

# FADE TO BLACK

TM

PC CD ROM • MANUEL



# Delphine Software International

**Delphine Software International** et **Adeline Software International** sont deux des quinze sociétés appartenant au Groupe Delphine.

Delphine Software International, créée en 1988, est spécialisée dans le développement de ludiciels et de jeux vidéo.

La conception et le développement de tous les jeux de Delphine Software International sont dirigés par Paul Cuisset. En 1995, une trentaine de programmeurs, concepteurs et musiciens travaillent sur place sous sa direction, se servant des tous derniers outils disponibles : 10 postes de travail Silicon Graphics Indigo and Indigo 2 équipés des logiciels Softimage et Alias, 4 caméras Acti-System à infrarouges, un studio d'enregistrement Automation MIDI à 76 pistes. Le label se place indéniablement parmi les premiers concepteurs de jeux vidéo au monde.

En 1993, Delphine Software International s'est propulsée dans le cercle exclusif des créateurs les plus respectés de l'industrie mondiale des ludiciels avec son méga-hit **Flashback**, le jeu d'aventures et d'action qui a remporté le prix prestigieux français 4 d'Or. Avec **Flashback**, Delphine Software a établi un modèle dans le domaine de l'animation. L'incroyable fluidité des mouvements de Conrad, le héros de ce jeu, est rendue possible par la technique de Rotoscoping, qui permet une animation comparable à celle des films cinématographiques, de 24 images par seconde.

Dans **Fade To Black**, Paul Cuisset (le créateur de **Flashback**) a fait appel une fois de plus à une technologie de pointe. Au lieu de fonder l'animation sur des séquences vidéo (rotoscoping), son nouveau système utilise des caméras à infrarouges pour "capturer" les mouvements. (Le personnage filmé est intégralement couvert de réflecteurs ultrasensibles.) Dans **Fade To Black**, un système unique de "caméras virtuelles" suit l'action, ce qui donne au jeu un look de film de cinéma. **Fade To Black** est en texture 3D mappée en temps réel avec des objets et des arrière-plans à représentation polygonale.

# TABLE DES MATIERES

Introduction/Objectifs .....	4	Bouclier normal .....	11
Pour démarrer le jeu .....	4	Bouclier anti-radiations.....	11
Cellule Infos.....	4	Bouclier camouflage .....	11
Nouveau jeu .....	5	Scanners .....	11
Pour obtenir la démo .....	5	Scanner carte.....	11
Pour changer la configuration du son.....	5	Scanner Info.....	11
Pour changer la configuration des graphismes .....	6	Scanner champs (magnétiques).....	11
Pour sélectionner la souris .....	6	Scanner énergie.....	12
Pour sélectionner le Joystick .....	6	Scanner objet .....	12
Pour afficher un clip vidéo.....	7	Autres objets utiles.....	12
Pour quitter le jeu .....	7	Armoires.....	12
HUD (Visualisation tete haute) .....	7	Téléporteurs.....	12
Indicateur énergie du bouclier .....	8	Dalles.....	13
Indicateur scanner activé.....	8	Panneaux d'accès.....	13
Type de bouclier .....	8	Station de recharge .....	14
Type de balles .....	8	Sauvegarde et chargement des jeux.....	14
Munitions restantes .....	8	Options du jeu.....	15
Article utilisable .....	8	Général.....	15
Actions.....	9	Entrée.....	15
Pour se déplacer.....	9	Affichage .....	16
Pour tirer .....	9	Entrées Des Commandes .....	16
Scanner carte.....	9	Souris.....	16
Inventaire.....	10	Joystick .....	16
Système de communications.....	10	Joystick Standard à deux ou quatre boutons .....	16
Types de balles .....	11	CH Flightstick & ThrustMaster® .....	16
Objets de l'inventaire .....	11	Mode icône .....	17
Articles utilisables .....	11	Touches de commande des options.....	19
Montre .....	11	Sommaire des commandes au clavier .....	20
Clés, Codes, et Laissez-passer .....	11	Générique.....	22
Recharge d'énergie.....	11		
Boucliers.....	11		




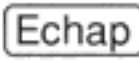

# INTRODUCTION/OBJECTIFS

2190 après JC. Le système solaire est sous l'emprise d'une espèce extraterrestre qui est impossible à réprimer. Les Morphs qui ont tout dans l'allure, rien dans la tête peuvent prendre n'importe quelle forme et en changer à volonté. Cette race d'imposteurs contrôlée par des cerveaux maîtres auxiliaires, a systématiquement réduit l'humanité à un borbier de grabataires gémissant d'irrésolution.

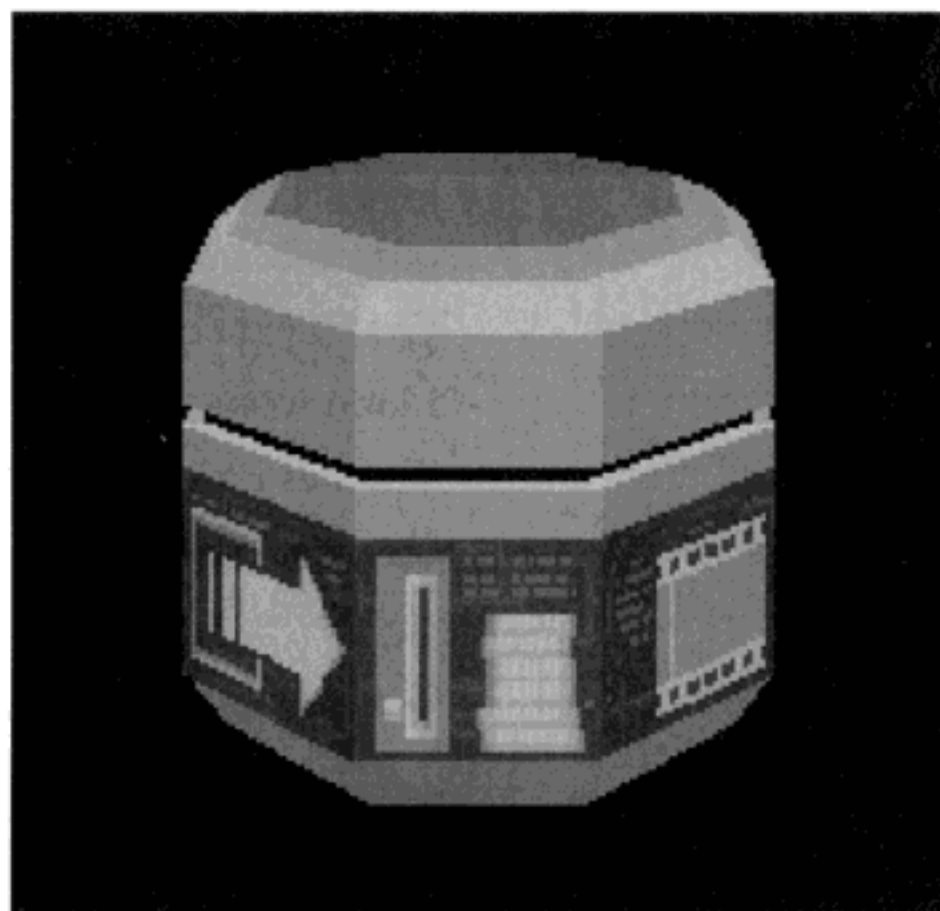
Conrad entre en scène. Extirpé d'un sommeil cryogénique, le héros se trouve dans une prison sur une lune où il se lie d'amitié avec des dissidents. John O'Connors est lui aussi prisonnier. Tous deux s'échappent et arrivent sur une base orbitale occupée par une organisation insurgée nommée Mandragore, à laquelle O'Connors est en fait affilié.

Conrad est alors recruté comme saboteur ; il est chargé de remplir des missions secrètes contrôlées par Mandragore pour tenter de détruire l'empire Morph. Petit à petit, Conrad remue ciel et terre jusqu'à ce qu'il découvre ce qu'est un esprit vraiment malsain.

