

Dream Web



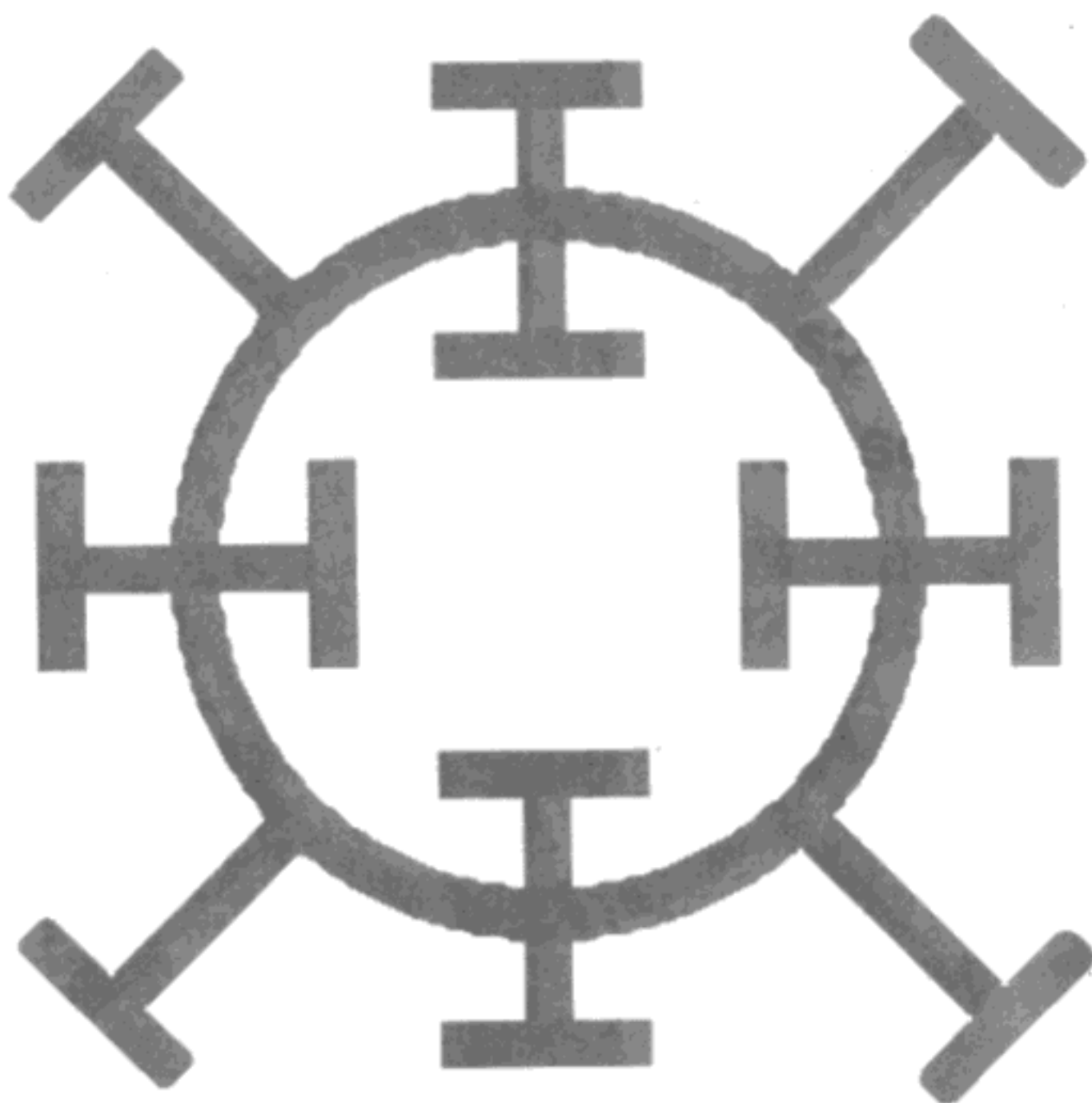
EXIT

DreamWeb



MANUAL-MANUEL

empire[®]
I N T E R A C T I V E





Votre Guide Dreamweb

CREDITS

Directeur: Neil Dodwell Artiste: David Dew
Musique: Matt Seldon

Acteurs: **Narrateur/Ryan** Martin Sherman
 Sparky Patrick Kelly
 Louis Dee Graham
 Silverman John Haines
 Eden Nikki Robinson
 Diane Underwood Rena Kaye
 Gardien Tony Dillon
 Voix du Destin Carol Nudds

Les autres rôles sont joués par les acteurs.
Enregistré à Videasonix Ltd. Sound Studio, Camden, Londres.
Post-production de Reflex Interactive.

