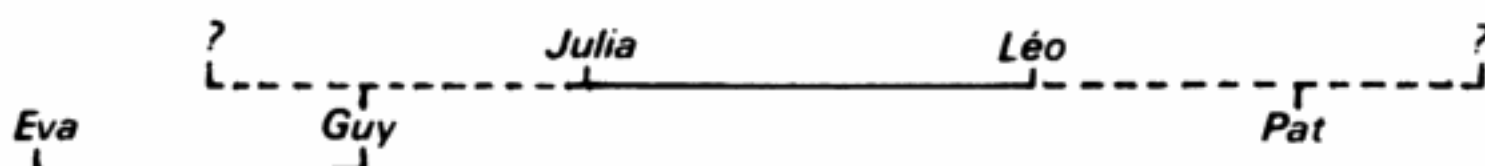
► MODE DEPLACEMENT

Choisissez dans le menu DEP le lieu où vous désirez vous rendre.

LES AIDES

A- Lors de votre départ pour le Manoir, nous avons pensé à vous munir d'un pistolet ! Heureusement que nous sommes là pour faire votre valise.

B- Quelques indications sur les liens de parenté des personnes que vous allez rencontrer lors de votre séjour :



Cousins : *Bob*

Ida *Luc*

Domestique : *Max*

POUR FINIR

PRECISIONS :

- 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.

CONSEILS :

- Soyez prudent,
- Soyez discret,
- Faites attention à ne pas vous faire surprendre en des lieux où vous n'avez rien à faire,
- Notez méthodiquement les renseignements obtenus,
- Donc soyez un bon détective.

Bon courage et bonne chance, Monsieur LANGE !

LE COIN DU TECHNICIEN

- 1 programme écrit en PASCAL OSS
- Plusieurs sous-programmes Assembleur
- Des images digitalisées puis retraitées
- De la musique échantillonnée
- Des mois et des mois de transpiration

EN PLUS

- Si vous désirez connaître nos prochaines publications,
- Si vous êtes auteur et que vous vouliez être édité à de bonnes conditions,
- Si vous avez écrit un scénario et que vous désirez que notre équipe le développe,

Vos nom
prénom
adresse
ville
pays
téléphone

à

KYILKHOR CREATION
B&JL LANGLOIS
77, rue des Plantes
75014 PARIS

Tél : 45.45.02.42
34.86.45.91

**La disquette ci contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie.
TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE LA DISQUETTE PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES A LA DISQUETTE OU A VOTRE ORDINATEUR.**

**77 , rue des Plantes
75014 PARIS
(FRANCE) Tel: 45 45 02 42**

**B & JL LANGLOIS
2 , rue de la Gare
MILLEMONT
78940 LA QUEUE LES YVELINES
(FRANCE) Tel: 34 86 45 91**