## POUR DEMARRER LE JEU

1. Insérez le CD dans votre lecteur CD-ROM.
  2. Tapez **C:** et appuyez sur  (Si le jeu n'a pas été installé sur votre lecteur C:, tapez la lettre correspondant au lecteur approprié.)
  3. Tapez **CD\F2B** (ou le répertoire sur lequel vous avez installé le jeu), puis appuyez sur .
  4. Pour lancer le jeu, tapez **F2B** pendant que vous vous trouvez dans le répertoire du jeu, puis appuyez sur .
- Pour quitter le jeu, appuyez sur , appuyez **DEUX FOIS** sur , puis sélectionnez QUITTER LE JEU à partir de la Cellule Infos.

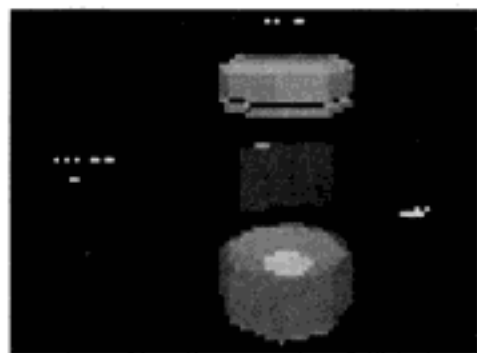
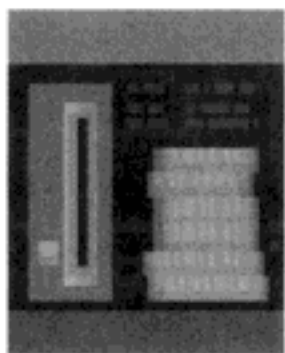
## CELLULE INFOS



La Cellule Infos vous permet de sélectionner des options et des jeux sauvegardés.

- Pour accéder à la Cellule Infos, appuyez sur **[Echap]**, puis appuyez sur **[↑]** DEUX FOIS.
- Pour faire pivoter les options de la Cellule Infos, appuyez sur **[←]** ou **[→]**.
- Pour activer une option, appuyez sur **[Entrée]**.
- Pour sortir de la Cellule Infos, appuyez sur **[Echap]** DEUX FOIS.

## NOUVEAU JEU

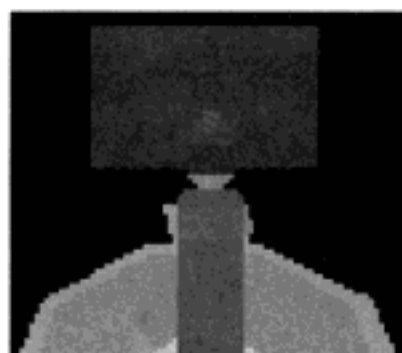
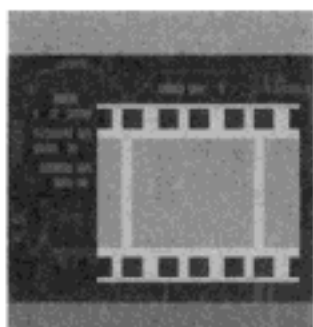


**Commencez un nouveau jeu.**

Ici, vous pouvez sélectionner un niveau de difficulté.

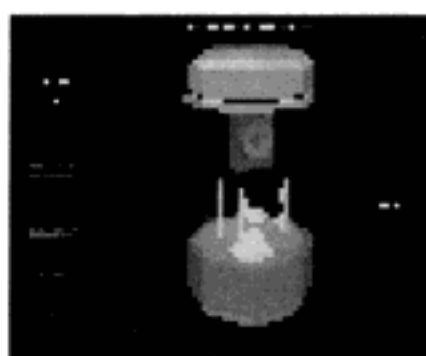
- Pour circuler parmi les différents niveaux de difficulté, appuyez sur **[←]** ou sur **[→]**. Dans le mode FACILE, les balles provenant de l'arme de Conrad causent deux fois plus de dégâts que normalement, alors que les balles provenant de l'arme de l'ennemi causent deux fois moins de dégâts que normalement. Dans le mode DIFFICILE, les balles provenant de l'arme de Conrad causent deux fois moins de dégâts que normalement, alors que les balles provenant de l'arme de l'ennemi causent deux fois plus de dégâts que normalement.
- Une fois que vous avez sélectionné un niveau, appuyez sur **[Entrée]**.

## POUR OBTENIR LA DEMO



- Les créateurs de *Fade To Black* ont conçu une démonstration qui vous permettra de vous familiariser avec les différentes fonctions du jeu. Installez-vous donc confortablement et observez Conrad en action.
- Pour charger une démo à partir d'un niveau de difficulté différent que celui sur lequel vous êtes, appuyez sur **[Entrée]**.
- Pour sortir d'une démo, appuyez sur **[Echap]**.

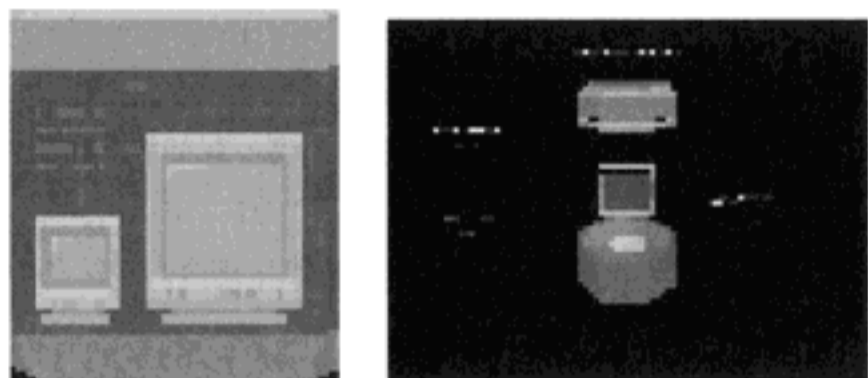
## POUR CHANGER LA CONFIGURATION DU SON



Pour régler le volume du son, le volume de la musique et obtenir des échantillons sonores et musicaux :

- Utilisez les touches **↑↓←→** pour sélectionner les options.
- Pour obtenir un échantillon sonore, mettez SON en surbrillance, appuyez sur **←** ou **→** pour sélectionner un son, puis appuyez sur **Entrée**.
- Pour obtenir un échantillon de musique, mettez MUSIQUE en surbrillance, appuyez sur **←** ou **→** pour sélectionner un échantillon, puis appuyez sur **Entrée**.
- Pour retourner à la Cellule Infos, appuyez sur **Echap**.

## POUR CHANGER LA CONFIGURATION DES GRAPHISMES

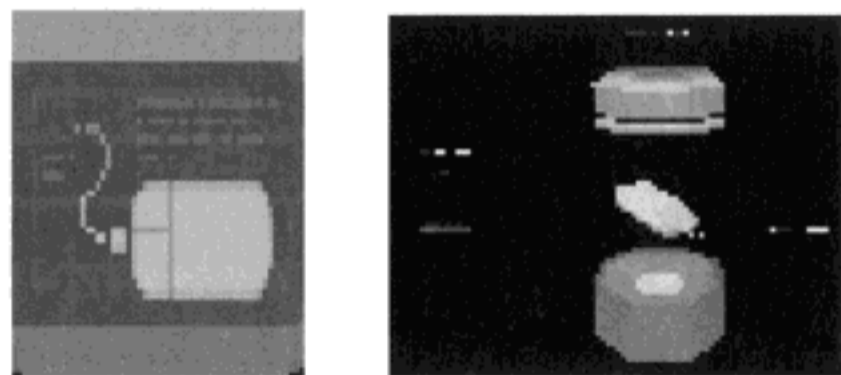


Pour régler la résolution, le contraste et les graphismes sur votre écran.

- Utilisez les touches **↑↓←→** pour sélectionner les options, puis appuyez sur **Echap** pour retourner à la Cellule Infos.

Remarque : Des graphismes moins détaillés vous permettront d'optimiser la vitesse du jeu. Le jeu est plus rapide lorsque les graphismes sont réglés sur "FLAT" que sur "GOURAUD."

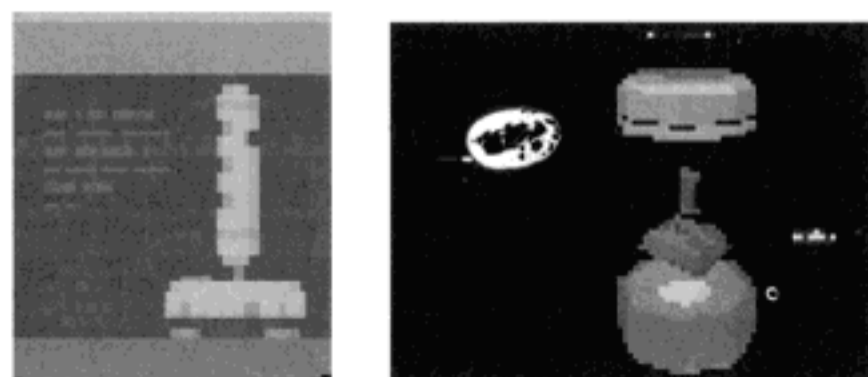
## POUR SÉLECTIONNER LA SOURIS



ACTIVEZ ou DESACTIVEZ la souris. Si vous sélectionnez SOURIS ACTIVEE, vous pourrez régler le niveau de sensibilité de la souris.

- Utilisez les touches **↑↓←→** pour sélectionner les options, puis appuyez sur **Echap** pour retourner à la Cellule Infos.

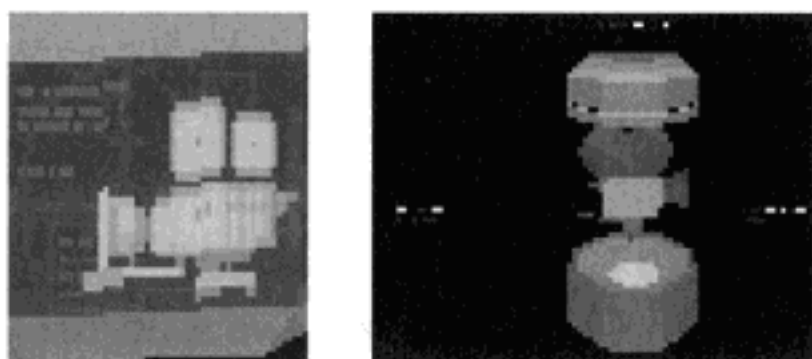
## POUR SÉLECTIONNER LE JOYSTICK



ACTIVEZ ou DESACTIVEZ le joystick. Si vous sélectionnez JOYSTICK ACTIVE, vous pourrez calibrer le joystick.

- Pour calibrer le joystick, suivez les instructions affichées sur l'écran.
- Utilisez les touches **[↑][↓][←][→]** pour sélectionner les options, puis appuyez sur **[Echap]** pour retourner à la Cellule Infos.

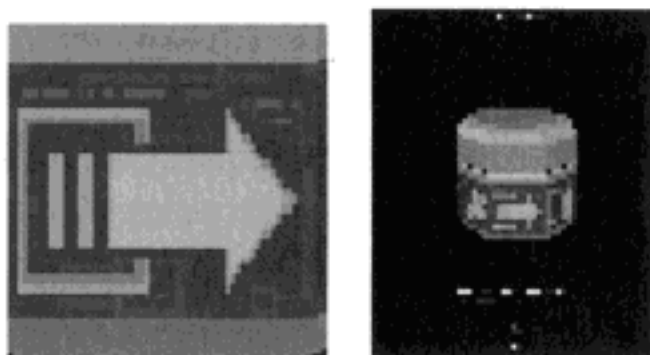
## POUR AFFICHER UN CLIP VIDEO



Pour afficher un clip vidéo à partir du jeu. Une fois qu'un clip vidéo est passé, un nouveau clip est ajouté à la bibliothèque des films.

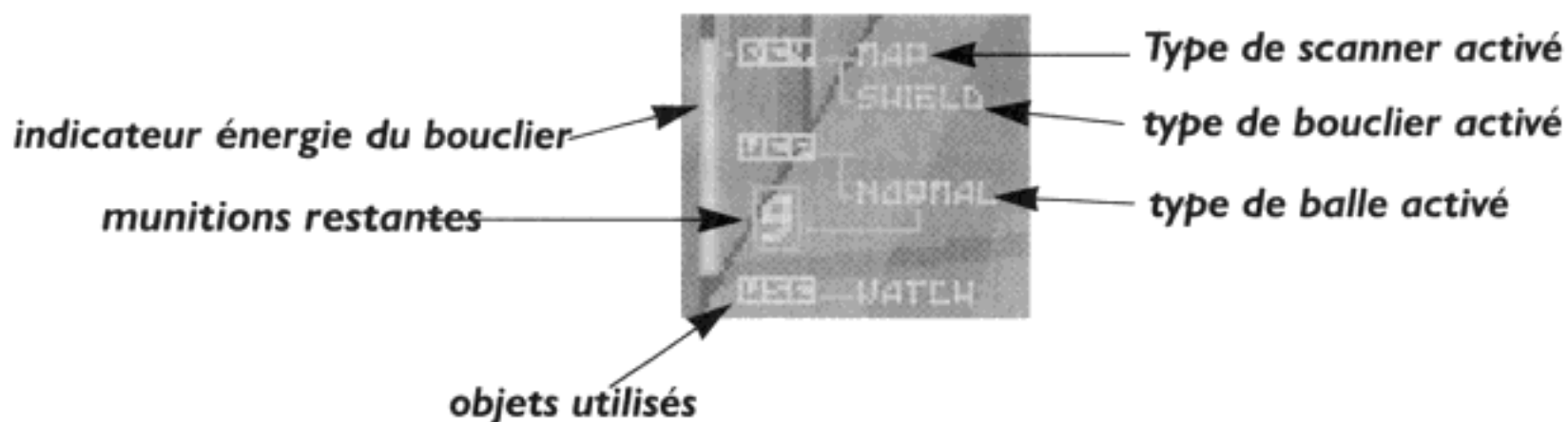
- Utilisez les touches **[←][→]** pour sélectionner un clip, puis appuyez sur **[Entrée]** pour l'obtenir sur l'écran.
- Pour retourner à la Cellule Infos, appuyez sur **[Echap]**.

## POUR QUITTER LE JEU



Retournez au DOS.

## HUD (VISUALISATION TETE HAUTE)



## INDICATEUR ENERGIE DU BOUCLIER

Il nous indique dans quel état se trouve l'armure de Conrad. Lorsque la barre jaune est au bas de l'échelle, elle indique que le bouclier de Conrad n'est plus efficace et que Conrad n'est donc plus protégé. Lorsque le bouclier est très affaibli, la HUD clignote.

Le bouclier peut redevenir entièrement efficace ; pour cela, allez dans une Station de Recharge et appuyez sur **[Espace]**. Pour obtenir des informations, reportez-vous à la section Station de recharge. Vous pouvez trouver des cartouches de recharge d'énergie pour le bouclier.

## INDICATEUR SCANNER ACTIVE

Ceci vous indique le type de scanner qui est activé. Lorsque vous utilisez un scanner, son nom s'affiche sur l'écran.

- Pour activer un scanner, appuyez sur [1] plusieurs fois jusqu'à ce que le scanner que vous souhaitez utiliser apparaisse sur l'écran.

**Remarque** : Certains scanners puisent de l'énergie sur celle du bouclier. Lorsque vous activez les dispositifs de l'inventaire, l'énergie du bouclier diminue lentement, mais régulièrement. Utilisez donc ces articles avec modération.

## TYPE DE BOUCLIER

Ceci vous indique le type de bouclier que vous êtes en train d'utiliser. Lorsque vous utilisez un bouclier, son nom s'affiche sur l'écran.

- Pour activer un bouclier ou une armure différente, appuyez sur [2] plusieurs fois jusqu'à ce que le bouclier que vous souhaitez activer apparaissent. (De nouveaux boucliers doivent s'afficher sur votre écran pour que vous puissiez les activer.)


**Remarque** : Lorsque vous passez d'un bouclier standard à une autre armure, tel que l'armure anti-radiations, l'énergie de votre bouclier diminue lentement, mais régulièrement.

## TYPE DE BALLE

Ceci vous indique le type des munitions qui sont actuellement chargées dans le pistolet de Conrad.

- Pour activer un type différent de munitions, appuyez sur [4] plusieurs fois jusqu'à ce que les munitions que vous souhaitez activer apparaisse sur l'écran. (De nouvelles munitions doivent s'afficher sur l'écran pour que vous puissiez les activer.)

## MUNITIONS RESTANTES

C'est le nombre de balles qu'il vous reste dans votre chargeur. La touche  recharge le pistolet.

## ARTICLE UTILISABLE

Ceci vous indique quel est l'article utilisable dont vous vous servez. Pour obtenir de plus amples informations reportez-vous à la section intitulée Articles utilisables.

- Pour activer un article utilisable, appuyez sur [5] plusieurs fois jusqu'à ce que l'objet que vous souhaitez activer apparaisse.

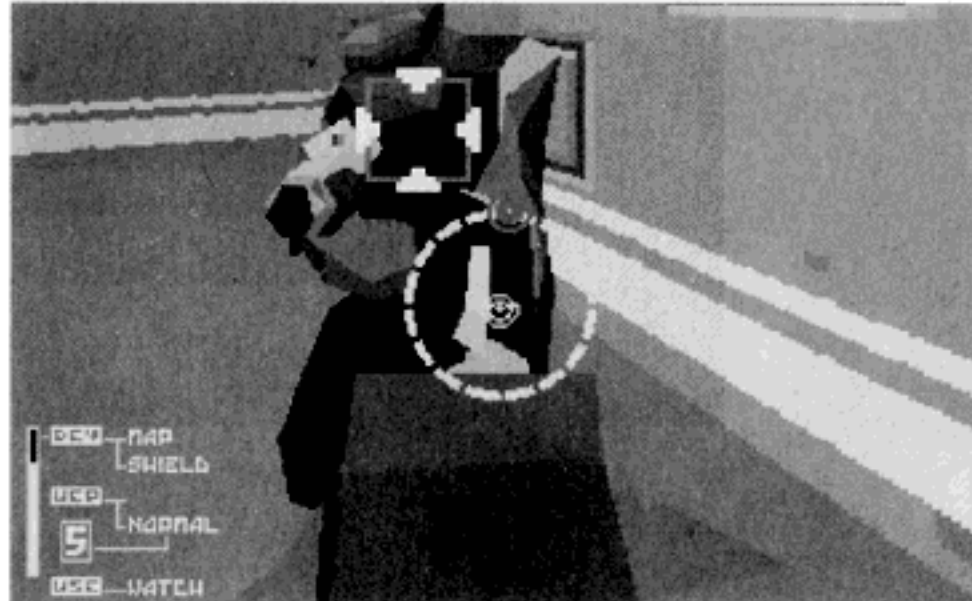


# ACTIONS

## POUR SE DEPLACER

Reportez-vous au dos de la boîte du CD pour obtenir les commandes clés. Pour l'utilisation de la souris et du joystick, reportez-vous à la section intitulée Dispositifs d'Entrée.

## POUR TIRER



- Pour viser, appuyez sur la touche **[Alt Gr]** ; elle active le mode Combat. Un icône rouge apparaît sur la cible lorsque votre viseur est activé.
- Pour faire feu, appuyez sur la touche **[Ctrl DROITE]** quand vous êtes en mode Combat.
- Pour recharger votre pistolet, appuyez sur **[Entrée]**. Chaque chargeur contient 9 balles.

**Remarque** : Une cible jaune avec un point rouge au milieu s'affichant sur Conrad indique qu'une machine ou un Morph l'a pris pour cible. Le point rouge indique la position du Morph ou de la machine par rapport à la caméra.

Conrad dispose aussi de Mines à rebonds.

- Pour lancer une Mine à rebonds, appuyez sur la touche **[Ctrl DROITE]** lorsque vous n'êtes PAS en Mode Combat.

Pour obtenir de plus amples informations sur l'armement, reportez-vous à la section *Armes*.

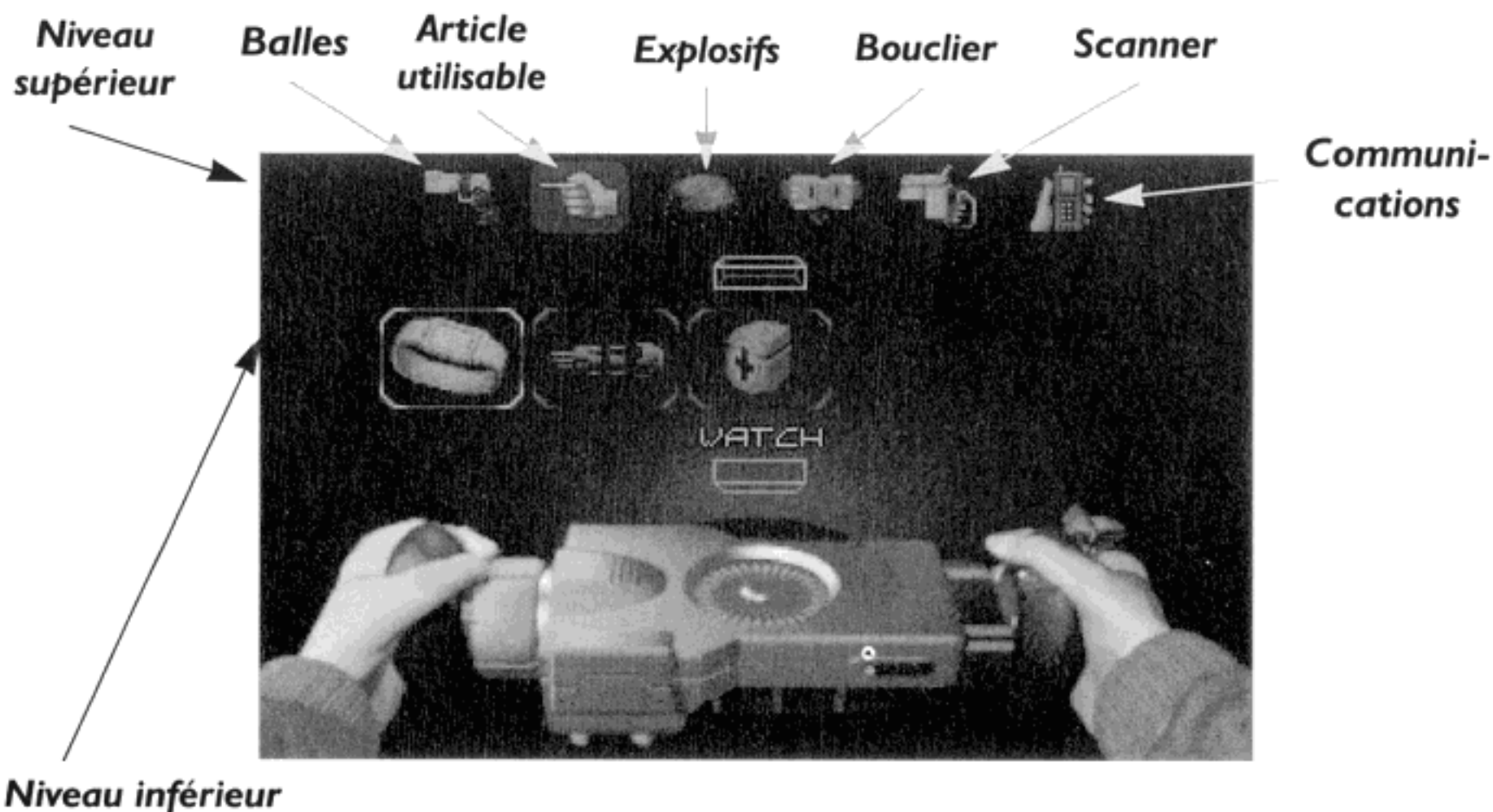
## SCANNER CARTE

Votre carte vous donne un aperçu du lieu le plus proche et enregistre les endroits par lesquels vous êtes déjà passé.

- Pour activer la carte, appuyez sur **[?]**.
- Pour dérouler la carte, appuyez sur les touches fléchées.
- Pour augmenter ou réduire la taille de la carte, appuyez sur les touches **[+]** ou **[-]** du pavé numérique.
- Pour sortir de la carte, appuyez sur **[?]** ou sur **[Echap]**.

# INVENTAIRE

L'inventaire contient les articles et les messages que vous obtenez au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.