Technique: **Producteur** Patrick Kelly
 Ingénieur du son principal Paul Harris
 Assistant Ingénieur du son Matt Grime
 Directeur du son Rik Yapp
 Echantillonnage de son Creative Reality
 Assistant au son Matt Seldon
 Idée et conception Creative Reality
 Créé par Neil Dodwell
 Graphismes et effets David Dew
 Musique et effets Matt Seldon
 Accessoires conçus par Stephen Marley
 Production des accessoires Paul Oglesby
 Conversion du son Reflex Interactive
 Guide écrit par Neil Dodwell et Rik Yapp
 Coordinateur du script Barry Tuck
 Assistance générale de Chad Schofield
 Machiniste Steve Lamb

Creative Reality représenté par Jacqui Lyons

Produit par Rik Yapp et Creative Reality

© 1994 Creative Reality
Publié par Empire Interactive Entertainment.

INTRODUCTION

Dans vos rêves, vous vous retrouvez toujours dans le labyrinthe des rêves, comme tout le monde. Le subconscient joue un rôle important dans votre vie quotidienne. Il est au cœur de la civilisation même. Le labyrinthe est contrôlé par sept personnes qui contiennent, chacune, la puissance d'un nœud à l'intérieur du labyrinthe. Ces personnes imprègnent le labyrinthe, et donc, le monde, de leurs propres forces et de leurs propres faiblesses. Lorsque l'un des nœuds meurt, il est transféré à un autre être humain. Les forces du labyrinthe fluctuent ainsi, et les nœuds prennent des aspects différents.

Malheureusement, tout cela est sur le point d'être détruit. Les forces du mal ont compris la puissance du labyrinthe et contrôlent, à présent, les sept nœuds. Le labyrinthe lui-même est sur le point d'être occupé et de s'adonner au mal. Pour l'éternité!

Une seule personne peut empêcher une telle catastrophe. Cette personne, c'est Ryan, c'est-à-dire VOUS!

Par ordre des gardiens du labyrinthe, vous devez détruire les contrôleurs des sept nœuds, et permettre ainsi au labyrinthe de se régénérer et à l'équilibre d'être restauré. Le destin de la civilisation est entre vos mains.

Pour vous aider dans cette mission difficile, vous disposez du journal de Ryan, "Le Journal d'un Fou", qui a été fidèlement reproduit. Lisez-le soigneusement. Il vous aidera dans votre tâche.

Bonne chance!

INSTALLATION ET CHARGEMENT

IBM PC & COMPATIBLES

Exigences du Système

Pour jouer à Dreamweb, il vous faudra:

- 20 Mo d'espace libre sur disque dur
- 3 Mo de mémoire d'extension ou d'expansion (si vous voulez avoir le son)
- 580 Ko de mémoire de base libre
- Une souris

L'utilisation d'un SoundBlaster ou d'une carte compatible est recommandée.

Remarque: Pour pouvoir utiliser la mémoire d'expansion, vous devez avoir un gestionnaire de mémoire d'expansion tel que EMM386 ou QEMM.

Installation de Dreamweb

Lancez votre ordinateur puis introduisez la Disquette 1 dans un lecteur quelconque. Tapez ensuite la lettre du lecteur, suivie par un deux-points (par exemple, si vous placez votre disquette dans le lecteur A, tapez **A:**).

Tapez **INSTALL** puis appuyez sur **ENTER**. La procédure d'installation commencera.

Le programme d'installation vous demandera de définir le lecteur sur lequel vous voulez installer Dreamweb. L'installation par défaut se fera sur le lecteur C:, dans un répertoire ayant pour titre DREAMWEB, mais vous pouvez le changer si vous voulez.

