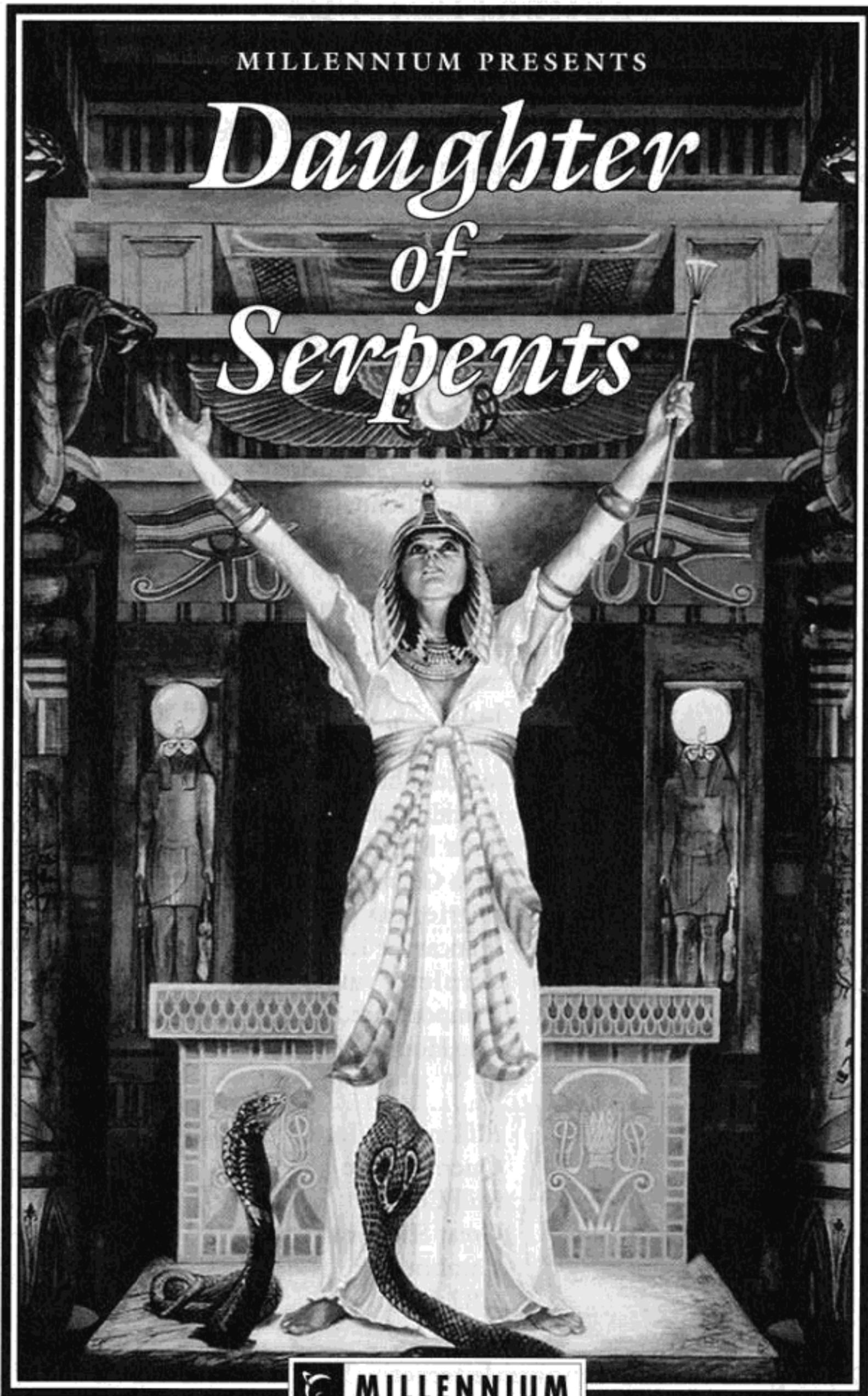


MILLENNIUM PRESENTS

Daughter of Serpents



 **MILLENNIUM**

MANUEL

REMERCIEMENTS

Conception du jeu & texte : Chris Elliott & Richard Edwards
Programmation : Keith Hook (The Pendle Connection)
Graphiques : Pete Lyon
Graphiques du générateur de personnages : Rob Chapman
Graphiques supplémentaires : Paul Dobson, Ben Levitt
Musique et effets sonores : Richard Joseph
Production : Ian Saunter
Documentation et jeu de rôle : Chris Elliott
Illustration de la couverture : Barbara Lofthouse
Composition et conception du coffret : Cassels Bennett Associates
Remerciements spéciaux à : Edmund Swinglehurst, archiviste de Thomas Cook ; M. T S Pattie, Service Manuscrits, British Museum ; Bill Tunstall, Archives d'Afrique, pour le matériel d'origine photographique ; Janet Cadera pour l'assistance photographique ; John Cadera, pour le matériel hiéroglyphique ; le personnel de la British Library, de la Reading Room et de la Map Library du British Museum, de la Colindale Newspaper Library et de l'Oriental Reading Room ; Keith Francart et Kevin Shrapnell d'EA ; et en dernier, mais non par ordre d'importance, tous ceux qui ont acheté The Hound of Shadow.

Edition : Millennium Interactive Ltd
Quern House
Mill Court
Great Shelford
Cambridge
CB2 5LD
UK

Copyright©1992MillenniumInteractiveLtd/EldritchGamesLtd

TABLE DES MATIERES

Biographie des créateurs.....	2
Le jeu	3
Le système Signos	4
Le générateur de personnages	5
Personnages pré-générés.....	6
Daughter of Serpents	8
Points essentiels pour votre visite.....	9
Vue d'ensemble des icônes.....	10
Jouer	11
Jouer MAINTENANT.....	12
Problèmes.....	15
Antémémoires.....	16
H P Lovecraft	17

BIOGRAPHIE DES CREATEURS

Chris Elliott et Richard Edwards, les créateurs de *Daughter of Serpents*, travaillent dans le domaine des jeux de rôle depuis la fin des années 1970. Avant de fonder Eldritch Games, spécialisée dans les jeux de rôle informatisés, ils ont écrit des scénarios, des histoires courtes et des articles se rapportant aux jeux pour des magazines et des éditeurs au Royaume-Uni et aux USA, et ils ont également conçu des jeux de société.

Chris est né à Brighton en 1955. Après avoir obtenu un diplôme en communications au Polytechnic de Sheffield, il s'est lancé dans une carrière spectaculairement ratée dans la fonction publique, avant de devenir, à temps complet, créateur de jeux informatiques. Il habite dans les quartiers nord-est de Londres avec sa femme Sally qui est d'une patience à toute épreuve, ses filles Jenny et Suzy et leur chat de Birmanie stupide mais adorable, Tigger.

Richard est né à Canning Town, dans l'est de Londres, en 1956, et y a vécu jusqu'à maintenant, mais il refuse d'appeler ce quartier les 'Docklands', étiquette qui colle trop à l'image des jeunes cadres urbains. Après avoir quitté l'école, il travailla au Département Psychologie du North East London Polytechnic qui suscita chez lui un mépris sain de la bureaucratie en général, mais il découvrit qu'il y avait des choses pires dans la vie lorsqu'il commença à travailler avec des ordinateurs.

Keith Hook, qui s'est attelé à l'entreprise titanesque de programmer le système SIGNOS, est un vieux routard de l'industrie qui a travaillé sur une gamme étendue de logiciels de jeux, et qui a aussi contribué à la rédaction de systèmes d'exploitation pour les ordinateurs Memotech et Tatung Einstein. Il habite à Pendle avec sa femme Pat, leur vieux chat siamois, Ophus et leur terrier d'Yorkshire nain, Gizmo.

Pete Lyon, qui fut le principal créateur de *Daughter of Serpents*, a travaillé comme un des réalisateurs de graphiques informatiques les plus en vue pendant plusieurs années et, auparavant, il était illustrateur. Heureusement pour le jeu, il visita l'Egypte peu de temps avant de commencer à travailler sur les graphiques. Il habite à Leeds.

Richard Joseph, qui a créé la musique et les effets sonores de *Daughter of Serpents*, travaille exclusivement sur les sons informatisés et a produit les bandes sonores de certains titres à succès de ces dernières années.

INSTALLER ET EXECUTER LE JEU

Pour installer Daughter of Serpents sur votre unité de disque dur, insérez d'abord la Disquette 1 dans votre unité de disquettes et exécutez la procédure d'entrée. A l'invite A: ou B:, tapez INSTALL et appuyez sur la touche ENTREE. Suivez les instructions de l'écran et insérez les autres disquettes de jeu de Daughter of Serpents dans l'ordre demandé par le programme. La procédure d'installation prendra un certain temps, alors armez-vous de patience ! Vous remarquerez qu'il vous faut 20 Mégaoctets d'espace libre sur votre disque dur.

Pour exécuter Daughter of Serpents, entrez dans le répertoire DAUGHTER et tapez RUN.

Le jeu démarre dans le Générateur de personnages (voir ci-après) et lorsqu'un personnage a été sélectionné, il passera à l'histoire interactive à proprement parler. Si vous souhaitez continuer un jeu en utilisant votre personnage actuel, vous pouvez taper SERPENTS de façon à contourner le Générateur de personnages, mais cette opération n'est pas possible si vous jouez pour la première fois au jeu ou si votre personnage est mort prématurément !

Remarque 1 : Optimiser les performances

Si vous avez un utilitaire de compression tel que 'Compress' de PC Tools, lancez-le avant d'installer 'Daughter of Serpents'. Cela permettra au jeu de s'installer dans une certaine zone du disque et il n'aura pas besoin de ralentir lorsqu'il cherchera des fichiers qui sont disséminés sur tout le disque.

Remarque 2 : Exécuter à partir de Windows

Si vous utilisez Windows, Daughter of Serpents peut être exécuté à l'aide du Gestionnaire de programmes. Depuis le Gestionnaire de programmes, cliquez sur l'icône du Gestionnaire de fichiers. Cliquez ensuite sur l'icône de l'unité appropriée, sur le dossier 'Daughter' pour l'ouvrir et, dans la fenêtre de droite, sur Run.com pour lancer le jeu.

LE SYSTEME SIGNOS

SIGNOS est le sigle de Scripted Interactive Graphic Novel Operating System (système d'exploitation de scénario graphique interactif). C'est d'accord, chacun doit avoir un nom fantaisiste pour son système de jeu, mais celui-ci décrit bien ce qu'il fait.

Il est conçu pour des jeux de rôle informatisés basés sur un complot, dans lesquels le dialogue et l'interaction avec des personnages dans le jeu sont des fonctions-clés. Pour cette raison, il utilise des scripts, tout comme un film, pour donner aux 'acteurs' leur texte et contrôler l'action et les effets spéciaux.

Contrairement à un film ou à une pièce de théâtre, le système est interactif et peut être modifié par le joueur. La méthode la plus importante pour y parvenir, c'est d'utiliser le dialogue Hypertext. Certains éléments des paroles ou pensées des personnages dans l'histoire ou des joueurs eux-mêmes sont mis en évidence. La sélection de ces mots et phrases permet au joueur d'entreprendre des actions, de poser des questions, d'être d'accord avec les suggestions et de fournir des informations. Le joueur peut aussi utiliser les objets qu'il trouve ou transporte.

De nombreux jeux se prétendent aujourd'hui des 'films interactifs', mais un simple coup d'œil au film de cinéma ou de télé à petit budget suffit à montrer que les jeux électroniques se situent actuellement dans un registre différent. Même si la qualité des graphiques était aussi bonne, nous apprenons encore comment traiter des histoires où les spectateurs peuvent intervenir dans l'action. Qu'arriverait-il dans 'Psychose' si Janet Leigh ne prenait pas cette douche ? Les jeux électroniques deviendront une forme artistique hybride qui emprunteront des techniques à tous les genres qui les ont précédés, mais qui les façonneront à leur manière. En prenant cette orientation, nous avons essayé d'être réalistes. Ce que nous faisons dans 'Daughter of Serpents' est probablement le plus proche des techniques utilisées dans les romans avec graphiques, bien qu'il puisse aussi être décrit comme un 'drame interactif'.

Enfin, en raison de l'ampleur de son contrôle de l'ordinateur, SIGNOS peut être décrit sans exagération comme un système d'exploitation. Il a été conçu et écrit avec le moins de compromis possible, comme une machine sophistiquée pilotant un nouveau type de jeu.

LE GÉNÉRATEUR DE PERSONNAGES

Pour sélectionner des options à partir d'un des menus dans le Générateur de personnages, cliquez sur le 'bouton' qui se trouve en face du texte.

Créer un personnage

Cliquez sur la silhouette mâle ou femelle pour choisir votre sexe. (Vous ne pouvez pas choisir d'être un chameau.)

Entrez les caractéristiques requises à l'aide du clavier. La fenêtre d'invite en bas de l'écran vous donne des informations sur les options disponibles.

L'écran de Définition initiale donne une description du genre d'individu que sera votre personnage. Si vous êtes satisfait de votre choix, cliquez sur la case 'Concur' (D'accord). Si vous désirez y apporter des modifications, cliquez sur la case 'Reassess' (Redéfinir).

A l'écran suivant, cliquez sur un des drapeaux pour choisir votre nationalité.

Cliquez ensuite sur une des icônes de profession. Si vous ne savez pas laquelle choisir, cliquez sur le bouton 'Help' (Aide) pour obtenir des conseils. Une fois que vous avez choisi une icône, quelles que soient les compétences que vous sélectionnerez par la suite, la profession que vous avez choisie demeurera.

Une fois le choix de votre profession effectué, vous devez placer des points dans les compétences correspondantes. Pour ce faire, cliquez sur une icône de compétence et déplacez la glissière à l'aide de la souris. La barre blanche dans la case du capital de points (Funds) montre le nombre de points qu'il vous reste. La barre de couleur en dessous de chaque compétence montre votre niveau dans ce domaine. Le rouge signifie que vous êtes compétent, l'orange très compétent et le jaune expert. Lorsque vous êtes satisfait du niveau de points pour une compétence donnée, cliquez avec la souris pour relâcher la glissière et faites un clic sur la case 'Done' (Terminé) pour retourner à l'écran principal. Lorsqu'il n'y a pas de barre blanche dans la case principale du capital de points, vous pouvez cliquer de nouveau sur 'Terminé' pour sortir de l'écran des professions. (Il vous est possible de réduire des compétences lorsque vous vous trouvez à l'écran des professions, mais pas une fois que vous l'avez quitté.)

Une fois que vous avez choisi vos compétences professionnelles et fixé leur niveau, vous pouvez utiliser le reste de votre capital de points pour augmenter vos compétences ou pour en sélectionner dans d'autres domaines. Le processus est identique et se poursuit jusqu'à ce que la barre blanche ait disparu dans la case principale du capital de

points.

Pour avoir une description détaillée des Professions et des Compétences disponibles, reportez-vous à la section intitulée Créer un personnage à la page 3 de L'Alchimiste d'Istanbul (le jeu de rôle qui vient en supplément à Daughter of Serpents inclus dans ce coffret).

Sélectionner un personnage

Pour monter et descendre parmi les fichiers dans l'armoire de classement, cliquez sur les cases 'Précédent' et 'Suivant'. Pour visualiser le fichier d'un personnage, cliquez sur leur nom et pour revenir au menu, cliquez sur 'Fermer tiroir'.

PERSONNAGES PREGENERES

Le Générateur de personnages de Daughter of Serpents est livré avec six personnages prédéfinis avec lesquels vous pouvez déjà jouer. Des détails concernant leur profession et leur compétences respectives sont accessibles à l'aide de l'option EXAMINER PERSONNAGE, mais les notes ci-après vous donneront un aperçu supplémentaire de leur personnalité.

Diana Jones

A l'âge de vingt-six ans, après un démarrage impressionnant dans la carrière universitaire, Diana Jones veut se faire un nom dans le petit monde de l'égyptologie. Si elle persévérerait, et elle en est capable, elle pourrait asseoir son expérience des hiéroglyphiques et de la papyrologie par une série d'articles dans des journaux universitaires et enfin espérer obtenir une chaire. Ce serait la méthode sûre, mais elle a vu l'Égypte lors d'un voyage d'étude, et les dieux et déesses qu'elle a étudiés lui ont paru ressusciter. Quelque chose la retient et il existe toujours la possibilité pour elle de faire une découverte importante qui rendra son nom aussi célèbre que celui d'Howard Carter. Mais avant l'expédition, un crochet dans l'ancienne capitale des rois Ptolémée, Alexandrie...

Lady Melbury

Fille d'un riche industriel et épouse d'un non moins riche industriel, Violet Melbury était supposée s'occuper uniquement de son ménage et jouer l'hôtesse lors d'interminables événements mondains. Derrière une façade charmante, cependant, se cachaient un esprit acéré, une féroce détermination à rechercher la vérité et un intérêt très peu digne de son rang pour les aspects plus secrets de la nature humaine. Basil Melbury taquinait sa femme au sujet de son intérêt insolite pour le surnaturel, mais il ne réussit pas à réaliser tout ce que son épouse

apprenait de ses collègues du Ministère de l'intérieur et d'officiers haut placés de Scotland Yard au cours d'innombrables dîners et visites, ni combien de fois elle intervint pour empêcher une erreur judiciaire qui menaçait d'être commise. Depuis la mort de son époux, elle a eu les moyens financiers et la liberté d'en faire à sa guise et elle a choisi de passer une nouvelle fois des vacances en Egypte. Cependant, avant de se rendre au Caire, il y a une petite affaire à régler à Alexandrie...

Conrad Blake

Certains hommes fuient la civilisation, et sont comme aimantés par les endroits sauvages et déserts ; Conrad Blake est un de ceux-là. Ce fut peut-être le souvenir d'enfance des contes des Mille et Une Nuits qui le conduisit d'abord au Moyen-Orient, mais il y trouva la réalité. Dans les souks et les bazars, les caravanes de chameaux et les oasis, il entendit les histoires à la source, celles qui ne se trouvent dans aucun livre, et il apprit la vérité qui se cachait derrière elles. Il devait revenir d'un périple dans les montagnes de Syrie avec un anneau et une étrange lumière dans les yeux. Son renoncement au monde, cependant, lui a fait connaître les chemins de l'Orient et un vieil ami a besoin de son aide en Egypte...

Joe Gretzky

Il vous faut un certain temps pour réaliser que le métier de flic ne mène nulle part, mais Joe Gretzky a fini par le comprendre. Etait-il trop honnête ? Trop déterminé à dénicher des choses que d'autres ne voulaient pas savoir ? Ce n'était pas vraiment important, mais Joe en a eu assez des macchabées et des crimes sur lesquels la vérité n'était jamais faite. La façon intelligente de s'en sortir consistait à devenir détective privé et à s'en tenir à des cas commerciaux. De cette façon il était amené à voyager et à côtoyer des personnes plus agréables. L'Egypte, par exemple. L'Egypte à n'importe quel moment de l'année était plus agréable que Pittsburgh en janvier. Ou en juin, ou...

Lord Avebury

Une maladie infantile et la mort précoce de son père ont valu à Piers Wyndham d'échapper au pensionnat qui l'attendait inexorablement et, à la place, il reçut une instruction dispensée abondamment par un grand-père excentrique, à la bibliothèque tout aussi excentrique. Le quatorzième Lord Avebury n'est pas aussi riche que certains, mais il a les moyens de s'adonner à sa passion des sciences ésotériques et de voyager dans des pays où elles sont encore pratiquées...

Estelle Pryor

Fille unique du peintre et sculpteur Geoffrey Pryor qui se suicida dans d'étranges circonstances, Estelle voyagea avec lui dans son enfance au cours des années qu'il passa dans les pays du Levant, et est maintenant la gardienne de ses œuvres. Couverte de louanges par son père pour sa 'perspicacité' et ses 'pouvoirs', elle ne discute pas de ce qui se cache derrière la série de croquis et de sculptures appelés 'Arabia Dementia' qui ont finalement entraîné l'expulsion de son père de l'Académie Royale, mais elle sait ce qu'elle aurait préféré oublier...

DAUGHTER OF SERPENTS

L'interface SIGNOS n'essaie pas de tout faire sur un seul écran. Elle utilise plutôt un certain nombre d'écrans et deux résolutions pour traiter les différents types d'interaction. La façon la plus simple d'imaginer la configuration est de penser à une pyramide. Il y a au sommet l'écran de Communication, en dessous de lui à gauche l'écran de Manipulation (parfois l'écran de Lecture) et encore en dessous à droite l'écran d'Inventaire.

L'écran de Communication est celui sur lequel se déroule la plus grande partie du jeu. Il montre la scène du point de vue du joueur et lui permet de dialoguer avec d'autres personnes en utilisant l'hypertext sous forme de bulles de dialogue, d'examiner son environnement, de donner des objets à d'autres personnes et de les leur prendre, et enfin d'utiliser des objets.

L'écran de Manipulation montre une version agrandie des objets qui y sont pris et c'est là que le joueur peut les examiner plus en détail et découvrir leur fonction. Mais tout ce qui est abandonné ici restera sur place lorsque le joueur s'en ira, car l'objet sera traité comme faisant partie intégrante de l'endroit, comme un dessus de table ou le sol. Quelquefois cet écran est remplacé par celui de Lecture qui permet au joueur de lire les lettres et les documents qu'il trouve.

L'écran d'Inventaire montre la même version agrandie des objets que l'écran de Manipulation, mais il ne permet pas de les examiner ou de les utiliser. A la place, il fait fonction de 'poches' pour le joueur et tout ce qui est abandonné sur cet écran partira avec le joueur dans d'autres endroits du jeu. Il montre également la Carte, le Guide et le Calepin du joueur.

montre la ville d'Alexandrie. Des endroits importants y sont indiqués et le joueur peut s'y rendre directement. (Il existe des liaisons directes entre certains endroits, comme le Savoy Palace Hotel et l'agence Thomas Cook.) Certains endroits sont marqués sur la carte au moment où le joueur en entend parler par des personnages du jeu.

Le guide Cook sur Alexandrie fournit au joueur des informations de base détaillées sur la ville elle-même, ainsi que sur l'histoire et la mythologie de l'Égypte ancienne, de l'Égypte gréco-romaine et de l'Égypte arabe. Il est possible de se reporter à chaque section en consultant la table des matières ou bien de lire le guide page par page, comme un véritable livre. (Voir aussi Points essentiels pour votre visite, ci-dessous.)

Le Calepin se remplit automatiquement à mesure que le jeu se déroule et il donne au joueur un résumé de ce qu'il a découvert. Il sert aussi à lui rappeler ses rendez-vous.

POINTS ESSENTIELS POUR VOTRE VISITE

Vous accédez aux options de jeu disponibles par un clic sur Points essentiels pour votre visite sur la page de la Table des matières de votre guide Cook (voir ci-dessus). Une aide est fournie à l'écran.

Les options comprennent :

**QUIT TO DOS
(QUITTER POUR
DOS)**

Vous permet de quitter le jeu et de revenir à DOS. Le jeu en cours sera perdu à moins que vous ne l'ayez sauvegardé au préalable.

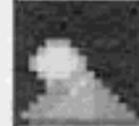
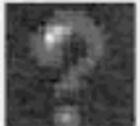
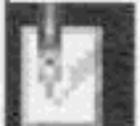
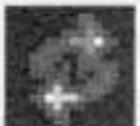
**GAME SPEED
(VITESSE DE JEU)**

Cliquez sur S (ralentir) ou F (Accélérer). Cette option affecte le laps de temps incorporé entre les bulles de dialogue des personnages et certains autres événements.

**SOUND ON /OFF
(SONS ON/OFF)**

Cliquez sur l'icône du haut-parleur pour activer les sons, ou sur la croix rouge pour les désactiver. Notez que si vous activez de nouveau les sons par la suite, vous ne les entendrez pas vraiment tant que vous ne serez pas revenu à l'écran principal du jeu (communications).

VUE A'ENSEMBLE DES ICONES

	Left button	Right button		Left button	Right button		Left button	Right button
	Operate Hypertext	Next Bubble		Move back a page in document			Time passing	
	Move to, go			Go to Map			Operate	Look at
	Question, Ask			Go to Guidebook				
	Pick up	Drop		Go to Notebook				
	Go to Manipulation Window			Go to a location on map				
	Go to Inventory Window			Look at				
	Return to Communication Window			Consume				
	Move on a page in document			Give item to				

LOAD SAVED GAME (CHARGER JEU SAUVEGARDE)	Chargez un jeu préalablement sauvegardé. Vous verrez apparaître les noms de fichier de tous les jeux sauvegardés dans une armoire de rangement. Faites-les défiler à l'aide des boutons SUIVANT et PRECEDENT, comme vous l'avez fait pour charger un personnage depuis le Générateur de personnages.
SAVE GAME (SAUVEGARDER JEU)	Sauvegardez le jeu et les paramètres en cours des personnages. Il vous est demandé d'entrer un nom sous lequel le jeu sera sauvegardé.
RETURN TO GAME (REVENIR AU JEU)	Cliquez sur cette option pour revenir à votre guide Cook.

J O U E R

Assurez-vous que l'icône qui convient est visible lorsque vous appuyez sur le bouton approprié de la souris.

N'oubliez pas que le bouton gauche de la souris est généralement actif (aller, prendre, voir, déclencher hypertext) et que le bouton droit est plus passif (abandonner ou terminer avec la bulle en cours).

Lorsque vous donnez des objets à des gens, n'oubliez pas d'utiliser le bouton gauche de la souris (le bouton droit permet d'abandonner un objet)

Si vous voulez conserver un objet, mettez-le dans la fenêtre Inventaire. Tout ce qui est laissé dans les fenêtres Manipulation ou Communication restera à cet endroit quand vous partirez.

Souvenez-vous, en particulier si vous jouez une nouvelle fois ou avec un personnage différent, que s'il y a quelque chose que le personnage ne sait pas, vous ne pouvez pas le faire. Vous savez peut-être que le Professeur dira aux personnages comment trouver le bureau de Bimbashi Cameron, mais comme il s'agit d'un jeu de rôle, ils devront l'apprendre eux-mêmes du Professeur. De la même façon, si un personnage ne possède pas la compétence Déduction, il peut ne pas être en mesure de réussir quelque chose même s'il a découvert la même information qu'un autre personnage.

J O U E R M A I N T E N A N T

Qui a besoin de manuels, hein ? Si vous préférez découvrir le jeu "sur le tas", cette section vous permettra de démarrer le plus rapidement possible. Si vous n'êtes pas habitué à jouer avec des jeux électroniques, cette section peut aussi servir de guide d'initiation pour vous aider à apprendre le système de commande et à vous lancer dans le jeu. Si vous voulez interrompre le jeu pour lire les instructions suivantes, utilisez la touche PAUSE du clavier, puis appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT quand vous êtes prêt à continuer.

Installez le jeu, puis utilisez le Générateur de personnages pour sélectionner un Voyageur ou un Egyptologue pré-généré (Diana Jones ou Conrad Blake) et commencer un jeu.

Pendant le chargement du jeu, vous vous trouvez dans le hall du Savoy Palace Hotel. A gauche se trouve la réception. Emil, le directeur de l'hôtel, fait un geste de la main pour attirer votre attention et vous fait signe de vous approcher. A l'aide de la souris, déplacez le curseur en forme d'anck (croix surmontée d'un cercle) vers le comptoir jusqu'à ce qu'il se transforme en une icône en forme de jambes et cliquez avec le bouton gauche de la souris. (A partir d'ici, les expressions 'clic à gauche' et 'clic à droite' serviront à vous indiquer le bouton à utiliser.)

Une fois arrivé à la réception, avec un clic à droite faites apparaître la bulle suivante de dialogue alors que vous finissez de lire chacune d'elles, avant qu'Emil vous tende une lettre. Déplacez l'anck sur la lettre, jusqu'à ce que l'icône se transforme en main. Faites un clic à gauche pour ramasser la lettre. Le curseur prend maintenant la forme de la lettre. Amenez-le jusqu'au bord inférieur gauche de l'écran et faites un nouveau clic à gauche. Vous passez ainsi à l'écran de Lecture.

Quand vous avez fini de lire la première page de la lettre, déplacez l'anck vers le coin inférieur droit de la lettre, où l'icône se transforme en une page qui se tourne. Faites un clic à gauche pour passer à la page suivante. (Sur la seconde page, une icône dans le coin inférieur gauche vous permet de revenir à la première page.) Une fois que vous avez lu la lettre, déplacez le curseur vers le haut de l'écran, où une icône en forme d'index pointé apparaît. Faites un clic à gauche pour revenir à la réception à l'écran de Communication.

Une fois arrivé au comptoir, déplacez la lettre vers le bord inférieur droit de l'écran et faites un clic à gauche. Vous passez ainsi à l'écran d'Inventaire.

A l'écran d'Inventaire, la lettre apparaît sous la forme d'un gros objet. Faites un clic à droite pour la déposer, puis déplacez le curseur sur la carte d'Alexandrie en haut et à droite de l'écran, jusqu'à ce que l'icône en forme de boussole apparaisse. Faites un clic à gauche pour vous déplacer vers la carte.

Déplacez le curseur en forme d'anckh vers le bord droit de l'écran pour faire défiler la carte jusqu'à ce que l'étiquette Musée apparaisse. Placez le curseur au-dessus d'elle jusqu'à l'apparition d'une icône en forme de grosse flèche rouge, puis faites un clic à gauche pour vous rendre au Musée.

Une fois au Musée, placez le curseur au-dessus de l'entrée pour obtenir l'icône en forme de jambes et faites un clic à gauche pour aller à l'intérieur.

Lorsque vous êtes dans la salle du Musée, placez le curseur au-dessus de la porte sur la gauche de l'écran jusqu'à l'apparition d'une icône en forme d'œil, puis faites un clic à gauche pour regarder la porte. Faites un clic à droite pour passer à la bulle suivante jusqu'à la fin du message. Puis, avec le curseur, franchissez la porte à droite de l'écran pour faire apparaître l'icône en forme de jambes, et faites un clic à gauche pour entrer dans le bureau du Professeur Leyton-Stone.

Utilisez le bouton droit de la souris pour passer à la bulle de dialogue suivante lorsque vous avez fini de lire la précédente, avant que le Professeur ne demande : "Alors, êtes-vous prêt à NOUS AIDER ?" Placez le curseur sur un des mots en couleur et faites un clic à gauche pour lui dire que vous voulez bien l'aider. Les mots vont clignoter pour confirmer que vous avez réalisé correctement cette action. (Si vous ratez les mots ou cliquez accidentellement en dehors de la bulle de dialogue, vous avez droit à un autre essai.) Quand le Professeur a fini de vous expliquer l'action suivante, vous passez dans l'autre partie de son bureau où vous pouvez voir la porte qui donne sur la galerie. Placez le curseur sur la porte jusqu'à ce qu'apparaisse l'icône en forme de jambes, puis faites un clic à gauche pour revenir à la galerie.

Quand vous êtes dans la galerie, déplacez le curseur d'un bout à l'autre dans le bas de l'écran. De gauche à droite vous voyez l'icône en

forme de flèche qui tourne, faites un clic à gauche dessus pour passer à l'écran de Manipulation ; l'icône en forme de jambes, faites un clic à gauche dessus pour sortir du Musée ; et l'icône en forme de rangée de cartes, faites un clic à gauche dessus pour passer à l'écran d'Inventaire. Une fois dans la galerie, ou à l'extérieur du Musée, allez à l'écran d'Inventaire.

Quand vous êtes à l'écran d'Inventaire, déplacez le curseur vers le côté droit en bas de l'écran, au-dessus du calepin, jusqu'à ce que l'icône en forme de crayon apparaisse. Faites un clic à gauche sur lui pour passer au calepin et vous voyez alors un résumé de ce que le Professeur vient de vous apprendre. Déplacez le curseur vers le bas de l'écran, jusqu'à l'apparition de l'icône en forme de rangée de cartes et faites un clic à gauche pour revenir à l'écran d'Inventaire.

De retour à l'écran d'Inventaire, vous pouvez placer le curseur au-dessus du Guide, puis faites un clic à gauche pour passer à la page de la table des matières. Sur cette page, placez le curseur sur la section concernant la Bibliothèque d'Alexandrie jusqu'à ce que l'icône de page qui se tourne apparaisse, puis faites un clic à gauche pour passer à cette section et en apprendre plus sur ce que le Professeur vous a raconté. Pour tourner les pages plus avant, faites un clic à gauche sur l'icône de la page qui se tourne sur le bord droit du guide ; pour revenir en arrière faites un clic à gauche sur la même icône mais sur le bord gauche du guide. Pour sortir du guide, placez le curseur en bas de l'écran jusqu'à ce qu'une icône en forme de rangée de cartes apparaisse et faites un clic à gauche pour retourner à la fenêtre d'Inventaire.

Placez le curseur au-dessus de la carte jusqu'à ce que l'icône de la boussole apparaisse, puis faites un clic à gauche pour passer à la carte. Vous devez alors voir la note que le Professeur a faite, vous indiquant l'endroit où se trouve le bureau de Bimbashi Cameron. Placez le curseur au-dessus du bureau de Cameron jusqu'à ce que l'icône en forme de flèche apparaisse, puis faites un clic à gauche pour vous y rendre.

A partir d'ici vous faites cavalier seul. Vous rencontrerez de nouvelles icônes en plus de celles que vous avez déjà vues et utilisées, mais celles-ci sont expliquées dans le tableau récapitulatif des icônes au début de cette section.

PROBLEMES !

Nous espérons (sincèrement) que vous ne rencontrerez pas de problèmes avec ce jeu et nous avons tout mis en œuvre pour minimiser les risques que cela se produise. Mais le PC soi-disant 'standard de l'industrie' est un animal aussi mythique que la licorne. Tous les fabricants prétendent que leurs machines, unités et cartes sont compatibles à 100 % et exemptes d'erreurs, mais même si cela était, aucun éditeur ni développeur ne pourraient jamais espérer tester leurs produits avec toutes les combinaisons possibles de matériels et logiciels provenant d'un tiers. Certains des problèmes les plus courants avec les logiciels de jeux sont énumérés ci-dessous et quelques solutions applicables le cas échéant sont indiquées. Si vous n'obtenez aucun résultat satisfaisant, expliquez le problème à votre vendeur ou contactez les éditeurs.

N'oubliez jamais : avant de supposer qu'il y a une erreur, lisez le manuel d'un bout à l'autre !

Problème : le jeu se charge et s'exécute mais les graphiques ne sont pas corrects.

Y a-t-il une antémémoire en fonctionnement ? (Cela ne s'applique pas aux antémémoires basées sur du matériel comme ceux de la puce 80486.) Si les graphiques démarrent correctement, puis s'altèrent lorsque vous passez d'un écran à un autre, ce phénomène est généralement dû à un système d'antémémoire logiciel. Reportez-vous à la section suivante 'Antémémoires'.

Problème : le curseur ne se déplace pas ou par à-coups.

Vérifiez le pilote de souris. Cela peut paraître évident, mais ce n'est pas parce que la machine a une souris raccordée à l'arrière que le programme du pilote a été exécuté. Certaines versions plus anciennes de logiciel de pilote de souris peuvent fonctionner de façon déconcertante. Envisagez le passage à une version plus récente du programme ou à un meilleur pilote de souris.

Problème : le jeu ne s'exécute pas du tout.

Vérifiez si votre machine a la configuration correcte, si votre système est conforme aux exigences minimales énumérées sur l'étiquette apposée sur votre coffret de Daughter of Serpents. Certaines machines peuvent ne pas être en mesure d'exécuter un jeu SIGNOS et beaucoup de logiciels ne fonctionneront pas avec des versions très anciennes de DOS. Vérifiez si vous avez assez de place sur votre disque dur pour tous les fichiers nécessaires.

ANTEMEMOIRES

SMARTDRIVE et d'autres systèmes d'antémémoire basés sur un logiciel interféreront avec le fonctionnement de SIGNOS. Pour cette raison, tout logiciel de ce type doit être désactivé avant de lancer le jeu. Si vous avez installé vos propres cartes ou logiciels au préalable, vous saurez déjà de quoi il retourne. Si vous ne savez pas si vous avez une antémémoire en fonctionnement, ni même de laquelle il s'agit, ne vous faites pas de soucis. Ce n'est pas un travail compliqué, il faut tout simplement éditer une ligne de texte et vous pourrez revenir à votre configuration originale autant de fois que vous le voudrez. Si vous ne voulez pas intervenir vous-même, un bon distributeur d'ordinateur ou un ami qui connaît bien DOS devrait pouvoir vous aider.

On reconnaît habituellement les interférences d'une antémémoire avec SIGNOS à l'altération des graphiques. Dans ce cas, rallumez votre ordinateur, et si SMARTDRIVE est en cours d'exécution, vous verrez apparaître un message pendant que votre machine se met en route.

Si tous les ordinateurs étaient configurés de la même façon, nous pourrions effectuer la réparation pour vous, mais malheureusement ce n'est pas le cas. SMARTDRIVE, ou un autre système de mise en antémémoire, sera appelé indifféremment depuis le fichier AUTOEXEC.BAT ou CONFIG.SYS, qui se trouvent dans le répertoire central du disque dur (C:\). Pour les trouver, allez dans DOS et entrez la commande :

TYPE C:\AUTOEXEC.BAT

(ou remplacez par CONFIG.SYS). Un des fichiers contiendra quelque part une ligne avec SMARTDRIVE. L'étape suivante consiste à modifier cette ligne en ajoutant une commande REM ou 'remarque', qui signifie qu'elle ne sera pas prise en charge par l'ordinateur. DOS comprend un éditeur de ligne très simple, EDLIN, et pour l'utiliser, il vous suffit d'entrer

EDLIN C:\(nom de fichier)

Un message s'affiche indiquant
END OF INPUT FILE (fin du fichier d'entrée)

avec un astérisque sur la ligne inférieure. Tapez 'L' (pour 'liste') et appuyez sur Entrée, le fichier apparaît alors sur l'écran. Entrez le numéro de la ligne qui comprend SMARTDRIVE, puis retapez-la, mais commencez la ligne par REM suivi d'un espace. Appuyez sur la touche Entrée ou Retour, tapez END et appuyez de nouveau sur Retour. Cette opération enregistre le fichier avec la modification apportée. Pour restituer le fichier original, il suffit de le rééditer et d'omettre la REM au début de la ligne.

Si ces explications vous paraissent trop simplistes, veuillez nous en excuser, mais il vaut mieux courir ce risque que de dérouter les gens avec un jargon hermétique.

H P LOVECRAFT 1890 - 1937

'Daughter of Serpents' a été écrit en tant que complément original au Mythe de Cthulhu. Le Mythe s'appuie sur l'œuvre d'un homme qui fut le père de l'histoire d'horreur moderne, Howard Phillips Lovecraft, bien qu'il n'ait jamais utilisé lui-même ce terme.

Pour quelqu'un dont l'œuvre a exercé autant d'influence, le plus surprenant c'est que Lovecraft n'avait jamais été publié. Son enfance et son éducation furent bizarres. Lorsqu'il avait deux ans et demi, son père devint fou à lier, probablement le résultat d'une syphilis avancée, et fut enfermé dans un asyle jusqu'à sa mort. La santé mentale de sa mère commença à se détériorer lentement pour cette raison et aussi à cause de pauvreté dans laquelle ils avaient sombré et elle devait aussi mourir dans un asyle. La mère et le fils étaient allés habiter avec la famille de celle-ci et Lovecraft devait vivre avec ses tantes la plus grande partie de sa vie. Autorisé à manger ce qu'il aimait, à dormir quand il le voulait et manquant une grande partie de sa scolarité en raison de problèmes de santé, il forgea son instruction en puisant dans la bibliothèque de son grand-père.

Le produit de cette éducation hors du commun fut un reclus anglophile, rat de bibliothèque et oiseau de nuit, qui affectait le langage et les manières de l'Angleterre du dix-huitième siècle. Sa personnalité était un amalgame de contradictions. Il méprisait l'humanité dans l'abstrait, mais était un ami chaleureux et généreux. Il exprimait des préjugés venimeux à l'encontre de tous les étrangers et des groupes ethniques différents du sien, mais semblait indifférent à

tout cela lorsqu'il avait vraiment affaire aux gens et finit par épouser une juive. Son évolution politique n'est pas moins étrange : d'ultra-conservateur il devint un fervent supporter de Roosevelt. Ce fut un écrivain prolifique tout au long de sa vie et il pouvait correspondre avec cent personnes au plus à la fois, mais ce n'est pas avant l'âge de trente-deux ans qu'il fut publié pour la première fois professionnellement.

Se considérant comme un gentleman qui écrivait pour l'amour de l'art, malgré une misère noire, il ne soumettait des histoires aux éditeurs de magazines que sous les harcellements de ses amis, et il les envoyait sous forme de manuscrits à l'écriture serrée au lieu de textes dactylographiés avec des espaces doubles. Si ses documents étaient rejetés, il ne faisait pas l'effort de les adresser à d'autres magazines ou de les soumettre une nouvelle fois. Ses propres écrits exposaient tous les défauts qu'il conseillait à juste titre à autrui d'éviter. En dépit de tout cela, il commença à écrire pour *Weird Tales* (contes surnaturels), un magazine d'horreur à sensation qui devait devenir une légende.

Comme ses histoires étaient de plus en plus publiées, lecteurs, amis et autres écrivains commencèrent à reconnaître des noms et des thèmes qui revenaient régulièrement. L'idée centrale était que des êtres anciens d'un pouvoir gigantesque, les Grands Anciens, avaient jadis régi la Terre, mais ils avaient perdu leur emprise sur elle par la pratique d'arts mystérieux. Le savoir de ces êtres et de leurs secrets fut conservé dans des livres de savoir interdit comme le *Necronomicon* de l'Arabe fou Abdoul Alhazred, et leurs adorateurs déments complotèrent pour occasionner leur retour.

En 1926, il écrivit l'histoire d'où le Mythe tire son nom, 'L'appel de Cthulhu'. Comme toutes ses meilleures œuvres, elle prend pour hypothèse le fait que la race humaine ne peut que rester saine car elle est ignorante des horreurs qui l'entourent et de sa propre insignifiance totale. L'horreur chez Lovecraft est cosmique. Les forces qui menacent l'humanité agissent ainsi non par malice, mais avec aussi peu de mauvaise intention qu'un homme qui marche sur une fourmi. Ceux qui perçoivent la véritable image, en rassemblant des faits et des événements apparemment sans liens entre eux, ou en étudiant des livres comme le *Necronomicon*, paient ce savoir de leur santé mentale.

C'est cet aspect qui a rendu Lovecraft si influent et en a fait le père de l'histoire d'horreur moderne. De son vivant, d'autres écrivains ont utilisé le Mythe dans leurs histoires et ajouté des éléments que

Lovecraft a ensuite empruntés. Parmi ces écrivains il faut citer Robert E Howard, auteur des histoires de Conan, Clark Ashton Smith, Robert Bloch, Frank Belknap Long et August Derleth. Au moment de sa mort, cependant, une centaine de copies seulement de ses œuvres avait été imprimée à titre privé et il était quasiment inconnu en dehors du cercle de ses amis et des lecteurs de *Weird Tales*. Si son nom n'est pas tombé dans l'oubli, c'est presque entièrement grâce à August Derleth, qui fonda les éditions Arkham House et fit connaître les œuvres de Lovecraft.

Depuis la mort de Lovecraft, une nouvelle génération d'écrivains a continué à ajouter des éléments au Myth et ce jeu reste dans la tradition. Diverses tentatives ont été faites pour imposer une sorte de structure logique au Mythe, mais il leur résiste obstinément et Lovecraft lui-même ne chercha jamais à mettre dans son œuvre le genre d'organisation qu'un écrivain comme Tolkien utilisa. Malgré tout, en apportant notre contribution nous avons essayé d'ajouter de nouveaux éléments sans entrer en contradiction avec ses histoires. Nous espérons qu'il aurait aimé le résultat.

NOTICE

Millennium Interactive Ltd se réserve le droit d'effectuer des modifications du produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis.

Toute reproduction de ce manuel et du logiciel qui y est décrit est interdite. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ou du logiciel ne peut être copiée, reproduite, traduite ou réduite à l'état de support électronique ou exploitable sur machine sans au préalable, le consentement écrit de Millennium Interactive Ltd, Quern House, Mill Court, Great Shelford, Cambridge, CB2 5LD, Angleterre.

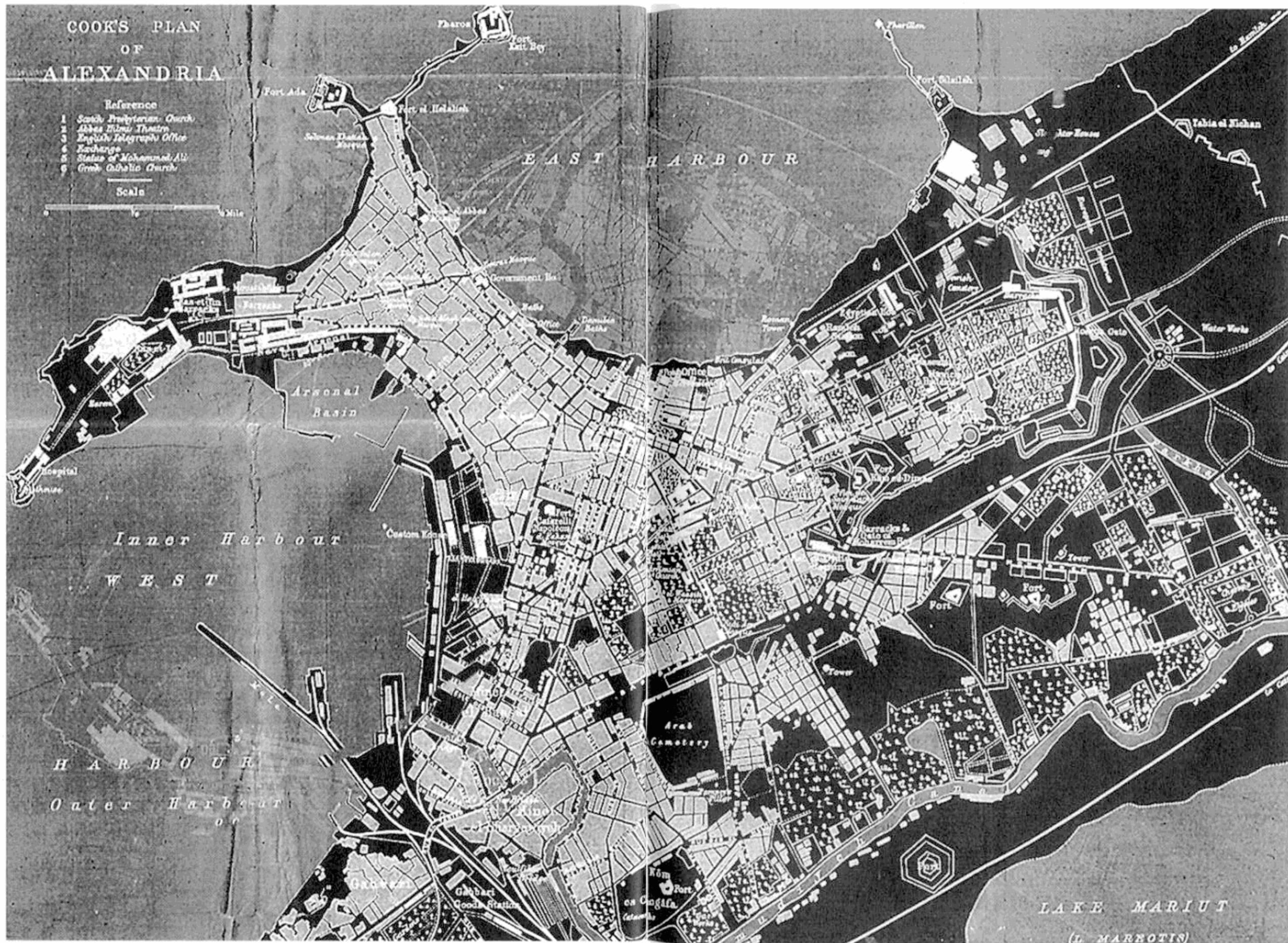
Millennium Interactive Ltd ne fait aucune garantie, explicite ou implicite, quant à ce manuel, sa qualité, sa commercialité ou son adaptation dans un but particulier. Ce manuel est fourni tel quel. Millennium Interactive Ltd fait certaines garanties limitées en ce qui concerne le logiciel et son support. Ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

Sauf indication contraire, le logiciel et la documentation sont
© 1992 Millennium Interactive Ltd. Tous droits réservés.

IBM est une marque déposée d'International Business Machines Corp

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation

AdLib est une marque déposée d'Ad Lib Inc





L80601FM