- Pour accéder à l'inventaire, appuyez sur **[Fin]**.
- Pour circuler entre les différents types d'inventaire du niveau supérieur, appuyez sur **[←→]**.
- Pour circuler entre les différents articles du niveau inférieur, appuyez sur **[←]** ou sur **[→]**.
- Pour afficher un article sélectionné et sa description, appuyez sur la touche **[↑] DROITE**.
- Pour activer un article sélectionné, appuyez sur **[Entrée]**.
- Pour sortir de l'Inventaire, appuyez sur **[Fin]** ou appuyez sur **[Echap]**.

**Remarque :** Lorsque vous commencez à jouer, vous êtes équipé d'un pistolet, d'un scanner, d'une montre et d'un système de communications.

## SYSTEME DE COMMUNICATIONS

Votre système de communications enregistre de temps à autre des messages qui vous informent sur une mission particulière et ses objectifs. Pour afficher un message :

1. Appuyez sur **[Fin]** pour accéder à l'Inventaire.
2. Appuyez sur **[←]** ou sur **[→]** pour sélectionner un message.
3. Appuyez sur **[↑] DROITE** pour afficher le contenu du message.
4. Appuyez sur **[↑] DROITE** pour retourner à l'Inventaire ou appuyez sur **[Echap]** pour retourner au jeu.

## TYPES DE BALLE

- Balles normales
- Balles Plasma
- Balles anti-armures
- Super balles Plasma
- Balles explosives
- Balles à têtes chercheuses
- Balles à impulsions magnétiques

**Remarque :** Les balles à impulsions magnétiques n'apparaissent pas comme étant disponibles. L'énergie du bouclier diminue lorsqu'elles sont utilisées.

## OBJETS DE L'INVENTAIRE

### ARTICLES UTILISABLES

#### Montre

Temps qui s'est écoulé depuis le début du jeu.

#### Clés, Codes, et laissez-passer

Pour accéder aux pièces verrouillées. Une fois qu'il a pris ces articles, Conrad peut automatiquement les utiliser dès qu'il en a besoin. Il n'est pas nécessaire de passer par l'Inventaire pour prendre ces articles.

#### Recharge d'énergie

Régénère la moitié de l'énergie du bouclier de Conrad.

### BOUCLIERS

#### Bouclier normal

Crée un champ magnétique qui protège Conrad contre les coups de feu faibles de l'ennemi. Consomme peu sinon aucune énergie.

#### Bouclier anti-radiations

Protège Conrad contre les radiations. Consomme peu d'énergie.

#### Bouclier camouflage

Consomme une quantité modérée d'énergie.

Conrad devient invisible pour tous les Morphs, sauf pour le Morph Prédateur qui utilise le même type de camouflage.

### SCANNERS

#### Scanner carte

Affiche le statut de la carte de Conrad. Ne consomme pas du tout d'énergie.

#### Scanner Info

Affiche la quantité d'énergie (en pourcentage) dont un objet pris pour cible bénéficie. Consomme peu d'énergie.

### Scanner champs (magnétiques)

Affiche les champs magnétiques cachés ou les interrupteurs au sol sensibles à la pression et que d'autres scanners ne peuvent pas détecter. Consomme de l'énergie avec modération.

### Scanner énergie

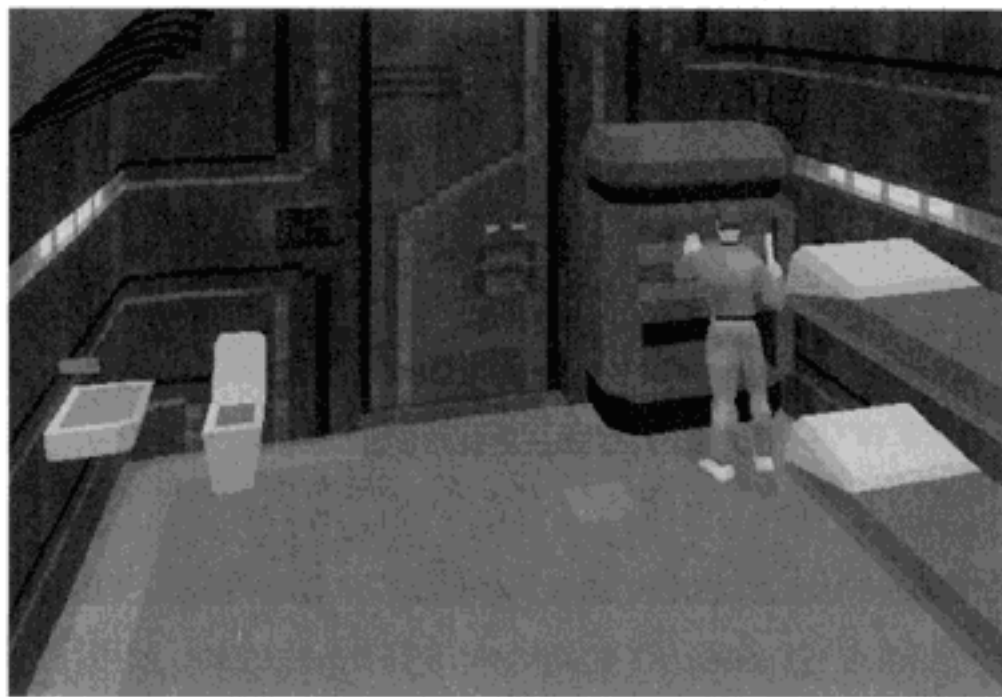
Affiche toutes les sources de recharge d'énergie activées sur le niveau auquel Conrad se trouve. Consomme un taux modéré d'énergie.

### Scanner objet

Affiche les armoires du niveau sur lequel Conrad se trouve. Consomme très peu d'énergie.

## AUTRES OBJETS UTILES

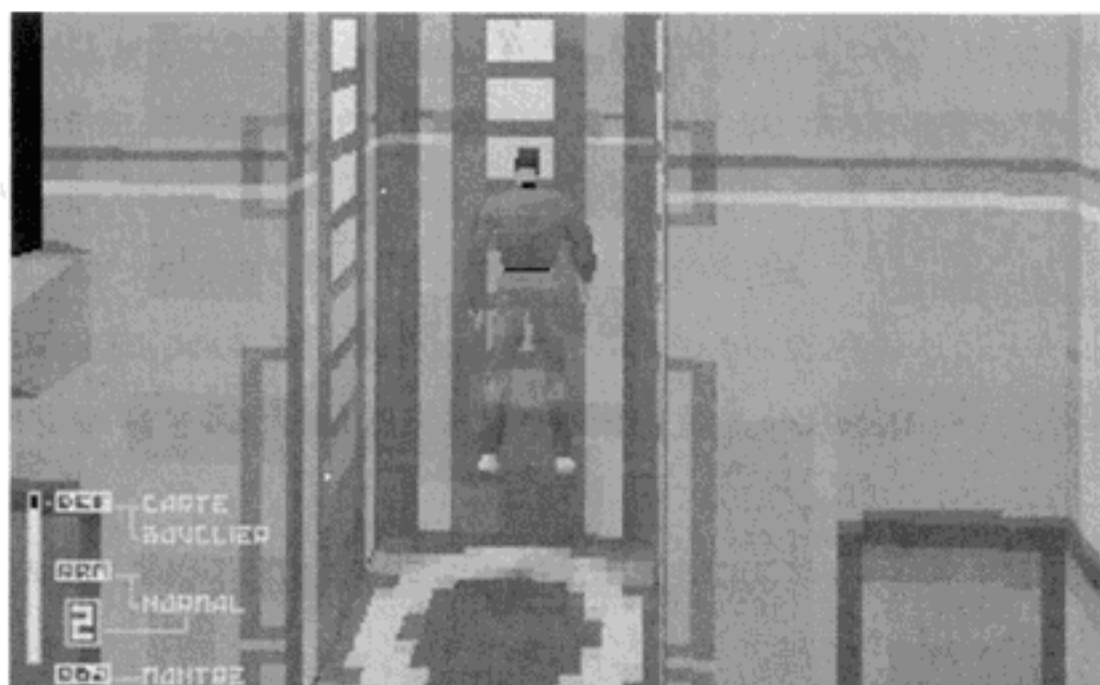
### ARMOIRES



Les armoires contiennent des objets intéressants. Assurez-vous que vous les avez toutes examinées.

- Pour ouvrir une armoire, placez-vous juste en face d'elle et appuyez sur **[Espace]**.
- Pour sélectionner des articles dans l'armoire, appuyez sur **[←]** ou **[→]**.
- Pour prendre un article dans une armoire, appuyez sur **[Espace]**.
- Pour fermer une armoire sans prendre aucun article, appuyez sur **[Echap]**.

### TELEPORTEURS



Le système de téléportation de Morph vous transporte vers un lieu déterminé. Les téléporteurs qui sont activés s'allument lorsque Conrad s'y trouve.

- Pour vous téléporter, mettez-vous sur un téléporteur ACTIVE et appuyez sur **[Espace]**.

## DALLES



Certaines dalles déclenchent l'ouverture de portes, d'autres dirigent des armes ennemies sur Conrad, et d'autres encore sont électrifiées.

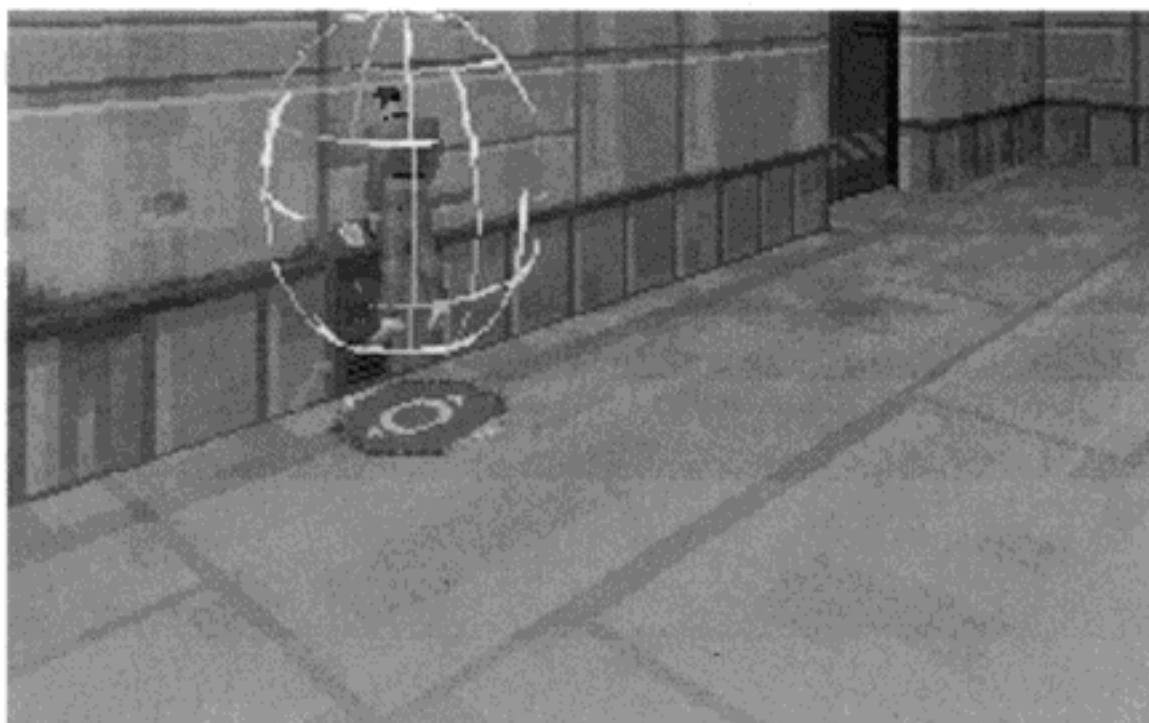
- Pour activer une dalle, marchez dessus.
- Pour passer sans activer une dalle, contournez-la ou appuyez sur **[J]** pour l'éviter en sautant par dessus.

## PANNEAUX D'ACCES



Mettez-vous en face d'un panneau et appuyez sur **[Espace]** pour activer le système ou avoir accès à des lieux particuliers.

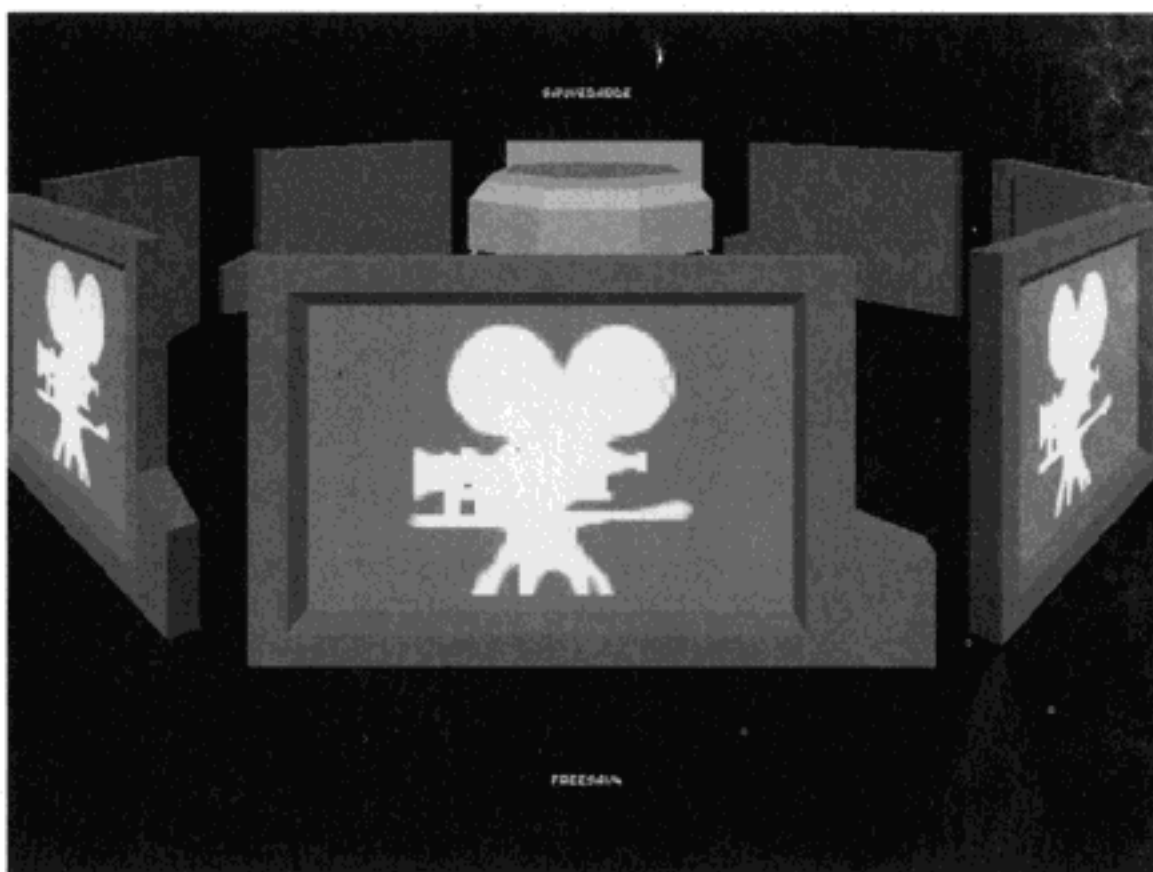
## STATION DE RECHARGE



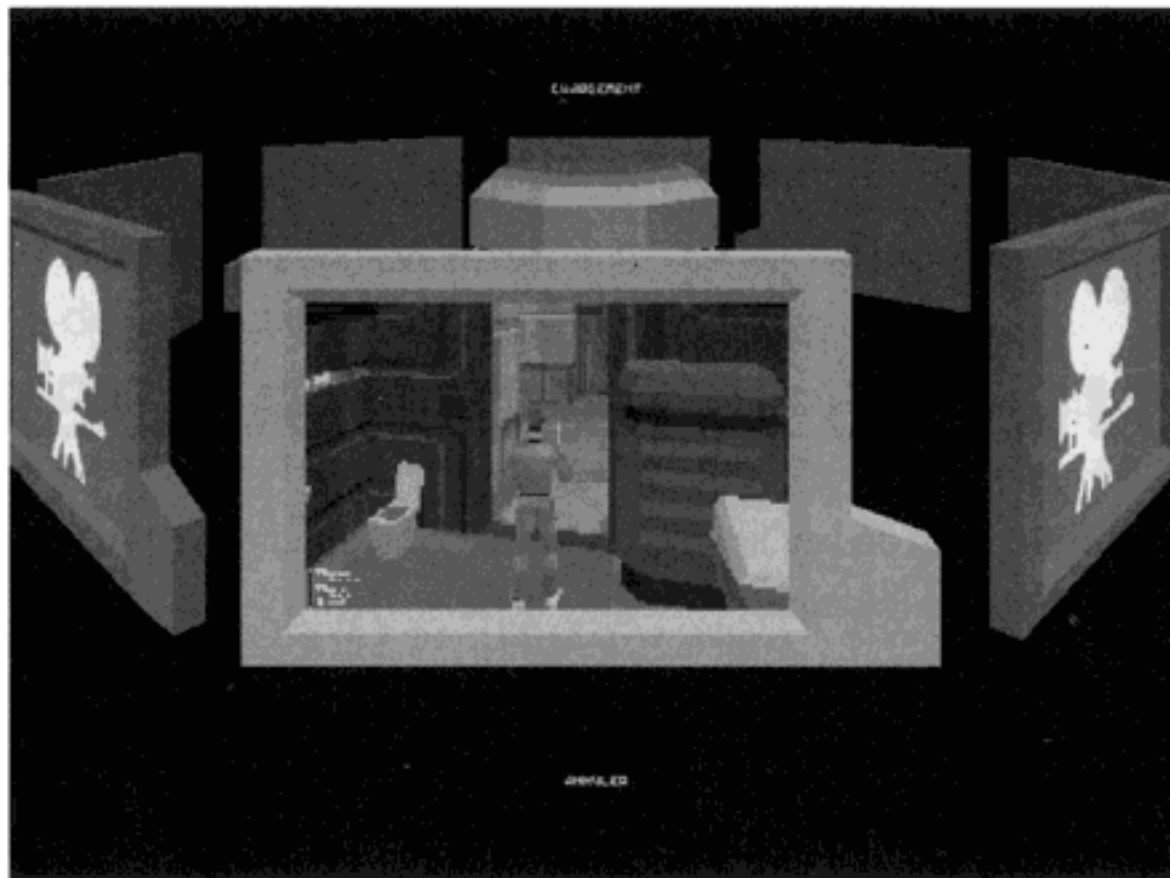
Montez sur l'aire de recharge et appuyez sur **[Espace]** pour recharger le bouclier de Conrad.

## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES JEUX

*Fade to Black* contient 7 compartiments réutilisables pour sauvegarder les jeux.



- Pour sauvegarder le jeu en cours :
1. Appuyez sur **[S]** ou **[Echap]** pour obtenir le menu Sauvegarde. Le menu option Sauvegarde s'affiche en rouge.
  2. Appuyez sur **[←]** ou **[→]** pour faire pivoter le carrousel sur un compartiment vide (ou sur un compartiment que vous voulez écraser).
  3. Appuyez sur **[Entrée]** puis sélectionnez OUI pour confirmer (si vous souhaitez écraser un jeu précédemment sauvegardé). Le jeu est sauvegardé précisément à l'endroit où vous l'avez quitté.



- Pour charger un jeu précédemment sauvegardé :
  1. Sélectionnez l'option Charger à partir de la cellule Informations (ou appuyez sur [L] à partir du jeu). Le menu de l'option Charger s'affiche en bleu.
  2. Appuyez sur [←] ou [→] pour faire tourner le carrousel jusqu'au jeu sauvegardé que vous souhaitez charger.
  3. Appuyez sur [Entrée], puis sélectionnez OUI pour confirmer.  
Si Conrad est mort, vous pourrez reprendre le jeu au début du niveau en cours, en sélectionnant REDEMARRER.

## OPTIONS DU JEU

Explorez les options dans cette section pour personnaliser à votre goût l'environnement du jeu. Pour plus de précisions, reportez-vous aux chapitres appropriés de ce manuel.

### Général

Cellule infos

Echap ↑ ↑

Son et Musique allumés/éteints

Ctrl S

### Entrée

Souris activée/désactivée

Ctrl ?

Alternier modes souris (mode icône/mode pro)

G

Augmenter sensibilité souris

GAUCHE Ctrl W, GAUCHE Ctrl Y

Réduire sensibilité souris

GAUCHE Ctrl ↑ W, GAUCHE Ctrl ↑ Y

Activer/désactiver joystick

gauche Ctrl ↑ J

### Affichage

Réduire fenêtre du jeu

F1





Agrandir fenêtre du jeu  
Alternner modes vidéo  
Augmenter/réduire luminosité écran  
Carte esquissée/carte détaillée  
Ombrage plat/Ombrage Gouraud

F2  
F7  
:  
Gauche Ctrl D  
Ctrl F

## ENTREES DES COMMANDES

Bien que la plupart des fonctions du jeu soient commandées du clavier, vous pouvez aussi opter pour employer une souris ou un joystick.

### SOURIS

- Pour marcher : cliquer sur .
- Pour courir : cliquer sur .
- Pour diriger Conrad vers la gauche ou la droite : déplacer la souris vers la **gauche/droite**.
- Pour s'accroupir en position de tir/se relever, cliquer sur .
- Pour viser en position de tir, traîner la souris à **gauche/droite**.
- Pour tirer avec le pistolet, cliquer sur  en position de tir.

### JOYSTICK

#### Joystick Standard à deux ou quatre Boutons

Gâchette	Dégainer pistolet : tirer avec pistolet Pistolet dans l'étui : opère manette/ascenseur/ouvre armoire
Bouton 1	Mode Normal/mode Combat
Bouton 2	Sauter
Bouton 3	Avec Joystick GAUCHE : un pas à gauche Avec Joystick DROIT: un pas à droite
Poussé vers l'avant	A moitié : marcher Complètement : courir
Tiré en arrière	A moitié : petits pas en arrière Complètement : se baisser

#### CH Flightstick & ThrustMaster®

La gâchette, les boutons et les commandes directionnelles sont configurés de la même façon que sur un joystick standard.

Manette des gaz	N'est pas utilisée
Châpeau	Contrôle direction de la vision (Déplacer et maintenir le chapeau vers la gauche = Conrad regarde à gauche).



## MODE ICONE

- Appuyez sur **G** pour activer le mode Icône.
- Dirigez le curseur sur l'icône de votre choix et appuyez sur le bouton gauche de la souris.
- Pour minimiser l'écran à un seul icône, appuyez sur **Alt** GAUCHE et appuyez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône.
- Pour déplacer les icônes sur l'écran, appuyez sur **↑** GAUCHE, puis appuyez et maintenez le bouton gauche de la souris sur les icônes et déplacez les icônes avec la souris.



Icônes

Cliquez sur cet icône et obtenez d'autres



Mouvement

Cliquez sur cet icône et obtenez l'icône



Outil

Cliquez sur cet icône et obtenez l'icône



Vue

Cliquez sur cet icône et obtenez l'icône



Quitter position de tir



Plan général / gros plan



Courir



Regarder devant



Marcher



Regarder derrière



Sauter



Regarder à gauche



Esquiver



Regarder à droite



Recharger



Se retourner



Position de tir



Petit pas en avant



Utiliser



Petit pas en arrière



Activer



Pas de côté à gauche



Inventaire



Pas de côté à droite



Cellule Infos



Vérifier vue



Carte

De plus, la flèche de 180 degrés au centre de l'icône directionnel fait se retourner Conrad.

## TOUCHES DE COMMANDE DES OPTIONS

<b>G</b>	Alterne entre les modes souris : avec / sans icônes
<b>Ctrl T</b> gauche	Alterne entre le texte seul / dialogues seuls
<b>/</b>	Augmente la luminosité de l'écran
<b>:</b>	Réduit la luminosité de l'écran
<b>F1</b>	Réduit la taille de l'écran
<b>F2</b>	Augmente la taille de l'écran
<b>F3</b>	Baisse le volume du son
<b>F4</b>	Augmente le volume du son
<b>F5</b>	Baisse le volume de la musique
<b>F6</b>	Augmente le volume de la musique
<b>F7</b>	Change la résolution de l'écran (320x200, 640x400, 320x240)
<b>F8</b>	Active/désactive la limite de vitesse d'image fixée à 15 images par seconde.
<b>F9</b>	Alterne entre plan général et gros plan de Conrad en mode combat avec son pistolet dégainé
<b>Gauche Ctrl J</b>	Active/désactive le joystick
<b>Gauche Ctrl ↑ J</b>	Calibre le joystick
<b>Ctrl m</b>	Active/désactive la souris
<b>Ctrl S</b>	Active/désactive le son et la musique
<b>Ctrl D</b>	Mode faible résolution (pour accélérer la vitesse sur un ordinateur peu puissant).
<b>Ctrl F</b>	Alterne entre les polygones ombragés plats et ombragés Gouraud
<b>Ctrl G</b> Gauche	Ecran monochrome ou en couleurs

# SOMMAIRE DES COMMANDES AU CLAVIER

<b>P</b> ou <b>Pause</b>	Faire une pause
<b>↑</b>	Courir
<b>←</b>	Tourner à gauche
<b>→</b>	Tourner à droite
<b>↓</b>	Esquiver les projectiles ennemis
<b>8</b> ↑	Courir
<b>5</b>	Marcher
<b>2</b> ←	Esquiver
<b>0</b> à	Petit pas en arrière
<b>4</b> ←	Tourner à gauche
<b>6</b> ;	Tourner à droite
<b>1</b> Fin	Se déplacer à gauche
<b>3</b> ↓	Se déplacer à droite
<b>7</b> ^	Regarder à gauche
<b>9</b> ↓	Regarder à droite
<b>Supr</b>	Tourner de 180 degrés
<b>-</b>	Alterner entre Mode normal et Mode combat
<b>Entrée</b> ←	Recharger pistolet
<b>+</b>	Tirer avec pistolet (mode Combat) ou lancer Mine à rebonds (mode Normal)
<b>*</b>	Petit pas en avant
<b>/</b>	Sauter
<b>↑</b> droite + <b>↓</b>	Tourner de 180 degrés
<b>⇄</b>	Petits pas en avant
<b>⇄</b>	Petits pas en arrière
<b>↑</b> droite + <b>↑</b>	Marcher
<b>↑</b> droite + <b>←</b> <b>→</b>	Petit pas à gauche/droite
<b>Alt Gr</b> ou <b>V</b>	Alterne entre mode Normal et mode Combat
<b>Ctrl</b> droite ou <b>B</b>	Ouvre le feu si vous êtes en mode Combat. Si votre arme n'est pas dégainée, lance une mine à rebonds.
<b>Entrée</b> ←	Recharge votre arme
<b>Espace</b>	Active une manette, un bouton ou l'ascenseur ; ouvre une armoire

1, 2, 3, 4, 5

7, 8, 9, 0

?

J

Alt Gr

I

U

Echap ↑ ↑

L

S

Sélectionne l'objet qui porte ce numéro dans l'inventaire

Regarder autour de vous

Carte

Saut (mobile ou immobile)

Fait accélérer le vaisseau spatial

Ouvre l'inventaire

Utilise l'objet sélectionné dans l'inventaire

Quitte mode Joueur et va à la Cellule Infos

Charge un jeu sauvegardé

Sauvegarde les jeux dans leur état actuel

# GENERIQUE

**Réalisation** : Paul Cuisset

**Création et conception originale** : Paul Cuisset

**Conception des niveaux** : Paul Cuisset, Thierry Perreau

**Direction du projet** : Philippe Chastel

**Direction artistique** : Thierry Perreau

**Graphismes 2D** : Stéphane Aussel, Thierry Bansront, Grégory Beal, Eric Caron, Serge Fiedos, Jérôme France, Hervé Gaerthner, Florian Guzec, Béatrice Laurent, Cécile Thomas, Paul Tumelaire

**Modelage 3D des objets** : Stéphane Aussel, Thierry Bansront, Serge Fiedos, Hervé Gaerthner, Florian Guzec

**Séquences filmiques 3D** : Thierry Bansront, Serge Fiedos, Yann Le Gall, Thierry Levastre, Frédéric Loubiere, Frédéric Michel

**Travelling de l'animation 3D** : Jérôme France, Florian Guzec, Denis Mercier, Frédéric Michel, Thierry Perreau, Paul Tumelaire

**Acteurs et cascadeurs** : Grégory Beal, Anne Fossa, Jérôme France, Denis Mercier, Paul Tumelaire

**Graphismes** : Eric Caron, Jérôme France, Paul Tumelaire

**Scénario-maquette** : Eric Caron

**Musique composée par** : Raphaël Gesqua

**Effets sonores** : Raphaël Gesqua

**Programmation** : Philippe Chastel, Sébastien Clement, Guillaume Genty, Claude Levastre, Alain Ramond, Alain Tinarrage, Benoît Verillaud

**Programmation complémentaire** : Patrick Bricout, Arnaud Carre, Fabrice Rodet

**Dialoguiste** : Jean-Luc Dumon

**Mixage des voix et effets réalisés à L'Ours-Son Studio -Paris** : Charles Schlumberger

## PERSONNEL D'ELECTRONIC ARTS

**Directeur de la production** : Randy Breen

**Producteur** : Greg Suarez

**Assistant producteur** : Matt Wolf

**Spécialistes de la production** : David Costa, Randy Eckhardt, Aaron McClay

**Equipe de commercialisation du produit** : Al King et Pete Murphy

**Manuel** : Jamie Poolos

**Mise en page du manuel** : Caroline Arthur

**Nous remercions particulièrement** : Colin McLaughlan, Murray Allen, Marc Farly, Corey Higgins, Anthony L. Sommer

### **CONTROLE QUALITE ET ADAPTATION ETRANGERE**

**Responsable CQ du projet** : Richard Zinser

**Testeurs CQ** : Ed Ball, J. Allen Brack, Jason Habel, Brian Hackert, Andy Brunckee, Brett Bonner, Marshall Andrews, Cheryl Russel, Cinco Barns

**Responsable des Traductions** : Kirsten Vaughan

**Traduction du français à l'anglais** : Didier Jumeau et Kirsten Vaughan

**Traduction du français à l'allemand** : Kai Lebert et Kirsten Vaughan

**Traduction du manuel français** : Isabelle Rice et Monique Quirk

**Traduction du manuel allemand** : Frank Dietz et Kirsten Vaughan

**Testeurs français** : Didier Jumeau, Lemuel Haham

**Testeurs allemands** : Kai Lebert et Jörg Neumann

**Testeurs CQ - France**: Christophe Brusseaux, Patricia Cuisset, Romain Huet, Sébastien LeCharpentier, Vincent Merienne, Frédéric Pierrat

### **AVEC LES VOIX DE :**

**L'ordinateur, Sarah Smith** : Tina Holland

**Le Professeur Bergstein, Conrad Hart** : Jerron Monroe

**John O'Connor** : Roger Jackson

**Morphs, SuperMorph, Ageer, Oracle** : Robert Feero

**Hank, Rebels, Cook** : Bill O'Neil

*Enregistrement de la version allemande et française aux Studios de production Knocking Boots à Paris.*

**Ingénieurs du son** : Dimitri Bodianski, Etienne Pauzzo

### **Voix version française**

**Sarah**: Françoise Cadol

**John O'connor et Morphs**: Bruno Dubernat

**Hanks et Rebelles**: Philippe Dumond

**Le Professeur et Oracle**: Jean-Louis Faure

**Conrad**: Bernard Lanneau

**L'ordinateur** : Deborah Perret

**Voix version allemande**

**L'ordinateur** : Paula Klein

**Conrad et Morphs** : Richard Sammel

**Hank et Morphs** : Yörg Schnass

**Le Professeur, Oracle, Morphs** : Florian Schneider

**John O'Connor et Morphs** : Peter Semmler

**Sarah** : Doris Streibel

*Direction des enregistrements* : Bianca Normann

**Avec nos meilleurs remerciements à:**

**Paul de Senneville**

**Dany Boolauck**

**Anne-Marie Joassim**

**Julio Valladares**

**Al King**

**Neil Cook**

**Carol Aggett**

**Jennifer Christenson**

**Don Traeger**

**Jim Rushing**

**Sarah Smith**

Veuillez noter notre nouvelle adresse :

**ELECTRONIC ARTS, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe, 69771  
St Didier au Mont d'Or Cedex.** Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez  
contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 72 53 25 00.





ELECTRONIC ARTS®

**E3035CFM**