Pour obtenir le son dans le jeu, vous devez sélectionner l'option Soundblaster. La musique et les effets sonores sont tous échantillonnés et nécessitent une carte sonore compatible avec Soundblaster. Suivez les prompts de l'écran.

Après que vous ayez répondu à toutes les questions, l'installation commencera. Introduisez les disquettes numérotées quand le programme vous le demande.

Une fois l'installation terminée, vous pourrez commencer à jouer.

Démarrage de Dreamweb

Tapez:

C:

(si vous avez installé le jeu sur le lecteur C)

CD\DREAMWEB

(si le répertoire d'installation porte le titre de DREAMWEB)

DREAMWEB

Changement des Options Sonores

Une fois DREAMWEB installé, vous pouvez changer les options sonores en **mettant le jeu en marche** à l'aide des commandes suivantes:

- | | |
|--------------------|---|
| DREAMWEB/15 | pour le mettre en marche avec Soundblaster sur interruption 5 |
| DREAMWEB/17 | pour le mettre en marche avec Soundblaster sur interruption 7 |
| DREAMWEB/N | pour le mettre en marche sans effets sonores. |

VERSION CD-ROM

La version CD-ROM de Dreamweb est mise en marche directement à partir du CD, sans avoir à l'installer sur disque dur. Cependant, le jeu doit avoir accès au disque dur et y enregistrer des fichiers temporaires. Ces fichiers seront placés dans un répertoire par défaut portant le titre DREAMWEB, sur votre lecteur C:. (Si nous avons d'autres détails techniques à vous communiquer, nous les ajouterons sur une carte pour CD-ROM que nous mettrons dans l'emballage).

COMMODORE AMIGA

La version Amiga nécessite 1Mo de mémoire.

Le jeu sera lancé automatiquement à partir de la disquette 1. Il vous suffit d'allumer l'ordinateur et d'introduire la disquette 1 dans le lecteur de disquettes.

Si vous voulez installer le jeu sur disque dur, introduisez la dernière disquette (disquette 3) et le programme d'installation sera lancé automatiquement. Suivez les instructions de l'écran.

COMMODORE AMIGA A1200

Le jeu sera automatiquement lancé à partir de la disquette 1. Il vous suffit d'allumer l'ordinateur et d'introduire la disquette 1 dans le lecteur.

Si vous voulez installer le jeu sur disque dur, introduisez la dernière disquette (disquette 4) dans le lecteur et le programme d'installation sera lancé automatiquement. Suivez les instructions de l'écran.

DEMARRAGE

Le Journal d'un Fou

Le journal de Ryan renferme d'importantes informations qui vous aideront dans votre mission. A la dernière page, Ryan a noté certaines choses que vous devez garder en tête. Nous vous conseillons fortement de lire le journal en entier avant d'entrer dans le labyrinthe.

La première fois que vous jouez à Dreamweb

La première fois que vous jouez à Dreamweb ou si vous avez déjà fait une partie mais sans avoir sauvegardé votre position, vous verrez d'abord l'introduction apparaître à l'écran. Vous pouvez la sauter en appuyant sur la touche **ESC**. Après l'introduction viennent les crédits que vous pouvez aussi sauter en appuyant sur **ESC**.

Lorsque vous reprenez une partie à partir d'une position sauvegardée

Si plusieurs positions de jeu ont été précédemment sauvegardées sur disque, vous pouvez alors reprendre une partie à partir d'une position sauvegardée, reprendre une partie du début (à partir de l'introduction) ou sortir sur DOS. Placez le pointeur sur l'option de votre choix et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Si vous décidez de charger une partie sauvegardée, l'écran affichera la liste des parties sauvegardées. Mettez en évidence la partie que vous voulez charger et cliquez sur **LOAD**. Vous pourrez alors reprendre la partie à l'endroit où vous l'aviez sauvegardée.

L'INTERFACE DE JEU

L'ECRAN DE JEU PRINCIPAL ET LE REPERTOIRE

Lorsque vous entamez une partie, vous verrez l'écran suivant:



La partie principale de l'écran est occupée par la zone carte (1), montrant une vue de haut de votre personnage, dans une chambre.

La case zoom (2) vous permet de faire un grossissement de ce qui se trouve sous le pointeur de la souris.

Lorsque vous déplacez votre pointeur autour de l'écran, la ligne statut (3) décrit ce qui se passera si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris. Voici ce que vous pouvez faire:

Marcher en direction d'un objet. Votre personnage peut examiner tous les objets qui sont à sa portée (c'est-à-dire à une distance raisonnable). Si un objet est trop éloigné de lui, cliquez dessus pour le déplacer vers votre personnage qui pourra ainsi l'examiner. Vous pouvez aussi aller vers les sorties se trouvant sur la carte

lorsque vous voyez une flèche bleue au-dessus du pointeur de la souris. Vous pouvez ainsi passer d'une chambre à une autre ou sortir d'un endroit.

Examiner un objet sur l'écran. Cliquez sur un objet pour en afficher une description. Vous pourrez alors ouvrir ou utiliser un objet, ou s'il est représenté par une image, cliquer sur celle-ci et le ramasser. Si vous ouvrez l'objet ou si vous le ramassez, vous irez à l'écran inventaire. (Voir Inventaire, plus loin).

Parler à une personne. Lorsque vous parlez à quelqu'un, vous verrez une description de cette personne, suivie d'une conversation (sur la version CD-ROM, vous entendez la conversation). Cliquez sur le bouton de la souris pour avancer dans la conversation. Pour reprendre toute la conversation, cliquez sur l'icône de la personne se trouvant au haut de l'écran conversation. L'icône sortie vous permet de retourner à la carte à tout moment. Les conversations peuvent être la source d'indices importants qui vous aideront à résoudre des énigmes.

Inspecter l'endroit dans lequel vous vous trouvez actuellement. Le nom de cet endroit est indiqué au haut de l'écran. Si vous cliquez sur l'œil de Ryan (4), l'écran affichera une brève description des alentours.

Commande Zoom Active et désactive la case zoom (2).

Options Disque Vous permet de sauvegarder, charger ou sortir sur DOS (voir plus loin)

Ouvrir l'inventaire Lorsque vous cliquez sur le manteau de Ryan (5), vous passez à l'écran inventaire. Cet écran affiche dix emplacements pour objets à la fois. L'inventaire est composé de trois pages que vous sélectionnez en cliquant sur le numéro de la page que vous voulez, au coin supérieur droit de l'inventaire. Lorsque vous ouvrez un objet, son contenu sera affiché sous l'inventaire de Ryan.

Vous pouvez déplacer les objets se trouvant à l'intérieur de l'inventaire ou les mettre dans d'autres objets ouverts en vous servant du bouton gauche de la souris. Le pointeur se "saisira" de l'objet. Vous pourrez alors le mettre dans un emplacement libre, lui faire changer de place avec un autre objet ou vous en débarrasser en le jetant dans la poubelle située au haut de l'écran et en cliquant.

Pour examiner un objet se trouvant dans l'inventaire de Ryan ou un objet ouvert, cliquez sur lui avec le bouton droit de la souris.

Pour quitter l'inventaire, cliquez sur l'icône sortie située au coin inférieur droit de l'écran.

Remarque: Les gros objets ne pourront pas être placés dans des objets plus petits. Un objet risque aussi de refuser de contenir un autre, tout comme une machine CD n'accepte que des CD.

Utiliser avec permet à un objet d'agir sur un autre. Si vous examinez et utilisez un objet de la carte, il est possible que vous vous retrouviez à l'écran inventaire où

l'on vous posera la question "use with..?" (utiliser avec..?). Cliquez sur un article que vous voulez utiliser avec l'objet.

L'ECRAN VOYAGE

Lorsque vous quittez un endroit (par exemple, lorsque vous sortez de la gauche de l'écran, devant la maison d'Eden), vous irez à l'écran voyage. Au-dessus de la ville, vous verrez une image vous indiquant un endroit auquel vous pouvez aller, accompagné de son nom, au haut de l'écran. Pour sélectionner d'autres endroits, cliquez sur les deux flèches se trouvant de part et d'autre du nom. Pour aller à un endroit, cliquez sur son image, au bas de l'écran. Pour obtenir des renseignements sur un endroit que vous voulez visiter, cliquez sur l'icône informations (le papier à lettres situé en haut et à droite de l'écran). Si vous décidez de ne pas voyager, cliquez sur l'icône sortie pour retourner à la carte de l'endroit actuel.

SAUVEGARDE ET REPRISE D'UNE PARTIE

Sélectionnez les options disques pour passer à un écran qui vous permettra de sortir sur DOS, effectuer des opérations de disques ou retourner au jeu. Si vous sélectionnez opérations de disques, les icônes sauvegarde et chargement seront affichées.

Pour sauvegarder une partie, cliquez sur un espace libre ou sur un fichier qui a déjà été utilisé et que vous voulez effacer. Tapez ensuite le titre de la partie que vous voulez sauvegarder. Cliquez enfin sur l'icône disque pour sauvegarder la partie.

Pour charger une partie, cliquez sur le fichier que vous voulez charger puis sur l'icône disque.

LE MONITEUR DU RESEAU

ACCES AU RESEAU

Dans certains endroits, vous trouverez un écran Réseau. Ce réseau est un système d'informations vieillot qui continue d'être utilisé par beaucoup de gens parce qu'il ne coûte pas cher. Il vous donne accès aux nouvelles et à la météo et vous permet d'examiner les Cartouches du Réseau utilisant une interface. Si une cartouche est placée dans l'interface du Réseau, vous pouvez avoir accès à son contenu. Pour accéder au Réseau, examinez et utilisez le moniteur lui-même, pas le clavier ou l'interface.

COMMANDES DU RESEAU

Il vous faut connaître certaines commandes de base pour lire les fichiers du Réseau. Chaque fichier est divisé en sujets et certains fichiers risquent d'être protégés par un mot de passe. Les commandes sont:

LIST. Utilisée toute seule, cette commande affiche tous les fichiers du système, y compris ceux qui se trouvent dans une cartouche actuellement utilisée. Une fois que vous avez la liste des fichiers, tapez LIST puis un nom de fichier pour afficher la liste de tous les sujets se trouvant dans ce fichier.

READ. Cette commande vous permet d'accéder au texte d'un sujet.

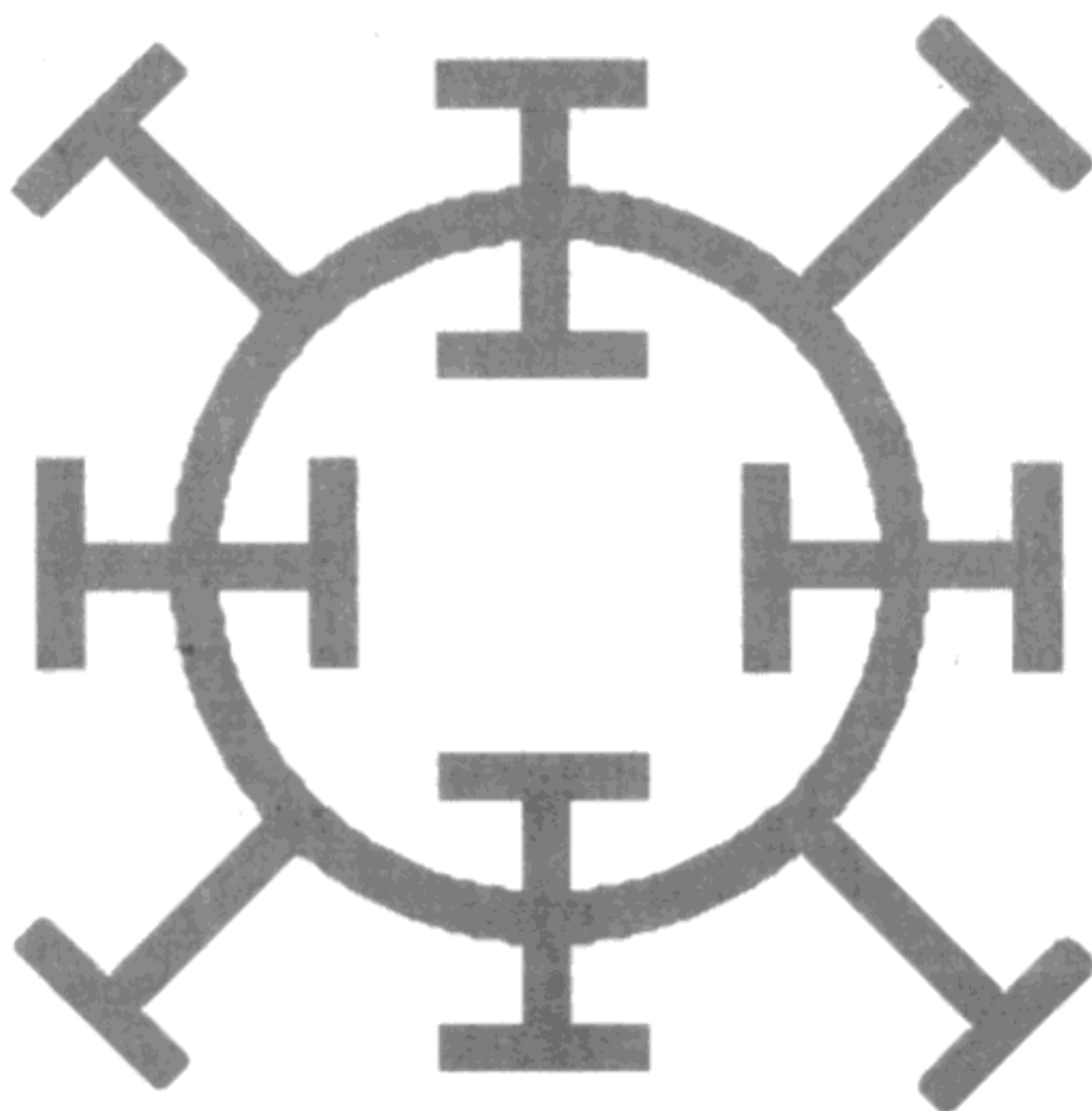
LOGON. Pour avoir accès à un fichier protégé par un mot de passe, il vous faut une clé. Pour obtenir une clé, vous devez entrer un mot de passe. Par exemple, la clé de Ryan est RYAN. Pour lire tout fichier protégé par cette clé, tapez LOGON RYAN. On vous demandera alors un mot de passe. Vous pouvez avoir accès à n'importe quelle clé de n'importe quel machine à Réseau si vous connaissez le mot de passe.

KEYS. Affiche les clés auxquelles vous avez réussi à accéder.

HELP. Affiche des informations de secours.

EXIT. Débranche le Réseau et vous renvoie au jeu.

Pour arrêter le défilement d'un texte, appuyez sur la barre d'espacement. Appuyez à nouveau sur la barre pour continuer votre lecture. Le Réseau peut vous aider à trouver des informations importantes durant le jeu.



DREAMWEB - POUR COMMENCER

Pour que Dreamweb puisse être lancé à partir d'un CD, il doit créer un répertoire sur votre disque dur pour stocker temporairement des fichiers. Cette opération est effectuée automatiquement par la procédure d'installation normale du CD Dreamweb. Afin de lancer cette procédure d'installation, insérez le CD Dreamweb dans votre lecteur CD et suivez les instructions détaillées ci-dessous:

1. Au prompt du DOS, tapez D: (si, bien sûr, votre lecteur est désigné par la lettre D:)
2. A présent tapez INSTALL (puis ENTREE).
3. Suivez les instructions à l'écran. Un répertoire sera créé sur votre disque dur et vous devrez taper DREAMWEB (puis ENTREE).
4. Pour plus de détails sur la façon de lancer le jeu, veuillez consulter le manuel ci-joint.

A NE PAS OUBLIER:

| | |
|------------------------|----------------------------|
| Code de la Porte | 5106 |
| Poubelles | Mercredi (Wednesday) |
| Anniversaire d'Eden | 17 février (17th February) |
| Mot de Passe du Réseau | Dragon noir (Blackdragon) |



Septimus



empire[®]
I N T E R A C T I V E

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG