



## 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 distrait 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 reprendre depouis lé débutt... Vous zavé zété magicalement transporté..."

Simon: "Téléporté."

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

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

Le doc: "L'autre dimension zhabitée par les loutinnes zé les petites... 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-truite, 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 malfélique."

Le doc: "Oun méchant sorcié ?"

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

Le doc: "Si, si, lé démonne, et lé petite toute 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 toute le monde."

Simon: "Vous me croyez au moins ?"

Le doc: "Ma ! Si ! Yé lé crois, yé lé crois... Toute, toute, toute."

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: "Aucouément, pas dou toute. Yé vois plein dé gens comme vous toute la semaine, alors."

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

Le doc: "Yé crois qué oune petite vacancé sérail 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 oune tré belle hopit... Yé veux dire, oune hotel, pour prendre lé repos."

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

Le doc: "Étrégardez, 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-écran 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 écran (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 **Reclamations 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 icône 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 huit icônes 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.

# LA FENÊTRE DE JEU

SIMON

LIGNE DES MESSAGES

ICÔNES  
VERBES

INVENTAIRE

ICÔNES  
VERBES

L'ÉCRAN



## EXAMINER

Ce verbe permet à Simon d'examiner un truc. On s'en doutait. C'est aussi l'icône active par défaut quand le curseur est positionné sur les icônes 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 icônes... 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.



## REJETIR

Dernier des verbes et non le moindre. A n'utiliser qu'au cas **haute**ment 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](mailto: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...*