Simon the Sorcerer II



adventure soft



CREDITS

Written & Designed by Simon Woodroffe; Produced & Directed by Michael Woodroffe
Programming and Coding by Alan Bridgman
Additional Programming by Simon Woodroffe
Graphic Processing by Chris Downes, Michael Woodroffe and Matt Gardom
Artwork by Paul Drummond, Jef Wall, Steven Rutherford, Kevin Preston,
Graham Stead and Maria Drummond; Cover and Advertisement Art by Jef Wall
Music by Dave Punshon; Digitised Sound Effects by Michael Woodroffe
Manual Written by Simon Woodroffe, Designed and Typeset by Laurence Miller
Assistant Production by Tricia Woodroffe; Adventure Soft Mail Order by Tricia and Sheila
Playtesting by Sylvia Parry, Jon 'Crystal Religion' Woodroffe, Alix West and Mat Gardom
Additional Playtesting by Most of the Above
TALKIE voices by Tony Dillon and Patrick Kelly

CHARACTER VOICES

Simon – Brian Bowles; Calypso, Sordid & Runt – Roger Blake; Additional Parts by: Jay Benedict, Douglas Blackwell, Julia Brams, Rupert Degas, Tony Dillon, Paul Mark Eliott, Jonell Elliott, Jon Haines, Constance Lamb, Martin Sherman and William Vanderpoye.

ABOUT THE AUTHORS 2

Simon Woodroffe lives in a small flat in Birmingham with only a psychotic, albino hamster for company. He has recently left University after discovering that Artificial Intelligence's chief use is for tracking submarines and controlling lifts. This means that he can now afford to buy deodorant although many say that the difference is negligible. Like all programmers, he doesn't like windows very much because he believes that too much fresh air is bad for you. His new claim to fame is that he has NEVER played the National Lottery although everyone knows this is a total lie.



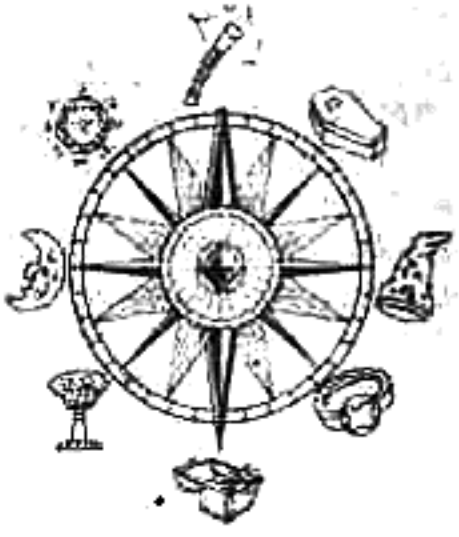
Michael Woodroffe also lives in Birmingham with his wife Patricia. His dreams of owning a canal barge will soon become reality whereupon Adventure Soft will have to find someone else to do whatever it was that he did. His claim to fame is that he once employed one of the most successful men in the computer industry as a sales assistant in his shop. He also claims to be able to complete Windows Solitaire in under 100 seconds which gives us some clues as to what he actually does around here. He has never seen Pulp Fiction (there's always one!)

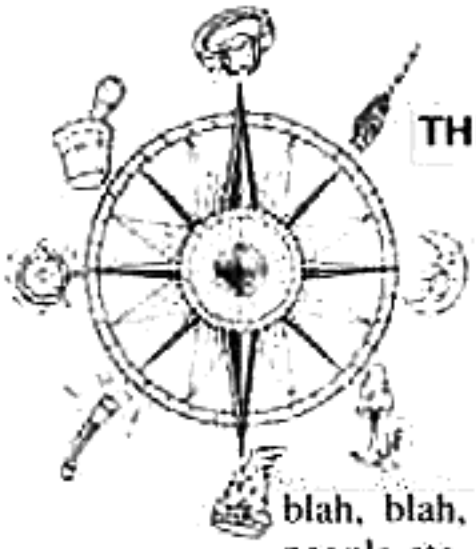
Alan Bridgman is also married and lives in Bristol. He has been known to enjoy putting leaded lights onto windows and releasing carnivorous insects into his house to eat herbivorous ones. He has still not opened a Christmas present given to him by Adventure Soft over 3 years ago. Despite being a bastion of knowledge about computers he has never been able to develop a convincing random number generator. His current efforts would do for the National Lottery what Bruce Grobbelar did for Southampton.



CONTENTS

THE STORY SO FAR...	4
THE QUICK VERSION	4
THE DULL VERSION	4
DUH... WHAT THESE DISK THINGS THEN???	5
PLAYING THE GAME	6
FEATURES, SAVING/LOADING/PAUSING OPTIONS	8
TECHNICAL PROBLEMS	9
PERSONAL PROBLEMS	9
PUZZLE PROBLEMS	9
THE LAST WORD	9
INTERPRETES	10
A PROPOS DES AUTEURS	11
RESUME DES EPISODES PRECEDENTS	12
LA VERSION RESUMEE	12
LA VERSION RABACHEE	12
ET QU'EST-CE QU'ON FAIT DE CES TRUCS EN PLASTIQUE ?	13
C'EST QUOI CE JEU ?	14
L'ÉCRAN	15
DES FONCTIONS A FOISON	16
SAUVEGARDE/PAUSE/ REPRENDRE	17
PROBLEMES et PEPINS TECHNIQUES	17
PROBLEMES PSYCOLOGIQUES et ETATS d'AME	17
PROBLEMES de BIDOUILLAGE	18
ET POUR CONCLURE...	18





THE STORY SO FAR...

(aka Buy the first game you tight fisted git)

THE QUICK VERSION

Simon is a young boy accidentally transported to a strange land. He has loads of adventures... blah, blah, blah and rescues some people etc. etc. and kills Sordid the evil bad wizard who, surprise... surprise, wants revenge from beyond the grave.

THE DULL VERSION

Rather than launch into a typical 'once-upon-a-time' story of Simon's previous exploits, we have included an audio transcription of a meeting he had with a psychiatrist shortly after his previous adventure.

Doc: "Let us just go over zis once more... You vere magically transported—"

Simon: "Teleported."

Doc: "Teleported to another vorld?"

Simon: "Another dimension, I think."

Doc: "Another dimension vere you met ze goblins and dvarfs—"



Simon: "And a dragon."

Doc: "A dragon and, if I read my notes correctly, some talking voodvorm?"

Simon: "Woodworm."

Doc: "Voodvorm, yes."

Simon: "And a woman that changed into a pig."

Doc : "And ze pig-voman and er...Ze Billy goats gruff, a tree vot talked, and some vizards."

Simon: "I vas, sorry was, a wizard."

Doc: "You vere ze vizard?"

Simon: "I had to rescue another wizard."

Doc: "Another vizard? So there is two vizards?"

Simon: "And a bad wizard."

Doc: "A bad vizard as vell?"

Simon: "Did I mention the demons?"

Doc: "Of course, ze demons and ze little green one vot is eating mud."

Simon: "And I ended up pushing the bad wizard into a pool of lava."

Doc: "Ah yes! And you is saving everyone, ja?"

Simon: "You're not taking me seriously, are you?"

Doc: "Of course, of course. I is believing every bit of it."

Simon: "Even the bit about the game show host at the end?"

Doc : "That is vot I is getting paid for. Vot is you saying the bad vizard is called?"

Simon: "Sordid. Look, I know this all sounds a bit unlikely but—"

Doc: "Not at all. Not at all. I is seeing lots of people like this everyday of ze veek."

Simon: "Thank-god for that. I thought I might be going crazy. Ha ha ha."

Doc: "I is thinking a nice holiday would be doing you good, ja?"

Simon: "Well. Actually, I could do with one. It takes it out of you. Saving the world, I mean."

Doc: "I am knowing this great hospit— I mean hotel vere you could go to... relax."

Simon: "That sounds like a good idea."

Doc: "And I is having this nice new jacket to be giving you as vell."

Simon: "I see..."

DUH... WHAT THESE DISK THINGS THEN???

In fact, there are no disks at all. That shiny round thing/Those square bits of plastic you may have noticed is/are actually (a) South American Armadillo Frisbee(s) used to determine whether a young suitor is eligible to take the princess of the ruling tribe's hand in marriage. The objective is to render an adult armadillo unconscious using only three Frisbees and half a coconut from a range of 20 metres. However, for some reason unknown to the local tribesmen, Western explorers passing through the area would often use them like this:-

CD version

1. They placed the shiny round thing in the shiny round thing shaped holding device which in turn fitted into a big grey box (They put the CD in the CD drive).

2. They fiddled about with a long thin plastic thing attached to the big grey box and caused symbols to appear on a square grey box with a glass front (They got their computer into a fit state to run games i.e. they quit any other applications including Windows).

3. The symbols they typed first, enabled access to the shiny round thing in the shiny round thing shaped holding device (They typed the letter for their CD drive followed by a colon and pressed Return e.g. D:).

4. They then typed more symbols which looked something like this: INSTALL. This caused all manner of things to happen (They typed INSTALL at their CD drive prompt and then followed the on-screen instructions).

FLOPPY version



1. They did pretty much the same thing with the small bits of plastic except they accessed the small bits of plastic holder (They accessed their floppy drive before typing INSTALL).

Obviously, we cannot condone the use of disks for the purpose of cruelty to armadillos... Besides which, they keep moving out of the way and this can often lead to General Failure paying a visit to a disk near you.

We would further like it to be known that we will take no responsibility for disks damaged by armadillo hunting.

GETTING STARTED

After installing and setting up your disks/CD then you're ready to experience the latest in state-of-the-art adventuring. You'd be well advised to take the week off work, cancel the milk and papers and take the phone of the hook. Are you sitting comfortably? Then let's begin...

Type SIMON2 ensuring you are in the directory containing the Simon 2 game files.

If all is well, then the first thing that should happen is the introduction sequence which sets the scene for the game. It's probably a good idea to watch it at least once although it can be skipped through by pressing the F5 key.





If you have any problems at this point then consult the relevant section at the end of the manual or the **Common Complaints** sheet.

PLAYING THE GAME

Simon the Sorcerer 2 is an adventure game. That is to say, you have adventures in it. After the opening sequence the game will begin straight away with you controlling Simon (that's the guy in the red outfit with the stupid hat). You are told during the intro to find some mucusade in order to power the magical wardrobe which will get you home and that the castle is the best place to start looking.

GETTING ABOUT THE PLACE

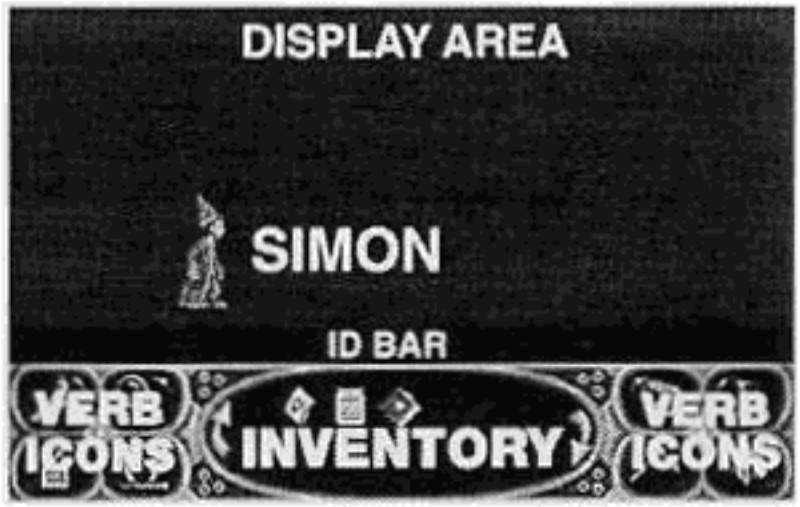
In order to move Simon around the screen then simply click on the required area with the mouse pointer and Simon will walk there if he can. If you have a Verb Icon selected then it will be cleared back to the walk crosshair when you do this. Be warned, Simon 2 now features scrolling locations so always check around the edges.

In some areas walking off the side of the screen will take Simon to the map. This map is an overhead view of the area Simon is currently in. By moving the pointer over the map then other areas can be discovered (text describing the area will appear when the pointer is moved over it) and by clicking with the left button then Simon will walk to it. The map of the city can be scrolled left and right by moving the cursor to the edges of the screen.



I'M A CONTROL FREAK!!!

Controlling Simon is made simple by our brand new, revolutionary, totally original interface. Yes, just when you thought you'd seem them all then along comes another one that's completely the same... almost. Simon is now controlled by means of a panel of 8 icons at the bottom of the screen (they're the ones that neatly frame the inventory in the middle). By clicking on any of the icons then the pointer will change to represent it and then by clicking on a area of the screen Simon will attempt to interact with it in the way you have specified.



SCREEN



LOOK AT

This verb enables Simon to Look At stuff. This is no big surprise to anyone I'm sure. It is also the default icon when the cursor is over the verb bank and inventory.



PICK UP

You probably won't even read this one so I won't both offending you by telling you what it means.



PUSH/PULL

This one covers both pushing and pulling things.



OPEN/CLOSE

Use this verb to open or close things depending on the state they are current in. For all you neurally challenged people out there, that means it opens something that is closed and vice versa... Vice versa means the other way around, Mr. Gump.



TALK TO

Select this verb to open communication channels with other characters in the game.



USE and WITH

This is the most versatile of the verbs as it covers all actions between things



in the game. Most things cannot be used by themselves but must be used with something. If the first object selected after highlighting Use is of this type then the cursor will change to the With icon (a question mark). The next item selected will be what Simon attempts to use with the first object selected.



GIVE and TO

This verb is the most original



feature in the Simon 2 as everyone else just puts it in with USE. We decided to put them separately as there is quite clearly a difference between giving someone a chainsaw and use a chainsaw with someone. This is to say nothing of the fact that having seven verb icons wouldn't look very good... Anyway, selecting an object after highlighting Give will result in the cursor changing to the To icon (also a question mark, funnily enough). The next thing selected (it should be a person if this verb is to have an effect) will be the target to whom Simon attempts to gives the object .



WEAR

Last and definitely least is wear. This, fairly obviously, would be used in the unlikely (nearly unique actually) eventuality that Simon will want to don a new item of clothing.







FEATURES, FEATURES, FEATURES.

In Simon the Sorcerer 2 we did actually manage to come up with some **brand new** adventure game features!!! Cue extra marks for originality from certain magazines. Of course, we've also included a load of old ones but hopefully no one will realise that.

THE F10 FEATURE

This imaginatively titled feature is so called because it works by pressing F10. Just to prove how much attention we pay to the media, we have responded to the typical magazine criticism of adventure games i.e. Where are those hit boxes? (Hit boxes, for those people who have just been dug up and placed in Natural History museums, are the areas of the screen you move your cursor over which are relevant to the game in some way.)

By simply tapping the F10 key then all hit boxes currently on screen will be displayed for your pleasure (they are represented by little white stars) The game will pause for your convenience whilst this is happening. After a couple of seconds things return to normal again.



THE ANTI DÉJÀ VU FEATURE

In many places during Simon 2, long animations and dialogues can be skipped through quickly by pressing F5. Pressing the right hand mouse button also has the effect of killing the last line of text and going on to the next one (for all you super-fast readers out there). This sounds a bit naff in the talkie version as the line will be cut off in the middle so don't say we didn't warn you.

THE 'TURN THAT INFERNAL RACKET DOWN' FEATURE

Music getting on your nerves? Try pressing the 'M' key. It'll make a world of difference. Incidentally, pressing it again will reverse the process. Cor...

You can settle for altering the music volume by pressing the + or – keys on the numeric key pad.

And this is just in! By pressing the 'S' key, you can toggle the sound FX on/off. Not that anyone would want to... By pressing the 'B' key, you can toggle the background sound FX on and off. These are things like the background chatter in MucSwamplings.

THE 'SOLIDARITY, BROTHER' FEATURE

If you feel guilty about owning a CD-ROM and would rather play without the full 'Talkie' soundtrack, you can put text mode on instead by hitting 'T'. Congratulations, you've just wasted five pounds! Pressing 'T' again will restore the audio.

SAVING/LOADING/PAUSING OPTIONS

In order to perform these functions, Simon is equipped with a magical postcard from the beginning of the game. By using this (Use Postcard), the game will pause and you will have the option to Save, Load or Quit the game

By clicking on SAVE you will be able to save your current game and by clicking on LOAD then you will be able to load a previously saved game. QUIT causes your computer to self-destruct but, of course, you already knew that.

TECHNICAL PROBLEMS

Unfortunately, these things do happen. Please, please, please, please, please check with the list of common complaints before ringing us up and forcing us to make you look like a complete fool and sending a copy of the conversation to Beadle.

See the separate card that is included in the box, for the latest technical advice and troubleshooting guide. It's got Common Complaints written at the top. Wow!!

PERSONAL PROBLEMS

Girls in their late teens/early twenties can write to Simon at Adventure Soft as long as they use scented paper and put little hearts instead of dots above the i's. Simon does not guarantee to answer all problems but does guarantee to laugh at any of the really tragic ones.

PUZZLE PROBLEMS

There are two solutions to this one. You can ring Adventure Soft on 0121 352 0847 to enquire about the current running times of the Personal Hint Line or to apply for a Hint Book. Included in the box is a Hint Book Application Card thingy which you could fill in if you'd rather wait a few days for your hints. If you decide to phone with an order then please have your Access/Visa card on standby – believe it or not, we have better things to do than wait for you to discover which pair of trousers you left your wallet in.



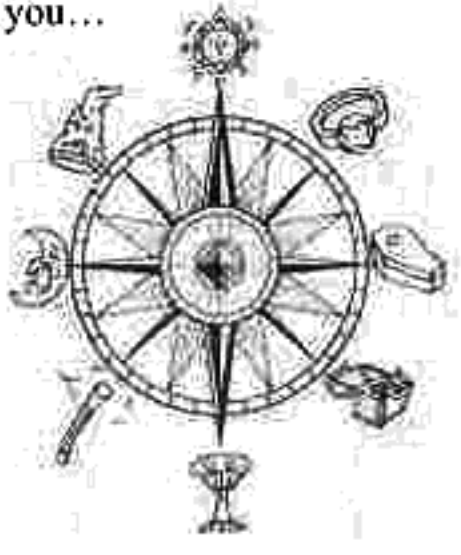
You could also email us on **just_kidding@too.cheap.to.get.one** with any problems, criticism or abuse although don't expect to receive a reply as we just made this up to be cool. Write a letter or phone like any normal person and stop being a computer geek whose best friend is someone you've never met called Net Runner who lives in Outer Mongolia.

THE LAST WORD

We sincerely hope that you enjoy playing Simon the Sorcerer 2 (hereafter known as StS 2) although it doesn't really matter now as, unless you're playing illegally, we already have your money.

If you are playing an illegal copy of StS 2 then we hope you're hating every minute of it and would like to extend a warning. StS 2 features the latest 'Destroyer' copy protection. The effect of this makes the nastiest of viruses feel like a birthday present. You may think you're clever... but are you as clever as we are?

Don't say we didn't warn you...





GENERIQUE

Scénario et conception: Simon Woodroffe
Production et réalisation: Michael Woodroffe
Programmation et encodage: Alan Bridgman
Post-programmation: Simon Woodroffe
Transposition graphique: Chris Downes, Michael Woodroffe et Matt Gardom
Contributions graphiques: Paul Drummond, Jef Wall, Steven Rutherford, Kevin Preston, Graham Stead et Maria Drummond
Couverture et visuels: Jef Wall
Musique: Dave Punshon
Effets et trucages sonores: Michael Woodroffe
Manuel écrit par Simon Woodroffe - Réalisation: Laurence Miller
Assistante de production: Tricia Woodroffe
Conception du bon de commande d'*Adventure Software:* Tricia et Sheila
Tests de mise au point du jeu: Sylvia Parry, Jon "Crystal Religion" Woodroffe, Alix West et Mat Gardom
Tests effectués par la plupart des sus-mentionnés
Version française: Stéphane Radoux et Groupe SRC

INTERPRETES

Simon: Marc SAEZ et la Troupe ORDEGON
Direction artistique: Guillaume de Pétigny



A PROPOS DES AUTEURS

Simon Woodroffe habite Birmingham avec pour seul compagnon dans son petit appartement un hamster albinos maniaco-dépressif. Il a récemment plaqué ses études supérieures en découvrant que l'intelligence artificielle avait pour principaux débouchés la détection des sous-marins et le pilotage des ascenseurs. Son entrée dans la vie active lui permet désormais de s'acheter du déodorant; cependant, la majorité de son entourage n'a que très peu perçu cette évolution. Comme tous les développeurs d'applications, il se méfie des fenêtres ouvertes car il est persuadé qu'aérer sans modération peut gravement nuire à la santé. Depuis la récente fondation de la Loterie Nationale au Royaume-Uni, il se targue bruyamment de n'y avoir jamais, jamais joué, tant bien même tout le monde sait qu'il s'agit là d'un mensonge éhonté.

Michael Woodroffe vit aussi à Birmingham avec pour compagne sa femme Patricia. Il devrait bientôt réaliser son rêve et acquérir une péniche, ce qui aura pour conséquence de priver Adventure Soft de ses talents et de devoir trouver quelqu'un d'autre pour y faire ce qu'il pouvait bien y faire. Il se targue d'avoir, par le passé, employé l'un des personnages les plus en vue du secteur de l'informatique en tant que vendeur dans sa boutique. Un autre des titres de gloire qu'il revendique tient à ses performances autoproclamées au jeu du Solitaire de Windows: il finit toujours la partie en moins de cent secondes, ce qui constitue une bonne indication de la manière dont il emploie son temps de présence en nos locaux. Il n'aurait vraiment jamais vu *Pulp Fiction* (on en trouve toujours un...).



Alan Bridgman est lui aussi marié, mais il habite Bristol. On lui a connu une période au cours de laquelle il transformait ses fenêtres en posant du verre cathédrale et se distrayait en procédant à des lâchers d'insectes carnivores chargés de dévorer leurs congénères herbivores fréquentant sa demeure. Trois ans plus tard, il n'a toujours pas ouvert l'emballage du cadeau qui lui fut remis par *Adventure Soft* pour Noël. Bien qu'il soit un éminent expert en ordinateurs, il n'a pas encore réussi à développer un programme satisfaisant capable de générer des nombres aléatoires. Il déploie de tels efforts actuellement qu'il devrait porter la Loterie Nationale au niveau atteint par l'équipe de Southampton grâce aux soins de Bruce Grobbelar (ou par celle d'Auxerre avec Guy Roux).





RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Et puis quoi encore ? Payez-vous le premier jeu, bande de rats...

LA VERSION RESUMEE

Simon est un jeune garçon qui se retrouve accidentellement dans une contrée étrange. Il va lui arriver toutes sortes d'aventures, il sauve la veuve et l'orphelin, etc., et tue Sordid, le cruel sorcier retors qui... qui... qui l'eût cru, oh ! ah ! mince... veut se venger car son âme malfaisante lui a survécu.

LA VERSION RABACHEE

Pour vous épargner un récit des exploits de Simon du genre "il était une fois...", nous avons décrypté la bande sonore du psy qu'il a consulté juste après son retour dans le réel.

Le doc: "Nous zallons réprendré depouis lé débutt... Vous zavé zété magicalément transporté..."

Simon: "Téléporté."

Le doc: "Téléporté dans l'autré monde ?"

Simon: "Dans une autre dimension, si vous préférez."

Le doc: "L'autré dimensionne zhabitée par les loutinnes zé les pétites... nains ?"

Simon: "Et un dragon."

Le doc: "Lé dragonne zé, sur mes nottes jé vois qué il y a aussi l'asticotte qui parlé..."

Simon: "Et une femme qui se transforme en truie."

Le doc: "Zé la femme-truitte, Billy lé bélié grincheux, l'arbré qui parlé et les sorciérés."

Simon: "Zétais, pardon... j'étais moi aussi sorcier."

Le doc: "Sorcié ? Alors, il y avait deux sorciérés ?"

Simon: "Oui, moi et un sorcier maléfique."

Le doc: "Oun méchante sorcié ?"

Simon: "Vous ai-je parlé des démons ?"

Le doc: "Si, si, lé démonne, et lé pétite toutte verte qui mangé la boue..."

Simon: "Et finalement, j'ai pu précipiter le méchant sorcier dans une coulée de lave."

Le doc: "Eh, qué si, et vous avez sauvé toutte le monde."

Simon: "Vous me croyez au moins ?"

Le doc: "Ma ! Si ! Yé lé crois, yé lé crois... Toutte, toutte, toutte."

Simon: "Même la partie avec le meneur de jeu à la fin ?"

Le doc: "Yé souis payé pour ça. Comment zétais déjà lé nomme dé cé sorcié ?"

Simon: "Sordid. Écoutez, je sais, tout ça peut paraître très étrange, mais..."

Le doc: "Aucounément, pas dou toutte. Yé vois plein dé gens comme vous toutte la semaine, alors."

Simon: "Vous me rassurez. J'avais presque peur d'être devenu fou. Ha ha ha."

Le doc: "Yé crois qué oun petitte vacancé sérait bien pour vous, si."

Simon: "Eh bien, oui, ça ne pourrait pas me faire de mal. Vous savez, c'est épuisant, on n'est plus soi-même, je veux dire, sauver le monde, tout ça..."

Le doc: "Et joustément yé connais oun tré belle hopit... Yé veux dire, oun hotel, pour prendre lé repos."

Simon: "Je crois que je vais me laisser tenter."

Le doc: "Et régardez, c'est comme la cloub dé vacancé, yé vé vous donner lé T-Shirt, avé lé très longues manchés."

Simon: "Et bien... Je vais quand même réfléchir..."

ET QU'EST-CE QU'ON FAIT DE CES TRUCS EN PLASTIQUE ?

Détrompez-vous, contrairement aux apparences, il ne s'agit ni de disques ni de disquettes. Ce machin rond ou les carrés en plastique que vous avez pu trouver dans la boîte sont en fait des frisbees sud-américains pour la cérémonie du tatou. La cérémonie permet de savoir si un jeune guerrier peut prétendre obtenir la main de la fille du chef de la tribu. Il faut assommer un tatou adulte avec seulement trois lancers de frisbee et une moitié de noix de coco à une distance de vingt mètres. Toutefois, pour des raisons qui échappent totalement aux indigènes, les ethnologues-occidentaux en vadrouille dans le coin en font un tout autre usage, à savoir...

VERSION CD

1 - Ils placent la rondelle brillante dans le tiroir-écrin du coffret gris (ils placent le CD dans son lecteur).

2 - Ils tripotent un truc en plastique attaché au coffret gris et ils font apparaître les signes lumineux sur le cristal du devant de la grosse boîte (ils préparent leur machine à charger un jeu, c'est-à-dire qu'ils ferment toutes les applications, Windows y compris, et retournent sous DOS).

3 - Ils font ensuite apparaître un signe qui permet d'entrer en contact avec l'esprit de la rondelle brillante dans son écrin (ils tapent la lettre correspondant à leur lecteur de CD suivie de " : " et valident, par exemple C:\>D:+<Entrée>).

4 - Ensuite leurs doigts font apparaître une suite de signes qui ressemble à ça : INSTALL. Et l'ancêtre de la rondelle brillante leur répond (ils tapent INSTALL à la suite de l'invite du lecteur de CD et suivent les instructions qui s'affichent à l'écran).



VERSION DISQUETTES

1 - C'est presque la même chose avec les machins carrés en plastique, mais ils les glissent dans la fente du coffret au lieu de les mettre dans le tiroir (ils tapent INSTALL à la suite de l'invite du lecteur de disquettes).

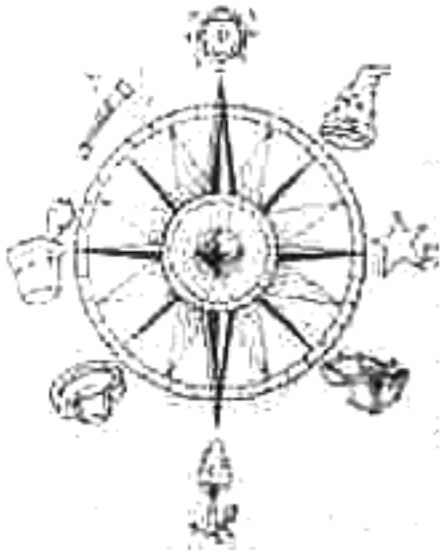
Il est évident que nous ne pouvons que déplorer cette façon cruelle de massacrer les tatous. De plus, les tatous bougent tout le temps, et à les suivre on risque de tomber nez à nez sur le général Faute de Protection. Attention, même sans son armée, ce général peut être très, très dangereux.

Comme formellement stipulé, la compagnie décline toute responsabilité quant aux dommages pouvant résulter de l'utilisation de disquettes pour la chasse au tatou.

DEROULEMENT DU JEU

Après avoir procédé à l'installation du CD ou des disquettes, vous voilà prêt à vivre le summum en matière de jeux d'aventures ailletèques (bien plus évolués que les guatémaltèques). Il est recommandé de prendre un congé sans solde, de suspendre ses abonnements et les livraisons diverses et





de débrancher le téléphone. Êtes-vous confortablement installé? Oui, alors c'est parti...

Placez-vous dans le répertoire assigné au jeu et tapez SIMON2. Si tout va bien, la séquence d'introduction se charge et vous découvrez le décor du jeu. C'est pas plus mal de l'examiner au moins une fois en détail, même si on peut s'en dispenser en appuyant sur la touche F5.

Si vous éprouvez une quelconque difficulté à ce stade, reportez-vous à la section adéquate de la fiche **Réclamations courantes** qui se trouve à la fin du manuel.

C'EST QUOI CE JEU ?

Simon le sorcier 2 est un jeu d'aventures. Donc, il se décompose en épisodes successifs. Après la séquence d'introduction, vous entrez dans le jeu, c'est-à-dire que vous contrôlez Simon (c'est le petit personnage en costume rouge, coiffé d'un chapeau ridicule) et donc ses déplacements. Puisqu'on vous a dit dans l'intro que vous devez dénicher une espèce de bestiole ou un filtre, ou un truc de ce genre, afin de pouvoir accéder à la garde-robe magique qui va vous permettre de retourner chez vous, autant le faire : a priori, on va plutôt chercher ça dans le château.



COMMENT SE DEPLACER

Pour faire évoluer Simon à travers l'écran, déplacez le pointeur de la souris et cliquez ; normalement, Simon parviendra à la zone indiquée s'il en est capable. Si une icone Verbe est active, elle s'applique en lieu et place du curseur en croix. Faites gaffe, Simon 2 comprend à présent des barres déroulantes indiquant les diverses destinations, donc voyez ce qui se passe dans les coins de l'écran.

Selon les zones traversées, rapprocher Simon des bords de l'écran peut faire apparaître la carte. La carte est une vue en plongée de la zone dans laquelle Simon évolue. En plaçant le curseur en divers points de la carte, d'autres zones peuvent apparaître (une légende s'affiche lorsque le curseur est positionné sur la zone en question) et un clic sur le bouton gauche de la souris entraîne Simon dans une nouvelle zone. Le plan de la cité peut être exploré de droite à gauche et inversement en plaçant le curseur sur les bords de l'écran.

JE SUIS UN FADA DE TOUTES CES COMMANDES

Notre toute nouvelle interface révolutionnaire, à la pointe de la technique, totalement unique en son genre, vous permet de contrôler aisément Simon. Oui, même lorsque vous croyez avoir exploré toutes ces commandes, voilà qu'il s'en pointe une nouvelle qui fait pratiquement la même chose que la précédente... enfin, pas tout à fait. Les huits icones du bas de l'écran (de part et d'autre de la zone d'inventaire) servent à actionner Simon. Si vous cliquez dessus, le curseur change d'aspect ; lorsque vous cliquez ensuite sur une zone de l'écran, Simon tente d'accomplir l'action ainsi définie.



L'ÉCRAN



EXAMINER

Ce verbe permet à Simon d'examiner un truc. On s'en doutait. C'est aussi l'icone active par défaut quand le curseur est positionné sur les icones ou dans la zone d'inventaire.



SAISIR

Comme vous allez sauter ces lignes, je ne vois pas pourquoi vous et moi nous devrions nous s'étendre là-dessus (surtout que je ne suis pas certain que ce que j'écrive soit ce que vous lisiez à l'écran !).



REPOUSSER/ATTIRER

Soit c'est l'un, soit c'est l'autre. Simon pousse ou attire à lui...



OUVRIR/FERMER

Comme ci-dessus, en fonction de l'état de l'objet. Pour les attardés mentaux, rappelons qu'une porte doit être ouverte ou fermée, et vice versa. Vice versa veut dire et inversement, ballot !

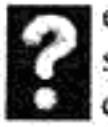


CONVERSER

Choisissez cette fonction pour communiquer avec les divers interlocuteurs de Simon.



UTILISER

C'est le plus versatile des verbes puisqu'il déclenche toutes sortes d'interactions entre les objets. La plupart des objets ne peuvent servir isolément, ils doivent être combinés avec quelque chose. Si l'objet initialement sélectionné en activant la commande UTILISER est du premier type, le curseur se transforme alors  et le point d'interrogation indique qu'un second objet doit être sélectionné. En déplaçant le point d'interrogation sur cet autre objet, Simon pourra l'utiliser en complément du premier objet sélectionné.



TENDRE

Ce nouveau verbe représente l'une des fonctions les plus originales de Simon 2 puisque tout le monde se contente de la fonction " Utiliser " pour réaliser ces deux types d'action. Nous, nous avons, seuls entre tous, décidé de les distinguer : ce n'est pas, par exemple, la même chose de tendre une scie à quelqu'un et de se servir d'une scie sur lui. Et puis, pour la symétrie, on se voyait mal ne disposer que de sept icones... Bref, sélectionner un objet quand " Tendre " est activé a pour effet d'en transformer l'apparence en point d'interrogation (encore ? comme c'est étrange !). Le prochain  personnage sélectionné (il faut que ce soit un personnage et non objet pour que cela fonctionne) se voit remettre l'objet par Simon, ou du moins Simon tente de le lui transmettre.



REVETIR

Dernier des verbes et non le moindre. A n'utiliser qu'au cas hautement improbable (et tout à fait exceptionnel) où Simon désirerait revêtir un nouveau vêtement.

DES FONCTIONS A FOISON

Avec Simon le sorcier 2, nous avons inauguré tout un tas de **nouvelles fonctionnalités** de jeu. Remarquez toutes les étoiles que nous ont décernées certains magazines pour ce formidable effort d'innovation. Bien évidemment, nous avons aussi repris un tas de fonctionnalités du jeu précédent mais heureusement, personne ne s'en est aperçu.

LA FONCTION F10

Cette fonction à l'intitulé follement original est ainsi dénommée parce qu'il faut utiliser la touche F10 pour l'actionner. Juste pour montrer le soin apporté à la présentation, nous avons répliqué à la sempiternelle remarque que les magazines spécialisés opposent aux jeux d'aventures, à savoir : mais où sont donc les zones actives ? Pour ceux qui viendraient juste d'être capturés et mis en vitrine au musée d'Histoire naturelle, les zones actives sont celles sur lesquelles vous placez votre curseur et qui devraient avoir un rapport quelconque avec le déroulement du jeu.

Il suffit donc d'actionner la touche F10 pour que toutes les zones actives de l'écran s'illuminent sous vos yeux fascinés (ce sont les petites étoiles argentées qui les localisent). Pour vous être encore plus agréables, une pause sera marquée tandis qu'elles vous seront révélées. L'instant d'après, le cours normal des choses sera rétabli.

LA FONCTION "JAMAIS ENCORE VU ÇA"

A maintes reprises en cours de jeu, les animations et les dialogues prolongés peuvent être escamotés en appuyant prestement sur la touche F5. Cet effet anti-déjà vu peut aussi être obtenu avec la souris : le bouton droit permet d'effacer la dernière ligne du texte pour faire place à la suivante (on a pensé aux virtuoses de la lecture rapide). Évidemment, en version sonore, cela peut surprendre puisque le commentateur se voit ainsi couper le sifflet en plein milieu d'une phrase. On vous aura prévenu...

LA FONCTION " MAIS C'EST PAS FINI CE TAPAGE ! "

La musique vous énerve ? Glissez un doigt sur la touche " , " et appuyez. Voilà le calme et la félicité retrouvés. Refaites-le maintenant pour voir et vous allez entendre ce que vous entendiez. Dingue ça, non ?

L'autre solution consiste à actionner les touches + et - du pavé numérique afin de moduler le niveau sonore. Et ce n'est pas tout ! La touche " S " permet d'activer et de désactiver les effets spéciaux. Les bruitages (comme les bruits de vagues des documentaires du type " La pêche à la baleine ") peuvent être aussi coupés et rétablis à l'aide de la touche " B ".

LA FONCTION "TRAVAILLEURS, TRAVAILLEUSES... "

Si le fait d'avoir acquis un CD-ROM, alors que tant d'enfants de par le monde n'ont pas à manger, vous perturbe, et que vous préféreriez jouer sans bénéficier de la bande son, vous pouvez passer en mode d'affichage des légendes en actionnant la touche " T ". Bravo, ça s'appelle jeter de l'argent par les fenêtres ! Heureusement, appuyer de nouveau sur " T " rétablit le son.

SAUVEGARDE/PAUSE/ REPRENDRE

Afin d'obtenir ces résultats surprenants, Simon est doté dès le début du jeu d'une carte postale magique. Avec ce joker, vous pouvez enregistrer une partie, la reprendre ou simplement passer à tout autre chose (mettre fin au jeu).

L'option Enregistrer sauvegarde le jeu en cours et l'option Charger permet de reprendre une partie sauvegardée. L'option Quitter enclenche la mise à feu du système d'autodestruction de votre ordinateur, comme chacun sait.

PROBLEMES et PEPINS TECHNIQUES

Eh oui, même les meilleurs connaissent ça. Mais surtout, surtout, surtout, on vous en supplie, consultez donc la fiche qui accompagne ce manuel avant de nous passer un coup de fil et nous obliger à vous faire rougir et à envoyer la transcription de la conversation au censeur de votre lycée. Elle se trouve dans la boîte, et elle recense tous les problèmes techniques rencontrés ainsi que les ultimes recommandations techniques.

PROBLEMES PSYCOLOGIQUES et ETATS d'AME

Les mineures de 15 ans et plus peuvent écrire à Simon aux bons soins d'*Adventure Soft* à condition de le faire sur papier à lettres enluminé et parfumé en n'oubliant pas de ponctuer les " i " de petits cœurs gribouillés. Simon ne peut garantir qu'il répondra à toutes les lettres, mais les plus ahurissantes seront lues en public devant tous ses copains hilares.

PROBLEMES de BIDOUILLAGE

Si vous avez des questions se rapportant à la résolution rapide des énigmes et situations compliquées du jeu (pour tricher, quoi !), vous avez deux solutions. Vous pouvez téléphoner au 121 352 0847 (composer d'abord 19-44 depuis la France) et vous aurez la chance de vous faire communiquer les heures de fonctionnement de notre ligne spéciale "Trucs et astuces" en anglais, of course! Vous pouvez aussi commander le Hint Book (le livret des trucs et astuces). Comme les choses sont bien faites, vous trouverez un bon de commande pour obtenir le livret des trucs et astuces (Hint Book Application Card) que vous pouvez remplir et renvoyer afin de vous épargner un délai de quelques jours avant d'obtenir une réponse. Be careful, c'est en anglais, z'également. Si vous préférez téléphoner pour commander de suite, n'oubliez pas de tenir votre carte Visa ou Master à portée de main car figurez-vous que nous avons autre chose à faire que d'attendre que vous souveniez dans quelle poche (celle du blouson ou de la veste ?) vous auriez bien pu laisser votre portefeuille.

Vous pouvez aussi laisser un message dans la boîte électronique de notre serveur (**sans_blague@fautpas.pouss.er**) pour nous faire part de vos questions, remarques et demandes diverses. Mais ne vous attendez pas à recevoir une réponse, car nous venons de l'inventer, histoire d'avoir l'air dans la course. Écrivez ou téléphonez comme tout un chacun et arrêtez de tourner au fêlé de l'informatique dont le meilleur ami est un type surnommé CyberSprinter qui réside au fin fond de la Mongolie méridionale.

ET POUR CONCLURE...

Nous espérons vivement que notre jeu Simon le sorcier 2 (ci-dessous désigné STS2) vous apportera toute satisfaction, quoique finalement, peu importe à présent puisque, si vous ne l'avez pas piraté, nous avons encaissé votre argent.

Au cas où vous seriez en train d'utiliser une copie piratée de STS2, nous espérons que ce jeu vous tape sur le système... sachez d'ailleurs que votre système n'est pas protégé contre notre dispositif perfectionné de "Recherche et Destruction" visant à détecter les copies illégales. Comparé à ce qu'il déclenche, le plus vicieux des virus vous paraîtra aussi peu pernicieux qu'un cadeau d'anniversaire. Vous vous croyez malin... Mais à malin, malin et demi (restons modestes).

Vous ne viendrez pas dire que vous n'avez pas été prévenu...

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous- même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



adventure soft

The Lion, The Wizard & The Wardrobe

Adventure Soft (UK) Ltd. PO Box 786, Sutton Coldfield, West Midlands, B74 4HG Tel: 0121 352 0847

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG