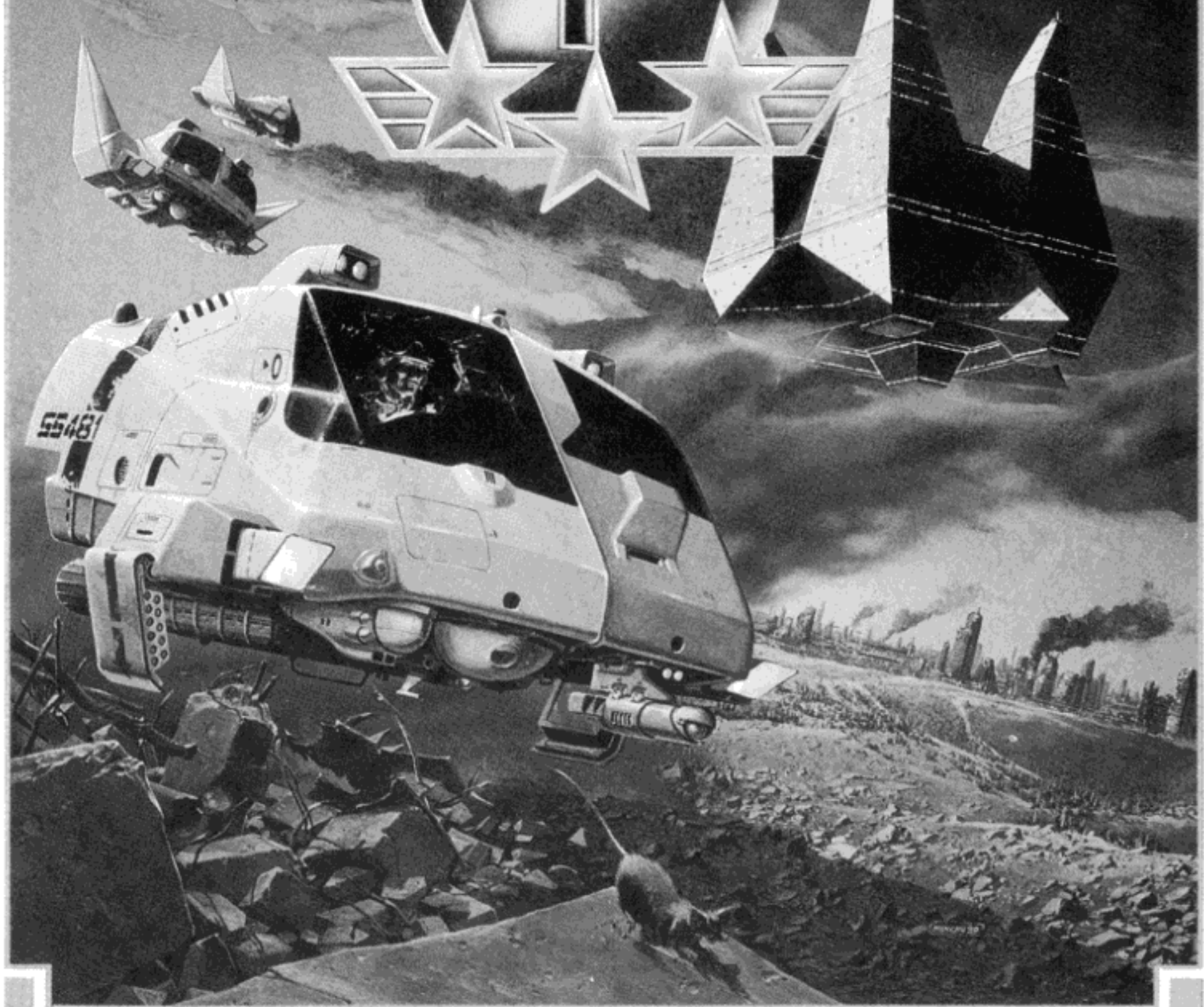


GALACTIC



T
O
M



A H A W K

MISE EN ROUTE RAPIDE

Si vous êtes familiarisé avec votre ordinateur, la MISE EN ROUTE RAPIDE vous suffira pour démarrer. Si vous avez besoin d'explications approfondies, reportez-vous, en fin de notice, à la MISE EN ROUTE DETAILLEE qui contient des conseils d'utilisation, des instructions pas-à-pas pour le démarrage et l'installation de votre logiciel sur disque dur.

IMPORTANT

- Votre logiciel est livré avec une grille de couleurs qui sert de protection contre le piratage. Identifiez-la en y inscrivant le titre de votre logiciel. Conservez précieusement ce document, il vous sera nécessaire à chaque mise en route.
- Dupliquez votre logiciel. Ainsi en utilisant les copies, vous ne risquez pas de détériorer l'original.
- Lors de leur utilisation, ne protégez pas vos disquettes contre l'écriture.

Sur ATARI ST ET AMIGA

- 1 - Insérez la disquette 1.
- 2 - Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le. Le logiciel se charge automatiquement.
- 3 - Passez le test de protection.

Sur IBM PC et COMPATIBLES

- 1 - Mettez en route votre micro-ordinateur ou réinitialisez-le.
- 2 - Insérez la disquette 1.
- 3 - Tapez GO et validez.
- 4 - Indiquez votre carte graphique
- 5 - Indiquez le type de souris possédé.
- 6 - Indiquez le type de son que vous souhaitez
- 7 - Passez le test de protection

AVERTISSEMENT de l'auteur

En 1984, paraissait aux éditions Robert Laffont un jeu de rôles intitulé "Empire Galactique". C'était le premier jeu de rôles de science-fiction français et l'un des premiers jeux de ce type à paraître en France.

Dès la parution d'Empire, Gérard Klein, un des "papes" de la science-fiction française directeur de la collection "Ailleurs et Demain", avait envisagé une adaptation "micro" de ce jeu. La version "papier" du jeu se développa, s'enrichit: "Frontières de l'Empire", un recueil de scénario, et surtout "Encyclopédie Galactique", deux forts volumes contenant tous les détails sur l'Empire, depuis l'origine en 8052 jusqu'à nos jours, c'est à dire le 116ème siècle!

Tous ces ouvrages étaient abondamment illustrés par un jeune artiste qui est devenu un des tous premiers illustrateurs français de science-fiction, Manchu. C'est également lui qui a réalisé la très belle couverture de ce jeu. Il y a donc une profonde continuité, au niveau du thème, de l'univers décrit, de l'ambiance, entre le jeu de rôles "Empire Galactique", version papier et le jeu micro du même nom que vous tenez entre vos mains.

Cependant les contraintes d'un jeu micro ne sont pas les mêmes que celles d'un jeu à plusieurs, autour d'une table, animé par la présence d'un Maître de Jeu qui doit inventer ou pour le moins adapter le scénario qu'il fait jouer.

Tout d'abord, du point de vue du créateur du jeu, le contact avec le joueur est beaucoup plus direct. Le scénario qu'il imagine est rigoureusement celui que le joueur va vivre. De plus l'ordinateur se charge de calculer en permanence tout ce qui concerne la gestion de la vie (et de la mort) des personnages. Cela m'a conduit à ne pas faire apparaître la plupart des règles, complexes et très complètes, qui font la substance d'un jeu de rôles.

Ainsi il ne m'a pas paru nécessaire d'infliger au joueur la gestion de sa feuille de personnage, indispensable au jeu papier, car elle est le lien qui rattache le personnage à la réalité du jeu, mais reste anecdotique dans un jeu micro où c'est l'ordinateur qui se charge de gérer "objectivement" la réalité.

De même, la gestion par le joueur d'une équipe semble être une constante des jeux de rôles adaptés sur micro. En apparence, c'est pour rester fidèle aux jeux sur table qui mettent effectivement en scène une équipe de personnages complémentaires en quête d'aventures. Mais j'estime, au contraire, que c'est en contradiction avec l'esprit des jeux de rôles. Je m'explique. Le mot important ici est "rôle". Dans le jeu traditionnel, chaque joueur, hormis le Maître de Jeu, doit s'incarner dans un seul personnage. Le but

ultime étant de s'y identifier si parfaitement qu'il a l'impression de vivre l'aventure en personne. S'il doit conduire plusieurs personnages, le joueur peut certes s'identifier à une sorte de chef du groupe et s'attacher à ses coéquipiers avec leurs qualités et leurs défauts, mais il ne s'identifiera jamais à un rôle, il conduira une stratégie.

Enfin l'augmentation de l' "expérience" et des points de vie du personnage en cours de partie encourage le joueur et sanctionne ses progrès. Mais c'est en fait un leurre car on lui oppose alors pour des raisons d'équilibrage du jeu des adversaires de plus en plus puissants. L'expérience "réelle" dans un jeu micro vient, à mon avis, davantage de la facilité plus grande avec laquelle le joueur maîtrise et actionne les éléments d'un l'univers qu'il découvre peu à peu.

"Empire Galactique", version micro est donc un jeu qui met en scène un seul personnage confronté à un univers hostile. Le joueur doit, pour survivre et atteindre le but de sa mission, non seulement combattre ses ennemis mais aussi jouer finement son rôle lors des discussions qu'il peut avoir avec d'autres personnages. Il n'a pas que des ennemis et c'est en sachant se montrer ferme ou amical, plaisantin ou sincèrement peiné, violent même parfois, qu'il pourra convaincre, séduire ou obtenir des aides et des informations.

A mesure de sa progression, il apprendra à maîtriser parfaitement les commandes de son "formec", à comprendre les règles du monde qu'il explore, à trouver le secret de la planète Ether. Car l'énorme avantage d'un jeu micro est que l'on est immédiatement projeté dans un monde qui vit, qui bouge, un monde en 3D où chaque objet a une consistance et une réalité. Un monde qui a ses lois et ses dangers mais où "personne ne vous entendra crier..."

Courbevoie, le 9 novembre 1990

François NEDELEC

DOSSIER ETHER

(exclusivement réservé aux joueurs d'Empire Galactique)

Origine: bureau permanent SERSEC

Secteur galactique: 841106B

Confidentialité: ORANGE

Destinataire: Agent spécial sur Ether

GENERALITES SUR LE SYSTEME ETHER

Le système éthérien est composé de 3 planètes qui gravitent autour d'un soleil blanc-bleu de type A.

La planète la plus proche du soleil n'est qu'un planétoïde brûlé qui ne présente aucun intérêt.

La planète la plus extérieure est une géante gazeuse de type jovien, munie d'une couronne d'anneaux. Grâce à la station impériale K-Ether, elle fournit le système en hydrogène.

La deuxième planète, elle, est colonisée depuis quatre siècles sous le nom d'Ether. C'est une très vaste planète. Sa pesanteur écrasante, son atmosphère trop riche en gaz carbonique et la chaleur énorme de son climat auraient empêché la colonisation humaine, n'était la présence, unique dans l'Empire, de sa faune aux propriétés remarquables.

APERCUS GEOGRAPHIQUES

Le diamètre équatorial d'Ether est de 30 000 km. Sa gravité de 10 g est impossible à supporter par les humains sans une maîtrise totale de l'antigravité. Ordinairement - s'il s'était s'agi par exemple d'exploiter une richesse minière - l'Empire colonisateur aurait "terraformé" la planète en installant des sustenteurs antigravitationnels sur orbite, puis en déclenchant d'habiles réactions chimiques en haute atmosphère, enfin en implantant massivement des plantes chlorophylliennes à croissance ultrarapide. Après un siècle ou deux, la planète aurait joui de conditions atmosphériques et d'un climat adaptés à la vie humaine.

Mais la richesse d'Ether tenait dans sa faune qui ne pouvait évidemment survivre à une telle modification de ses conditions de vie. Ainsi les colons éthériens durent se contenter d'une vie confinée à l'intérieur de formecs antigravs, d'une atmosphère reconstituée et de demeures préfabriquées.

La température moyenne à la surface d'Ether est de 450° centigrades. Elle varie selon la latitude, l'altitude et les heures de la journée. Elle connaît des orages d'acide

sulfuriques très localisés qui dévastent la maigre végétation. La planète est essentiellement constituée de déserts arides et volcaniques. De vastes étendues de lave vitrifiée parsemées de blocs basaltiques confèrent à ses paysages une morne impression de tristesse et de désolation.

Selon le rapport de l'architecte écologue Smanir, qui fut le chef de la première expédition impériale sur Ether, il n'existe aucune trace actuelle ou passée d'une vie intelligente sur la planète.

LA FLORE

La végétation éthérienne possède la particularité de se déplacer. Ce nomadisme végétal est une nécessité pour échapper aux décapantes averses d'acide. Pourtant contrairement à la faune, la flore est très résistante et jouit d'une longévité remarquable. Aux saisons où l'opacité de l'atmosphère est trop grande pour laisser passer les rayons de l'étoile blanche, la flore devient quasi sédentaire et s'attaque aux autres plantes et même aux animaux. Elle a pour cela développé des pièges et des techniques de camouflage étonnantes.

LA FAUNE

Les animaux qui peuplent la surface d'Ether ont une fertilité remarquable mais une durée de vie relativement brève. Quelques heures au maximum. Cela ne les empêche pas d'atteindre rapidement des tailles impressionnantes. On a même pu les comparer aux



QUELQUES SPECIMENS DE LA FAUNE D'ETHER

reptiles géants du passé préhistorique de la Terre ou aux dragons des légendes antiques. Les animaux sont généralement bipèdes. Ils se déplacent en marchant ou en bondissant. Certains d'entre eux sont dotés d'ailes ridiculement courtes. Ces appendices atrophiés ne les empêchent pourtant pas de voler malgré la pesanteur. Leurs vols sont relativement brefs mais ne peuvent être expliqués que par la structure osseuse extraordinairement légère de tous les êtres vivants et par la densité parfois presque palpable de l'atmosphère. Mais leur plus grande originalité est leur mode de reproduction. Il est unique dans la galaxie connue et en contradiction avec les lois habituelles de la biologie. Tout se passe en effet comme si des animaux d'espèces différentes avaient la possibilité de se reproduire entre eux.

La particularité génétique de la reproduction interespèces dans la faune éthérienne n'a pas encore reçu d'explication scientifiquement irréprochable. Car il s'agit bien d'espèces différentes comme le prouvent amplement les observations et dissections effectuées. Le seul point commun entre les parents et le fruit de leurs amours étant généralement la forme de la tête et le type de défense. Ce qui a conduit certains exobiologistes impériaux à émettre l'hypothèse d'un petit nombre de familles animales caractérisées par leur tête seule, et dont le corps et les moyens de déplacement seraient variables pour des raisons non encore éclaircies (climat, type de terrain, etc.?...).

Quoiqu'il en soit, cette adaptabilité extrême confère aux tissus musculaires des représentants de la faune éthérienne des qualités incomparables et très recherchées en médecine. Surtout pour le problème des rejets des greffes d'organes, l'adjonction d'extraits de tissus éthériens accroissant spectaculairement la tolérance aux greffons. Mais ces extraits animaux servent également pour toutes les maladies dues aux changements de planètes (climat, atmosphère, gravité, etc.). De plus leurs glandes endocrines sécrètent une substance extrêmement difficile à obtenir synthétiquement et qui entre dans la composition du pérédène, la drogue secrète de l'éternelle jeunesse. C'est dire l'importance de la planète dans l'économie impériale. Cela a conduit à la venue sur Ether de nombreux chasseurs. Des tentatives d'élevage en captivité de la faune éthérienne ont été tentées. Mais la féroce agressivité de ces animaux qui passent leur temps à copuler et à s'entretuer décourage les plus patients des éleveurs.

Tous les animaux éthériens sont en effet des carnivores à l'appétit quasi insatiable. Cette particularité permet, si l'on en croit les récits des chasseurs éthériens, d'appriivoiser les plus féroces en les appâtant avec les restes d'animaux préalablement abattus. Mais ces récits fortement enjolivés sont considérés comme sujets à caution. De même, la coutume rapportée à propos de la naissance des petits animaux ayant muté par rapport à leurs géniteurs. Ces ingrats rejetons ont, dit-on, la barbare habitude de massacrer leurs parents dès la naissance. Tous ces faits demandent à être vérifiés sur place car toutes les tentatives faites pour importer des animaux dans les zoos impériaux ont échoué.

Ultime particularité des animaux éthériens (et non la moindre pour les contrebandiers galactiques), leurs armes défensives sont très sophistiquées et donnent lieu à un trafic clandestin. Les plus connues sont le suc d'arachno, sorte de liquide gluant qui immobilise l'adversaire, le gaz fluo extrêmement toxique dont la composition

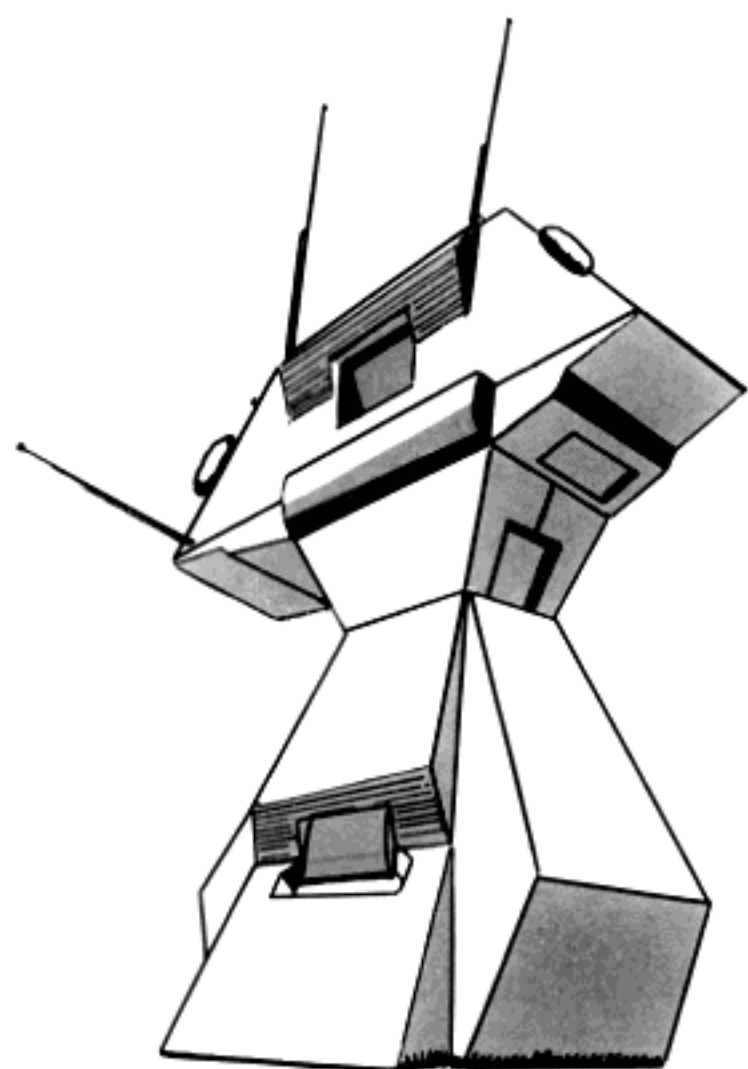
moléculaire est si fine qu'il traverse les plus épais blindages, les aiguilles à venin qui fournissent aux guildes d'assassins des armes indétectables à l'autopsie et enfin les sphèrogels, boules de gaz carbonique à la température si basse qu'elles congèlent l'objet ou l'être sur lesquels elles sont projetées.

LA SITUATION POLITIQUE

En dehors de la station impériale K-Ether déjà mentionnée, la colonisation s'est faite, au 112ème siècle, sur la deuxième planète du système, dans la région équatoriale, la moins propice aux bouleversements tectoniques. Les principales cités sont la capitale, Tiph-Ether, située non loin de l'astroport intergalactique d'Harboug, et la cité tekno Dsehe.

Le reste de la planète est peu colonisé bien qu'il ne soit pas rare d'y rencontrer des chasseurs itinérants. La population de la planète est composée essentiellement de scienti-

tifiques et d'aventuriers. La majeure partie des colons est des humains venus de systèmes impériaux environnants. Une minorité de travailleurs extraterrestres (Graafs, Melkions, etc.) s'est également implantée. Les contraintes de la vie locale (voir plus haut) et la nécessité absolue de vivre confiné dans des modules de protection en font une planète peu peuplée et antitouristique au possible. On trouve également de nombreux robots utilisés par les Teknos pour les gros travaux.



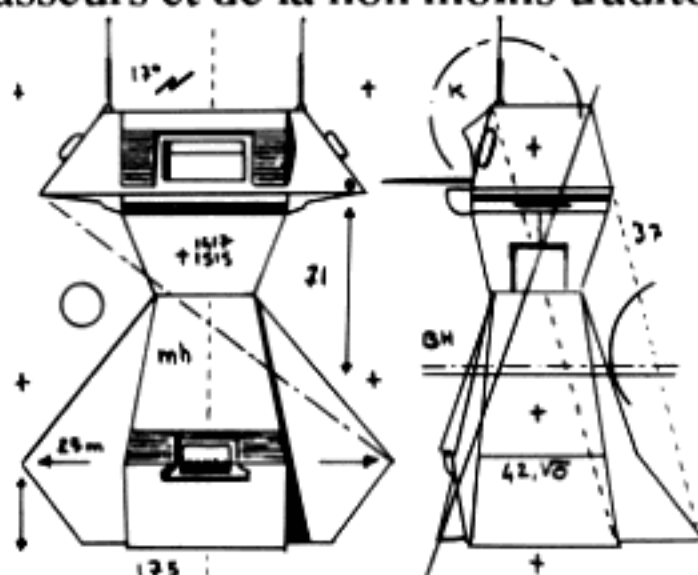
ROBOT

Il y a trois ans, un chasseur, du nom de Voltar, a commencé à fomenter des troubles anti-impériaux. S'appuyant sur la xénophobie et sur la crise économique sévissant dans le domaine des matières premières à usage médicinal, il s'est trouvé rapidement un bon

nombre de partisans qu'il a regroupés sous le nom de "milice écarlate".

Profitant du traditionnel individualisme des chasseurs et de la non moins traditionnelle indifférence des Teknos envers la politique, il a suscité des troubles, semé la terreur parmi les colons non-humains et s'est emparé du pouvoir dans la colonie.

Il semble aujourd'hui incroyable que Voltar ait trouvé le soutien d'une bonne moitié de la population pour une politique



hostile à l'Empire suicidaire à terme pour la planète. "C'en est fini de l'exploitation impérialiste" (sic), déclara-t-il en proclamant la sécession du système étherien. Or les Ethériens sont totalement dépendants des échanges avec l'extérieur puisqu'ils vivent sur une planète hostile où les matières premières nécessaires à la vie sont rares et difficiles à extraire... Or les faibles industries locales et les compétences pour les utiliser sont entre les mains de la faction tekno hostile en majorité au nouveau régime... Or la Hanse des Marchands, fidèle aux traditions impériales, est la seule à pouvoir exporter et commercialiser les produits de la planète... Faisant preuve d'un irréalisme sidérant pour un peuple aussi pragmatique, les chasseurs éthériens le suivirent en masse...

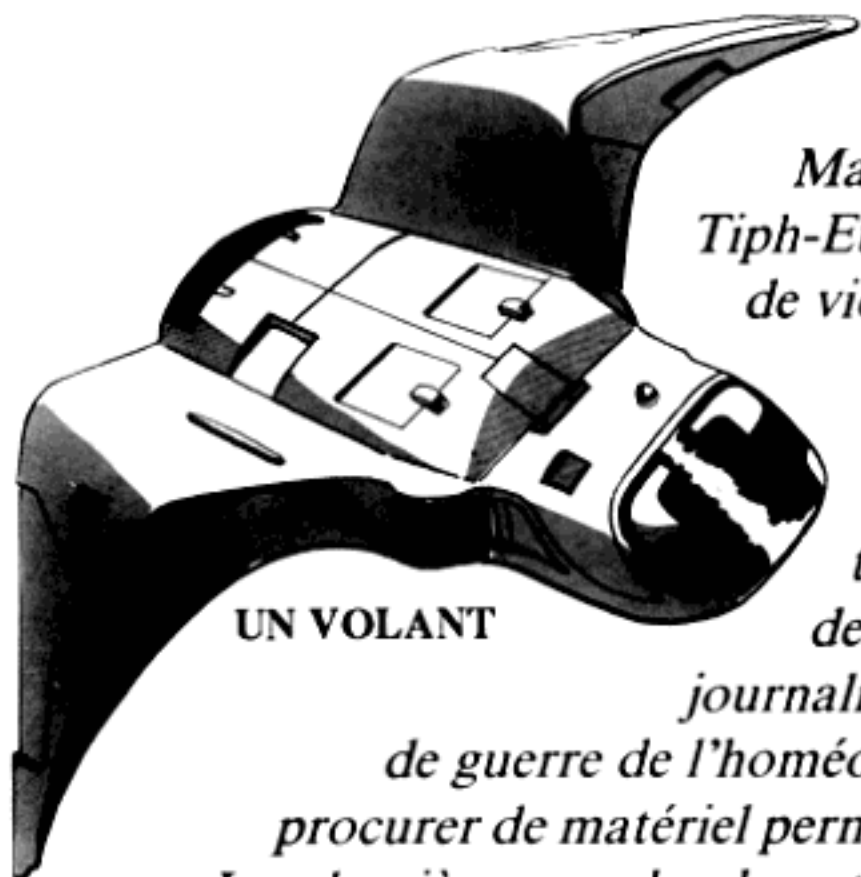
Devant une attitude aussi extrémiste, des voix se sont élevées au sein de la population locale. Voltar organisa alors une répression sanglante contre ses opposants. Il fit de la "milice écarlate" l'instrument d'un pouvoir dictatorial impitoyable et absolu.

D'après le rapport de l'officier traitant du SERSEC sur place, Voltar aurait même procédé à l'ouverture de camps d'internement sur Ether. La disparition brutale de cet officier a coupé tous nos liens avec la planète.

Selon toute vraisemblance et d'après les renseignements collectés auprès de diverses sources, une véritable guerre civile aurait lieu en ce moment à la surface de la planète. Face aux "milices écarlates" qui tiennent Tiph-Ether, la capitale et Harboug, l'astroport, on peut compter sur les Teknos. Mais ils semblent divisés en factions rivales. Les Marchands restent neutres tant que le dictateur ne se met pas en travers de leurs intérêts. Les non-humains de la colonie doivent également se trouver en opposition avec Voltar qui les a pris pour boucs émissaires. Mais ils n'avaient pas d'organisation structurée connue au moment de la disparition de notre agent. La majorité des chasseurs sont membres des "milices écarlates" mais pas la totalité. Bref c'est le chaos...

Il est fondamental pour le SERSEC, de vous envoyer comme enquêteur sur place pour évaluer la situation. Il convient de prendre contact avec les éléments hostiles au dictateur et donc à priori favorables à l'Empire, d'évaluer leurs forces et les moyens dont ils pourraient avoir besoin pour renverser le régime. De plus cette politique anti-impériale va si totalement à l'encontre des intérêts locaux, qu'on peut se demander s'il ne faut pas chercher une manipulation quelconque de la part d'un ennemi inconnu. Aucun indice à notre disposition ne permet pour le moment de confirmer ou d'écarter cette hypothèse.

Dans l'état actuel, la politique de l'Empire et des Guildes n'est pas encore déterminée totalement. Le Conseil suprême examine la situation. On peut déjà voir se dessiner trois tendances qui se disputent la majorité. La première, avec le soutien bien sûr de l'Armée, penche pour une intervention ponctuelle d'une cohorte de scorpionnautes appuyés par la Division Intervention. Une autre, qui a la faveur des Teknos, envisagerait plutôt un embargo économique. La troisième, celle de la Hanse, préférerait attendre la fin des combats pour négocier avec le vainqueur... C'est dire si le rapport de nos services est attendu avec impatience.



UN VOLANT

Dernière minute : selon des informations en provenance de la Hanse des Marchands, les deux villes principales d'Ether, Tiph-Ether et Dsehe, la cité Tekno, sont en proie à de violents combats. Elles sont truffées de pièges qui rendront la progression de notre agent très difficile. L'astroport d'Harbougé est encore ouvert à la circulation intergalactique, mais cela ne saurait durer. Il convient de procurer à notre agent une couverture de journaliste. Il se fera passer pour un correspondant de guerre de l'homéo-journal Cosmopolis. Attention : ne pas lui procurer de matériel permettant de l'identifier comme agent impérial. Les dernières paroles de notre officier sur Ether furent :

"C'est la faute aux Malkouts..." Il parlait alors des causes secrètes de la guerre civile. Il est impératif pour notre agent de découvrir le sens de cette phrase.

MATERIEL

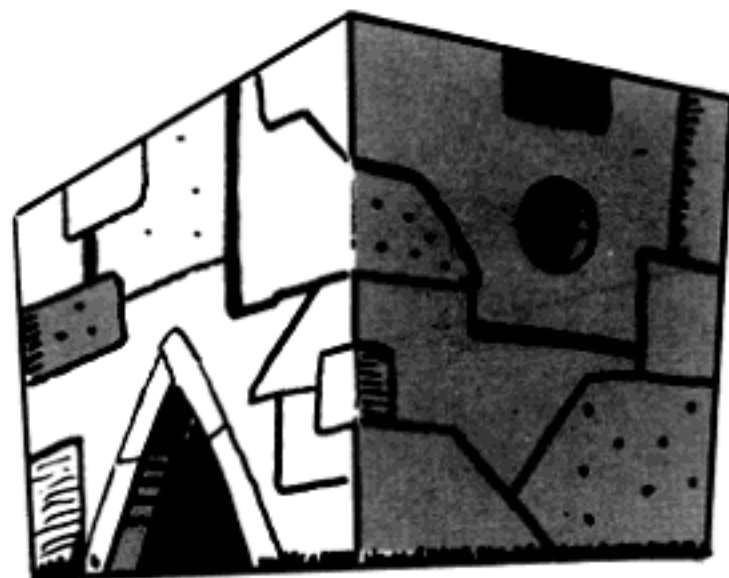
EVALUATION TECHNOLOGIQUE

Ether est considéré selon les critères galactiques comme un monde de niveau technologique 5, légèrement inférieur au maximum impérial. Cependant si la guerre devait se prolonger, ou si un embargo isolait la planète, ce niveau serait susceptible de chuter rapidement.

ARCHITECTURE

La vie humaine sur Ether étant confinée à l'intérieur des formecs, les constructions éthériennes n'obéissent pas à des impératifs de logement. Il s'agit plutôt de magasins ou de bunkers destinés à assurer la protection pendant les périodes de repos.

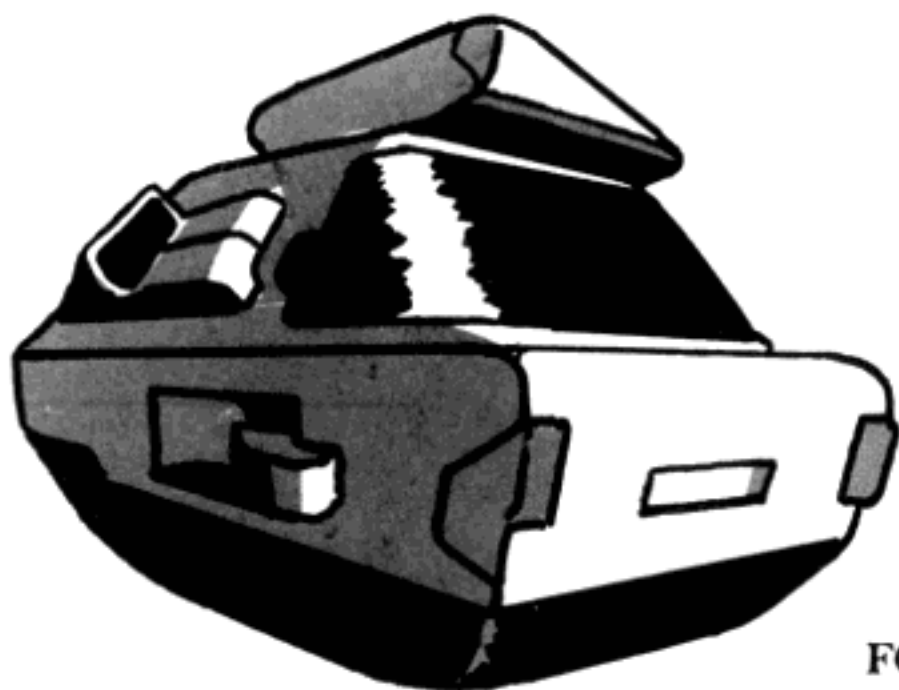
Tous les bâtiments sont fabriqués en plastacier, matériau économique et pratiquement indestructible.



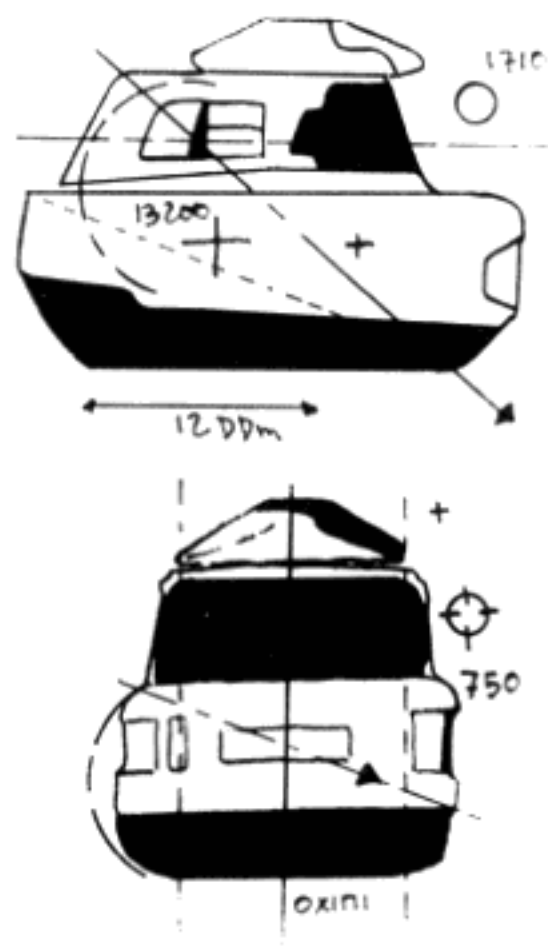
UN BATIMENT

LES "FORMECS"

A l'origine, le "formec" (de force mécanique) est une armure de combat robotisée. Mises au point par la Guilde navyborg, ces machines assurent aussi bien la protection que le maintien de la vie (eau, nourriture, contingences diverses...) sans l'intervention directe de l'utilisateur. Propulsées par antigravité, elles sont adaptées à tous les milieux, compatibles avec tous les environnements, depuis le vide spatial jusqu'aux marais



FORMEC



d'acide sulfurique d'Ether.

Pour les combats, les formecs éthériens

sont très sûrs, mais il faut noter que la

plupart des animaux recensés sur Ether (sous réserve de mutations non répertoriées) possèdent des armes capables d'en percer les blindages.

Il convient de vérifier régulièrement l'état des niveaux d'oxygène et de surveiller la température intérieure.

AIR CONDITIONNE

Il est possible de se procurer sur place des modules d'air conditionné. Il s'agit en fait de simples planificateurs de chaleur qui absorbent une température trop élevée ou au contraire réchauffent une atmosphère trop froide.

CHAMPS TRACTEURS OU REPULSEURS

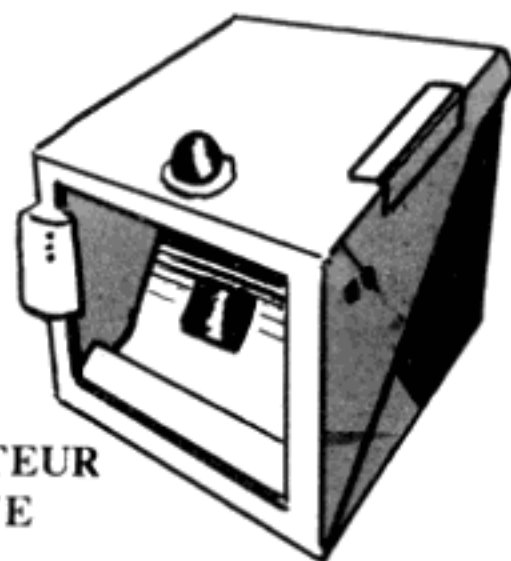
Inducteur ou inverseur de champ gravitique, c'est l'élément principal des moteurs antigravité. Nos rapports indiquent que certains ont été détournés de leur usage pour servir de pièges.

OXYGENE

La consommation d'oxygène est obligatoire sur la planète.

L'oxygène se présente sous la forme de sphères bleues

qu'on peut se procurer facilement dans des distributeurs spéciaux.



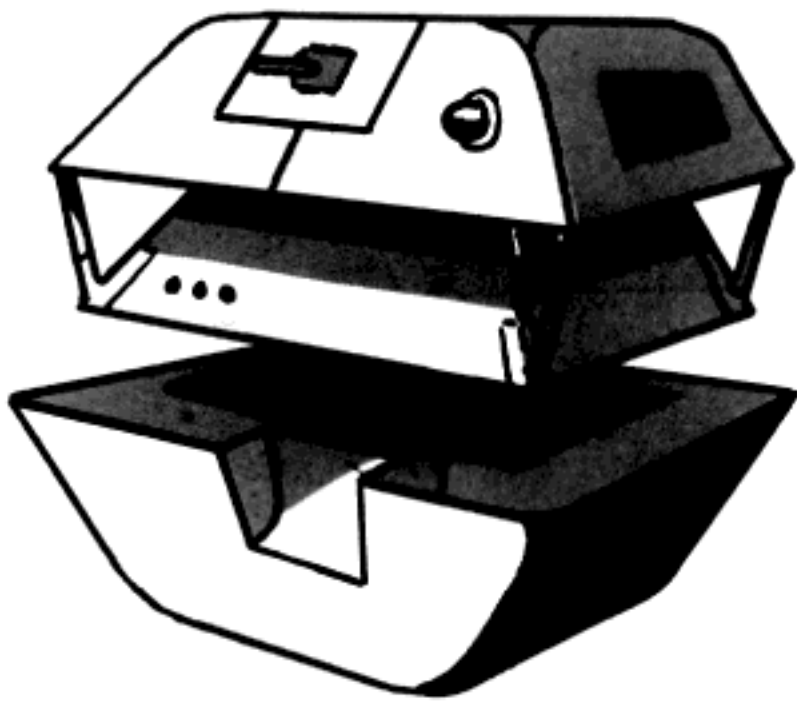
DISTRIBUTEUR
D'OXYGENE

RECHARGE

La recharge universelle permet de transférer de l'hydrogène

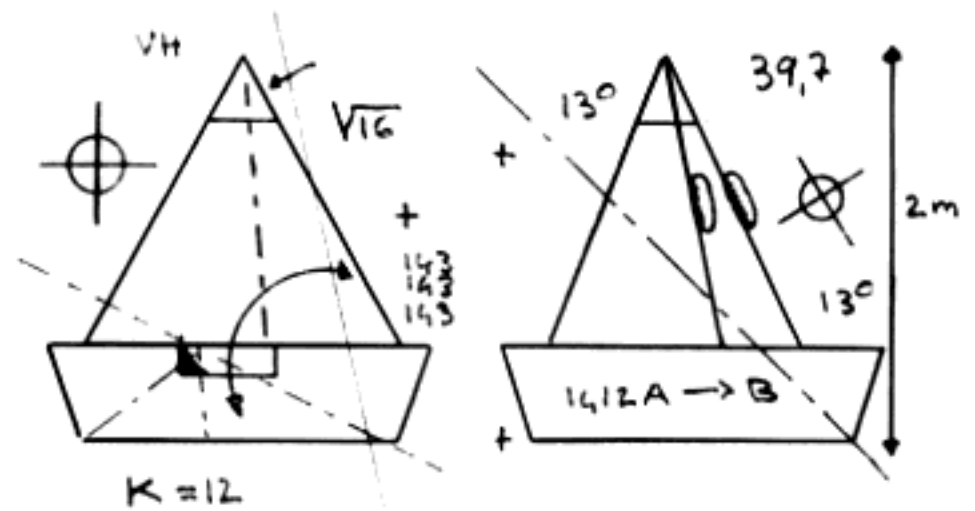
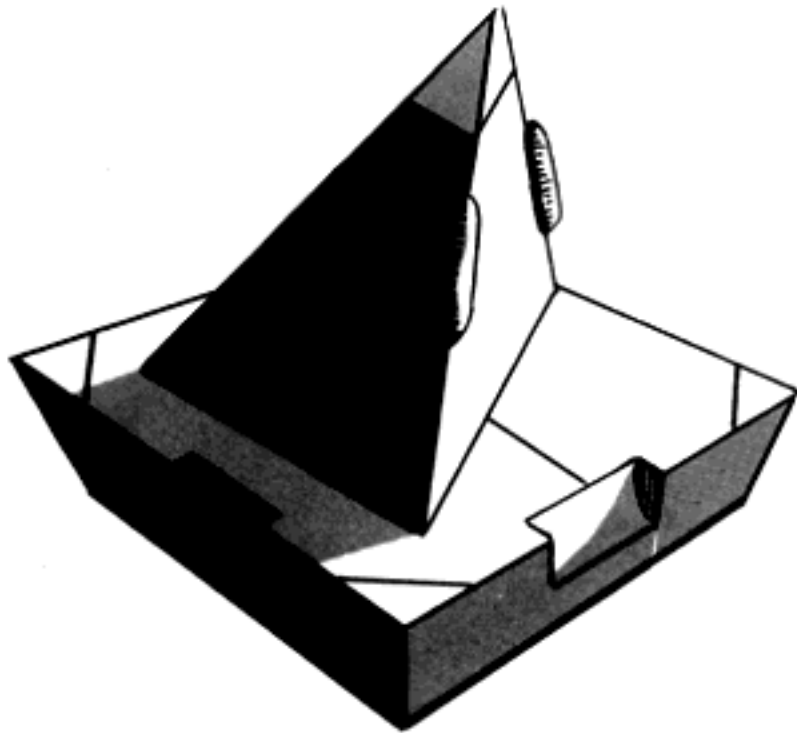
à l'intérieur de la cellule à fusion du formec. Aucune radioactivité ne se dégage de l'opération de fusion qui ne produit qu'un peu d'hélium résiduel. Une fois rechargée, la cellule à fusion permet d'utiliser toutes les armes montées sur le formec.

ARMURES

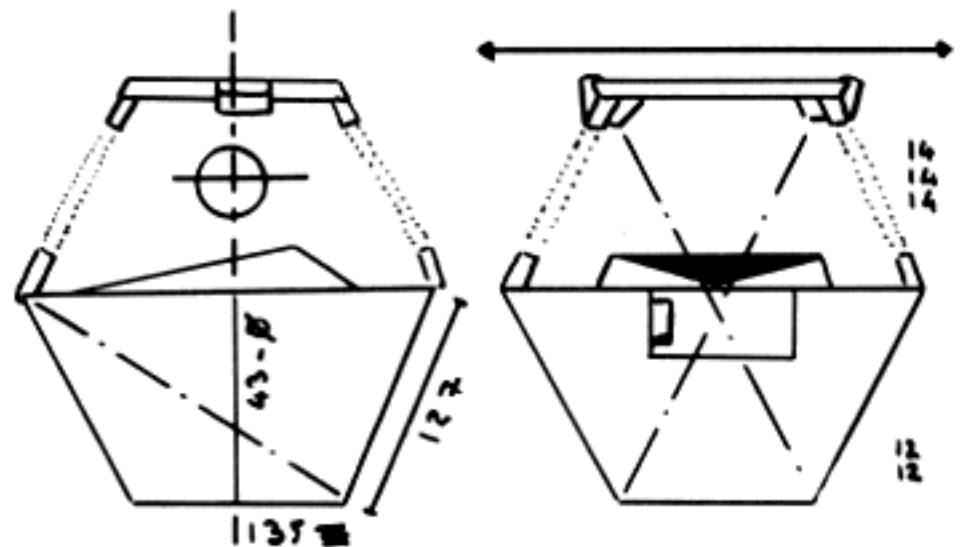
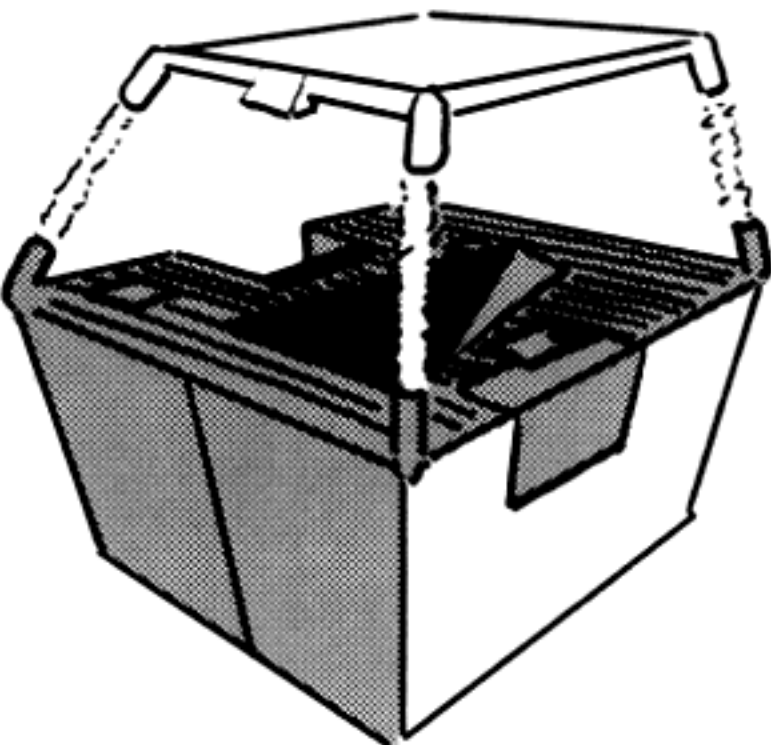


ECRAN GAZ

Il existe de nombreuses sortes d'armures disponibles sur Ether. Ce sont bien sûr des écrans énergétiques qui, une fois activés, protègent le formec. Mais la plupart d'entre eux sont spécifiques. Ils ne protègent donc efficacement que d'un type d'arme en particulier. Confrontés à une arme pour laquelle ils ne sont pas prévus, ces écrans se détruisent progressivement. Il convient donc de prévoir le type d'armement auquel on risque d'être confronté et d'activer l'armure adéquate. Il n'est malheureusement pas possible de détailler dans ce rapport toutes les interactions possibles des armes et des armures.



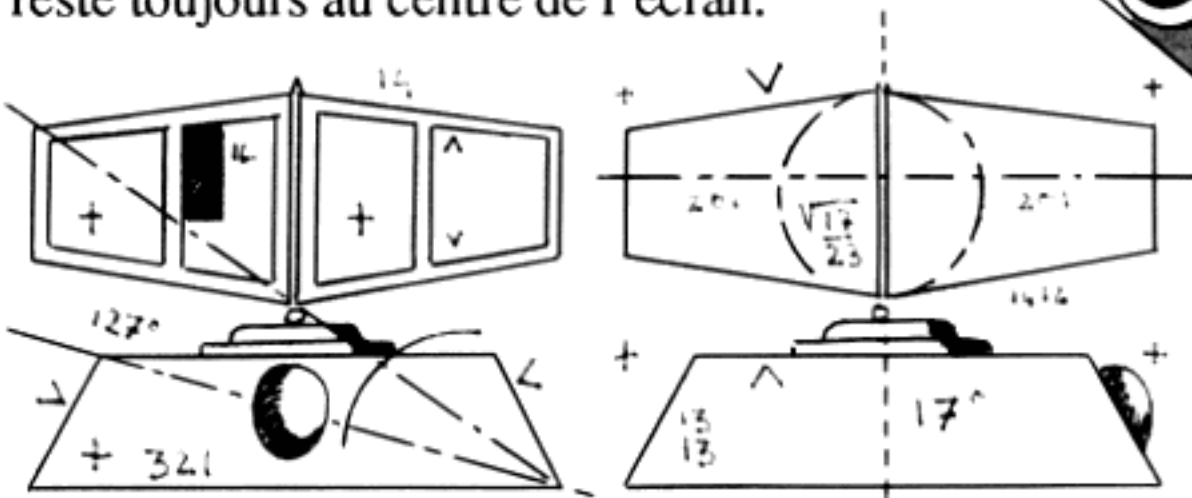
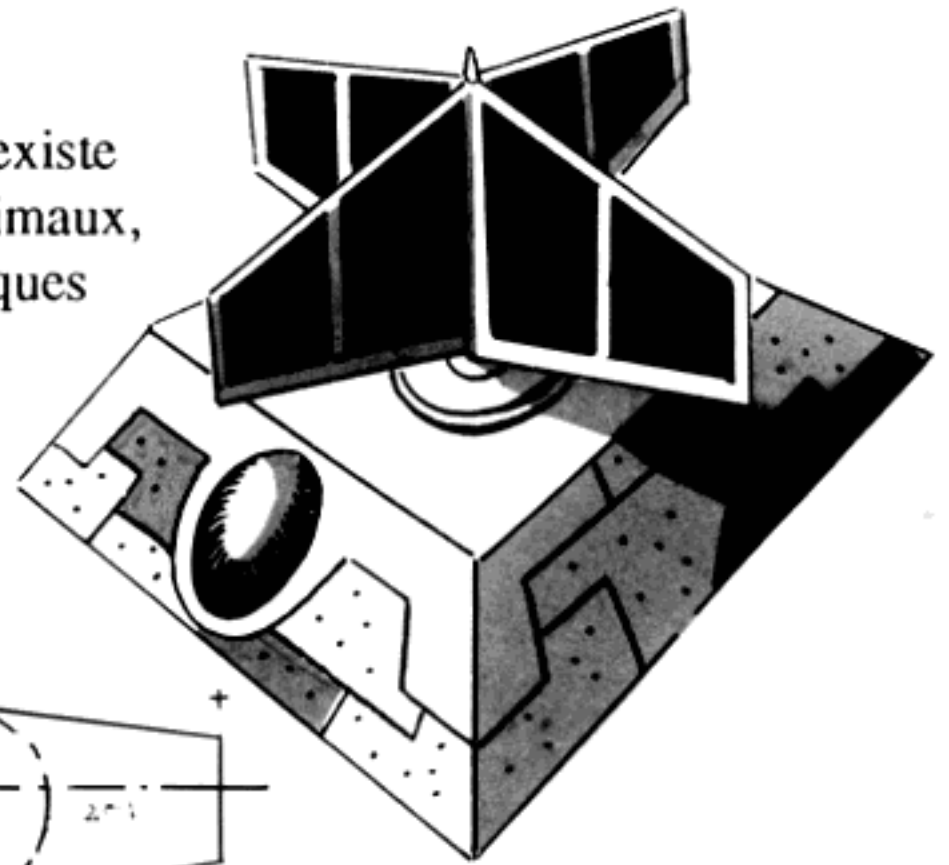
ECRAN CHOC



ECRAN LASER

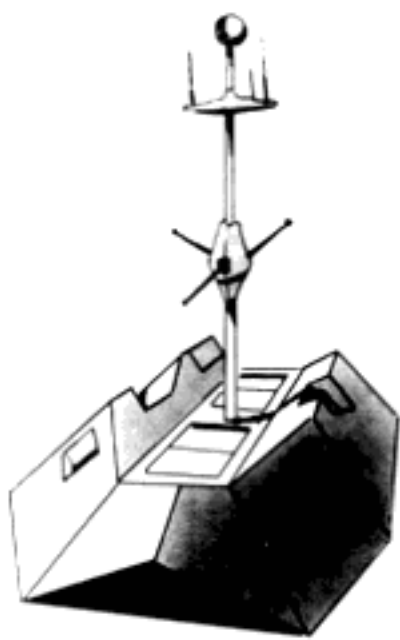
RADARS

La plupart des types de radars de combat existe sur Ether: radars de murs, détecteurs d'animaux, d'êtres, de projectiles, etc. Ils sont spécifiques et non cumulables entre eux en même temps. Ils indiquent la présence et la position précise d'un certain type d'objets par rapport à l'utilisateur qui reste toujours au centre de l'écran.



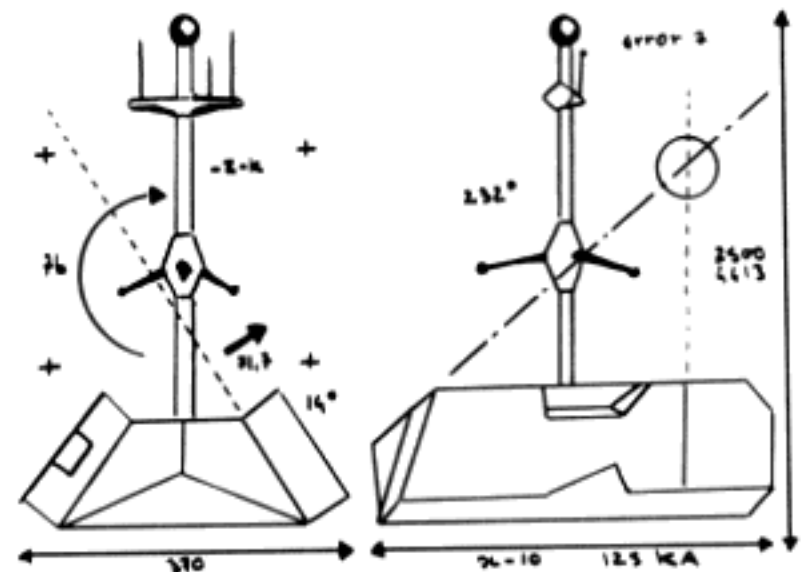
RADAR

TRACEUR



TRACEUR

Attention! On peut trouver sur Ether des traceurs qui, lancés sur un formec, permettent de le suivre à la trace sur un radar spécial. Notre agent devra être très attentif à ce danger de repérage, sous peine de compromettre le succès de sa mission.



ARMES

De nombreuses armes sont employées au cours de cette guerre civile. En recoupant tous les rapports on en peut dresser la liste suivante, mais qui n'est peut-être pas exhaustive:

- **Sphèrolog:** cette arme permet de lancer une boule de gaz carbonique à très basse température qui gèle provisoirement la cible touchée. Elle est dérivée d'une arme utilisée naturellement par les animaux éthériens
- **Pistolet à aiguilles:** cette arme envoie des aiguilles empoisonnées microscopiques et

autoguidées dans le corps d'un animal ou dans un formec.

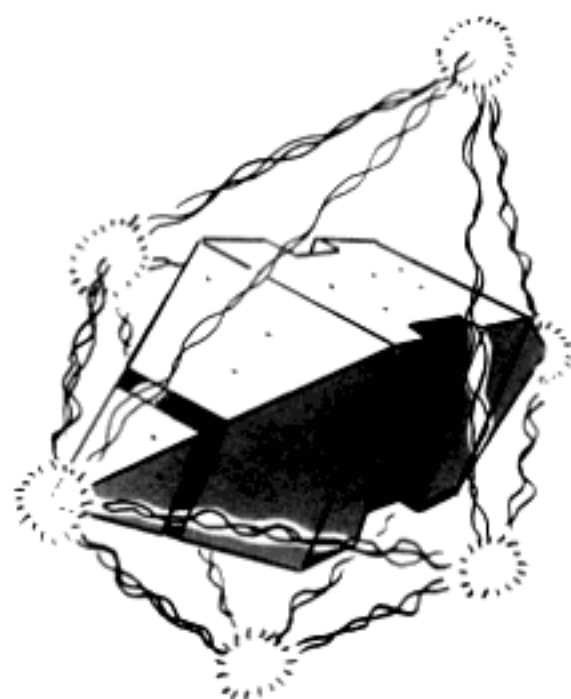
- **Projecteur de gaz:** cette arme envoie des paquets concentrés de gaz fluo de combat (extrait des glandes d'un animal éthérien). Ce gaz peut pénétrer à l'intérieur des formecs et remplacer tout l'oxygène présent.

- **Arachnopistol:** cette arme anti-émeute utilisée dans tout l'Empire est originaire d'Ether. On trouve en effet à l'état naturel ce suc visqueux qui s'étire en minces filaments pour immobiliser l'Etre ou l'objet touché (voir ci-contre).

- **Fusil fusion:** cette arme lance des boules de plasma à très forte température.

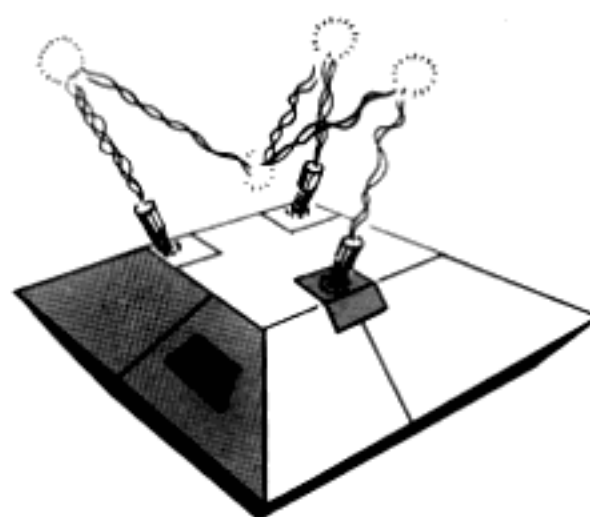
- **Lance-flamme:** cette arme projette une flamme de napalm sur une distance de plusieurs dizaines de mètres.

- **Grenade:** extrêmement dangereuses, ces mini-grenades atomiques peuvent percer les écrans anti-chocs les plus perfectionnés.



GRENADE

- **Mine:** version statique de la grenade atomique, elle peut s'activer et exploser à n'importe quel contact.



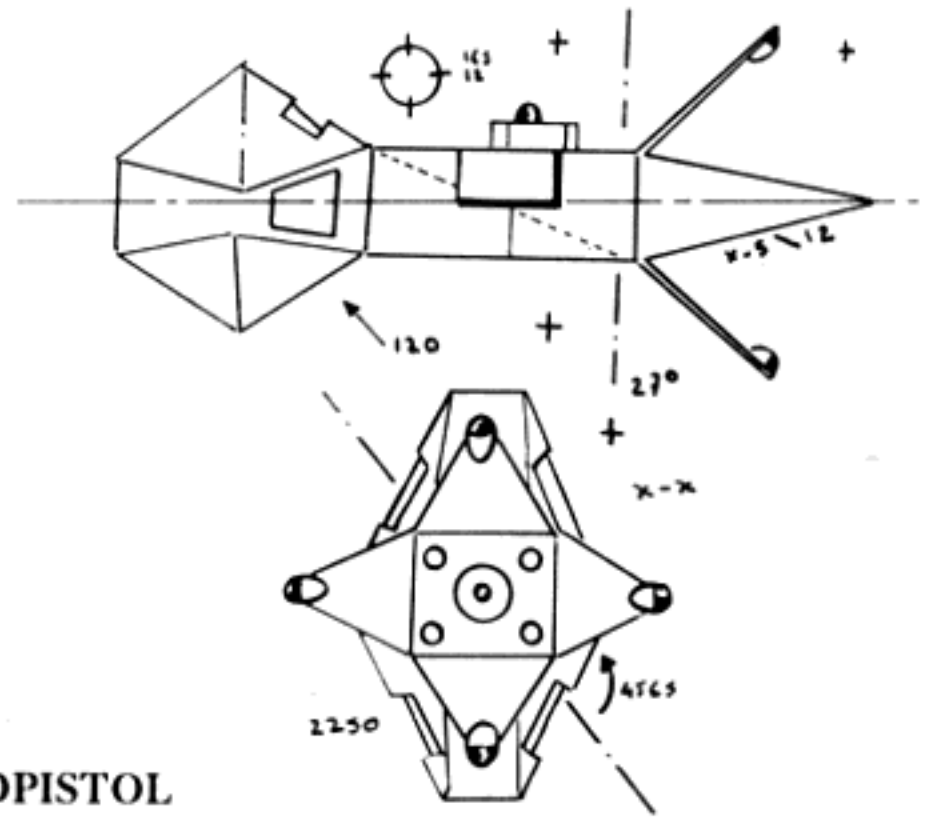
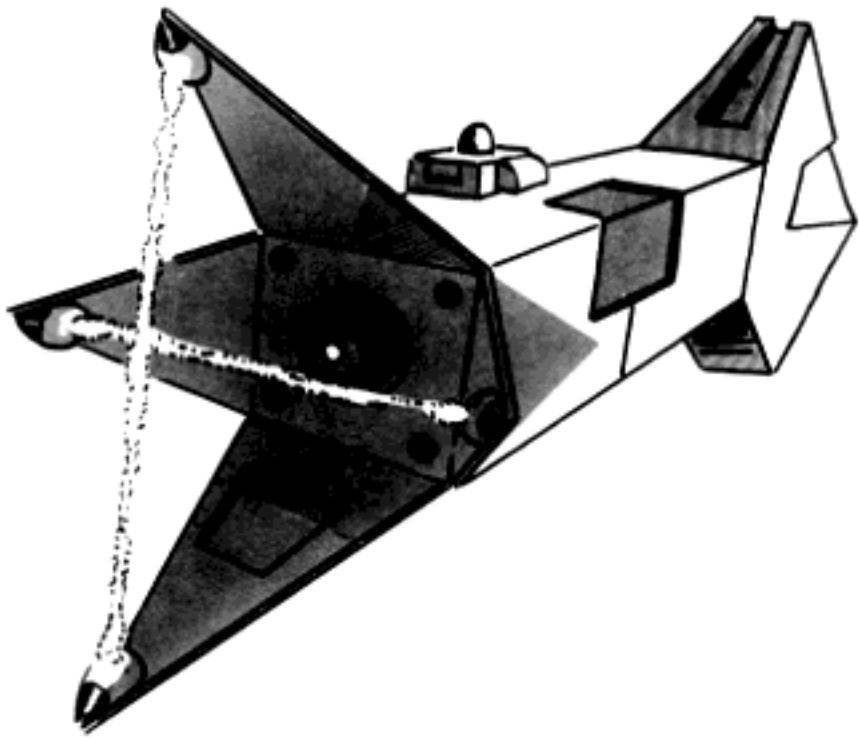
MINE

- **Etourdisseur:** très pratique, cette arme légère immobilise quelques secondes l'adversaire. Son usage répété peut provoquer des malaises et même la mort (voir ci-contre).

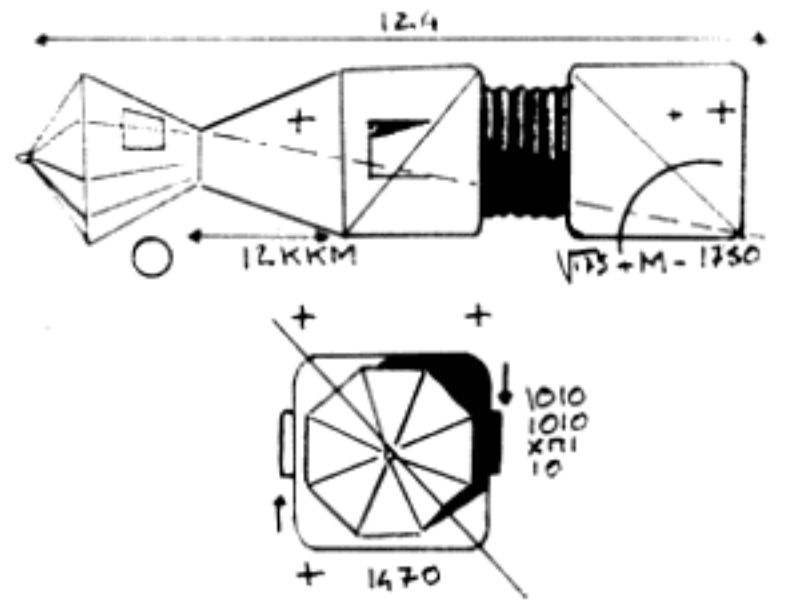
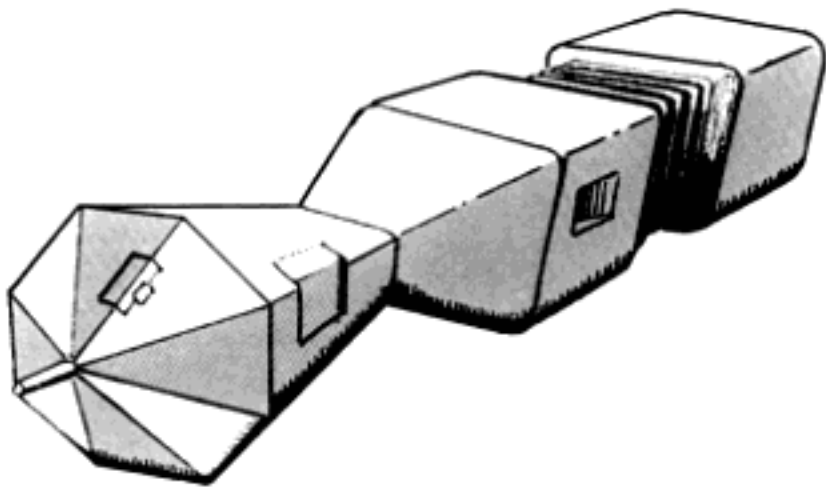
- **Paralyseur sonique:** de même type que l'étourdisseur, le paralyseur agit plus longtemps à une distance plus grande.

- **Tube micromissile:** cette arme projette des projectiles autoguidés à très haute vitesse.

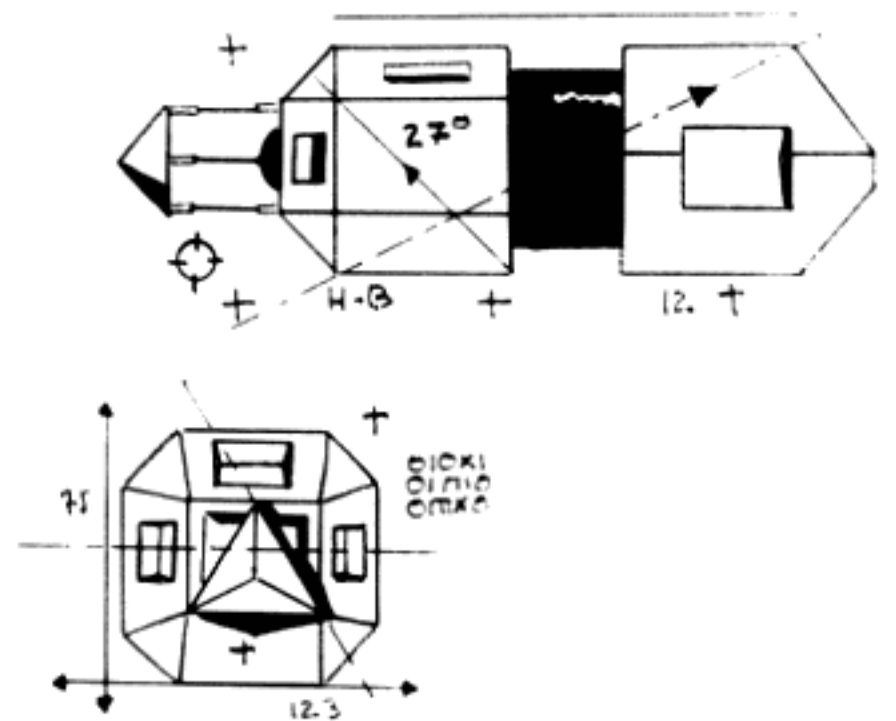
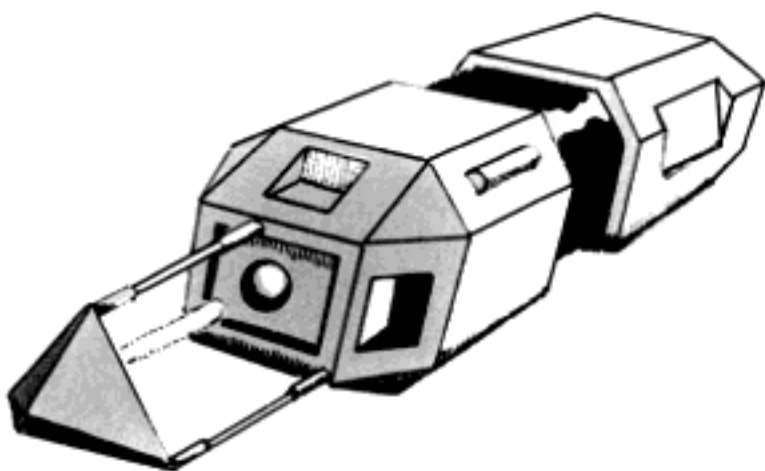
- **Laser léger/lourd:** utilisant le rayonnement cohérent de la lumière, cette arme peut percer les blindages les plus épais (voir ci-contre).



ARACHNOPISTOL



ETOURDISSEUR



LASER LEGER

PSYCHO

Des générateurs positroniques d'ondes alpha, vulgairement appelés "psychos", ont été repérés dans le système éthérien. Ils permettent de modifier partiellement le comportement normal d'un Etre et par là d'influencer sa volonté. Notre agent aura intérêt à s'en procurer.

CHAMP DE FORCE

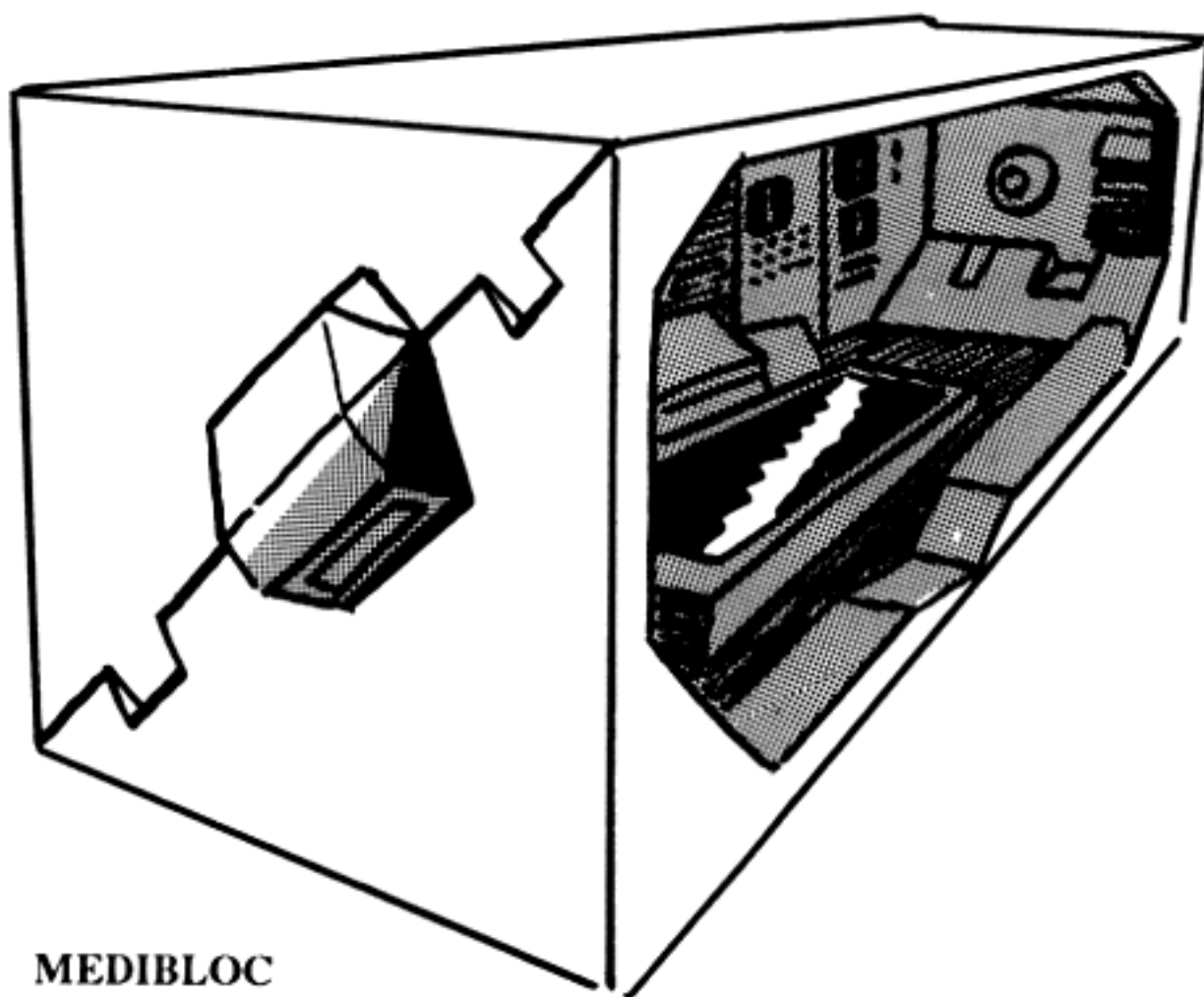
L'usage d'un champ de force permet de se mettre à l'abri d'à peu près toutes les sortes d'armes. Mais il interdit le déplacement et se repère facilement. A n'utiliser qu'en cas d'urgence.

DARC

Le Disrupteur Anti Robot Cybernétique permet de brouiller provisoirement les perceptions cognitives des robots.

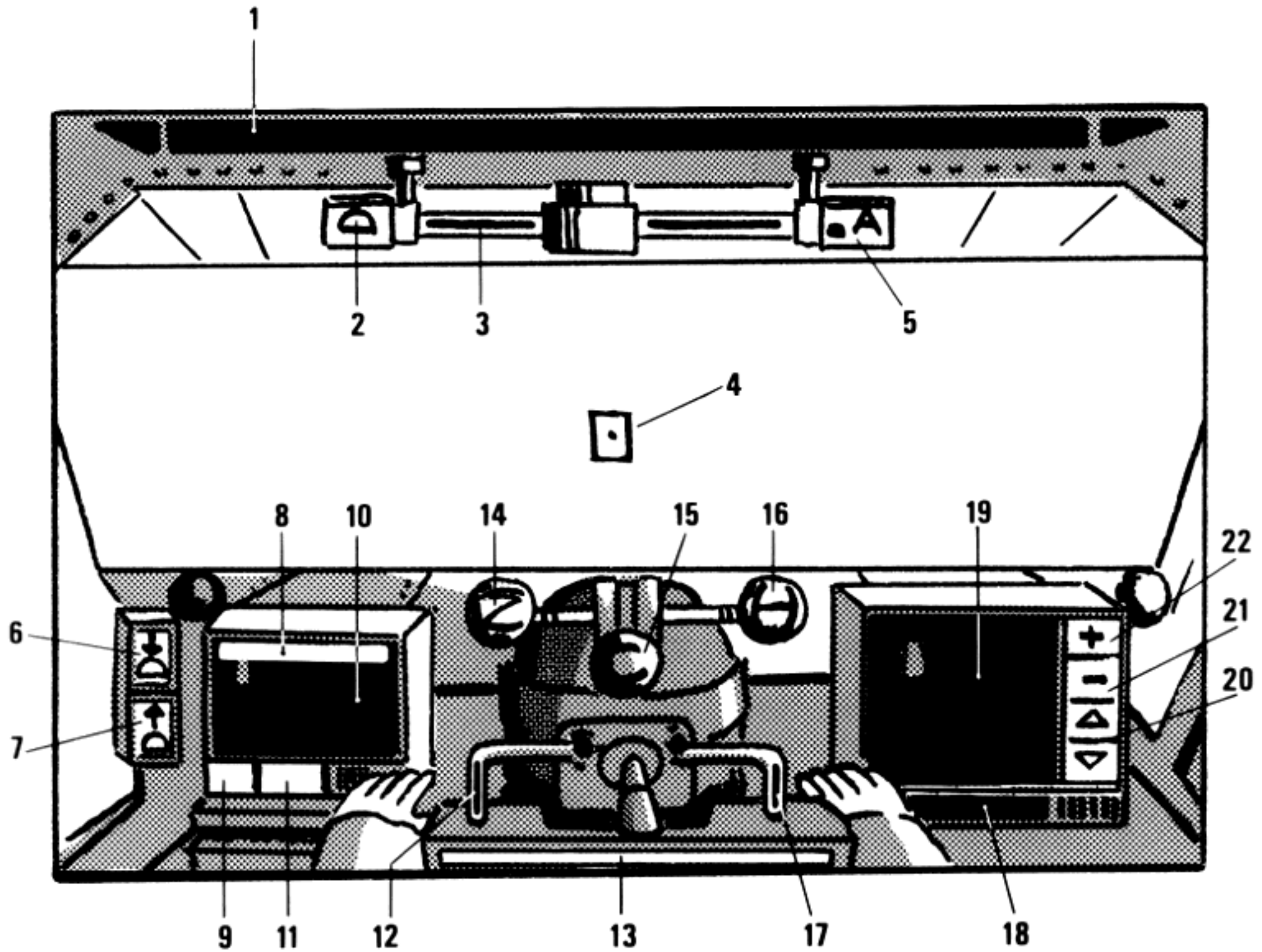
MEDIBLOC

Il existe plusieurs stations "médibloc" sur la planète. Elles permettent de réparer et d'optimiser les performances des formecs.



MEDIBLOC

TABLEAU DE BORD



- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| 1 Fenêtre de communication | 12 Compteur de chaleur |
| 2 Inventaire armures | 13 Compteur d'énergie |
| 3 Compteur de charge d'armures | 14 Repos |
| 4 Viseur de déplacement | 15 Communication (Dialogue) |
| 5 Activation armure | 16 Menu Help |
| 6 Mettre un objet dans l'inventaire | 17 Compteur d'oxygène |
| 7 Poser un objet à l'extérieur | 18 Boussole |
| 8 Compteur de charge d'armes | 19 Radars |
| 9 Inventaire armes | 20 Accès aux différents radars |
| 10 Ecran de contrôle | 21 Diminuer la précision |
| 11 Inventaire objets | 22 Augmenter la précision |

COMMANDES

UTILISATION DE LA SOURIS

Pour tout le jeu, on utilise la souris. On peut également utiliser le clavier en combinaison avec la souris pour aller plus vite.

Il y a deux modes principaux dans le jeu: le déplacement du formec et la gestion des objets. On alterne entre les deux modes en cliquant sur le bouton droit de la souris. Le bouton gauche, par contre sert à valider des choix. On sait toujours dans quel mode on se trouve par la forme du curseur.

Mode “déplacement”

Le curseur est un viseur immobile au milieu de l'écran. On commande les déplacements du formec avec la souris. La vision que l'on a est celle du personnage à l'intérieur du formec. Il est possible de brancher une caméra à l'extérieur en appuyant sur la touche B du clavier. On voit alors son formec de l'extérieur. Il est possible de modifier le point de vue grâce aux flèches actionnées avec la touche shift. Que ce soit en vue intérieure ou extérieure, les commandes restent les mêmes:

Cliquer sur le bouton gauche = avancer

Déplacer la souris vers la droite ou la gauche = tourner vers la droite ou la gauche.

Cliquer sur le bouton droit = quitter le mode “déplacement”, passer en mode “saisie”.

Mode “saisie”

Le formec reste immobile. On peut déplacer le curseur dans tout l'écran avec la souris. Ce curseur sert à activer les icônes ou à saisir ou activer les objets. Attention! le résultat obtenu change avec le curseur: si la main est vide, en temps normal, le curseur est une sorte d'électron. Lorsqu'un objet est activé, le curseur devient un viseur bicolore s'il s'agit d'une arme, il se transforme en viseur métallique s'il s'agit d'un objet.

Curseur électron (normal): *cliquer sur le bouton gauche = saisir un objet, sélectionner une icône, activer l'objet dans l'écran de contrôle ou dans le monde, sélectionner une option au menu, ouvrir une porte, sélectionner un interlocuteur, etc.*

Curseur viseur (Tir): *cliquer sur le bouton gauche = utiliser l'arme activée dans l'écran de contrôle sur l'objet sur lequel on clique.*

Curseur métallique (Objet): *cliquer sur le bouton gauche = utiliser l'objet activé dans l'écran de contrôle sur un autre objet dans le monde. Exemple: utiliser une carte sur une barrière énergétique.*

Les trois curseurs (électron, bicolore ou métallique) permettent d'accéder aux icônes ou

aux menus.

Dans tous les cas: *cliquer sur le bouton droit* = quitter le mode "saisie", passer en mode "déplacement".

COMMANDES CLAVIER

Sur le pavé numérique

+ = avancer

- = reculer

Touches 6 et 4 : se tourner vers Droite/Gauche

Touches 6 et 4 + CONTROL: déplacement latéral

Touches 1 et 3: changement focale

Touches 8 et 2: regarder vers le Haut/Bas

Sans souris

ENTER ou RETURN= sélectionner l'objet ou l'icône sous le curseur

ESC = changer de curseur (modes déplacement/ saisie) ou sortir des inventaires

Touches clavier:

B =	_____	commuter vue intérieure et vue extérieure (ne fonctionne pas dans les bâtiments.)
Flèches Haut/Bas/Droite/Gauche+ shift:	—	déplacement de la caméra en vue extérieure.
+ ou _ avec la touche shift:	_____	approche et recul de la caméra.
Z =	_____	repos
C =	_____	dialogue
H =	_____	accès aux menus
N + CONTROL(CTL) =	_____	nouvelle partie
L + CONTROL(CTL) =	_____	charger une partie sauvegardée
S + CONTROL(CTL) =	_____	sauvegarder une partie
Q + CONTROL(CTL) =	_____	quitter
P + CONTROL(CTL) =	_____	pause
H + CONTROL(CTL) =	_____	help (description de l'écran)
O + CONTROL(CTL) =	_____	options
F1 =	_____	mettre un objet dans l'inventaire
F2 =	_____	poser un objet dehors
F3 =	_____	activer/désactiver un objet
F4 =	_____	inventaire armes
F5 =	_____	inventaire objets
F6 =	_____	augmenter la précision du radar
F7 =	_____	diminuer la précision du radar
F8 =	_____	changer de radar
F9 =	_____	inventaire armures
F10 =	_____	activer l'armure

UTILISATION DES ICONES

Fenêtre de communication

C'est l'endroit où l'ordinateur de bord de votre formec communique avec vous. Y apparaissent des textes explicatifs sur le monde qui vous entoure. De brefs messages peuvent également s'inscrire. Il peut s'agir de messages de votre ordinateur, exemple: "Plus d'oxygène" ou "Interlocuteur non sélectionné".

Si le message est en capitales, ex.: "ZONE INTERDITE", il s'agit d'un message extérieur lié à une zone ou à un objet. Ce message vous est transmis par l'intermédiaire de votre ordinateur de bord.

Parfois la forme de la phrase est interrogative: "Voulez-vous entrer? O/N". Une réponse de votre part est requise que vous devez taper au clavier: O pour oui, N pour non.

Gestion des objets

1/ Saisir un objet

Pour prendre un objet à l'extérieur, il suffit de basculer le curseur en mode "saisie" en cliquant sur le bouton droit de la souris, de déplacer le curseur sur l'objet et de cliquer sur le bouton gauche de la souris. Le curseur devient une vue en miniature de l'objet. On peut alors le placer sur l'icône 6, ce qui l'envoie directement dans l'inventaire correspondant à la nature de l'objet ramassé. On peut également le poser directement sur l'écran de contrôle (10). Il prend alors la place de l'objet précédemment choisi.

2/ Jeter un objet

Pour se débarrasser d'un objet, il convient tout d'abord de le sélectionner dans l'inventaire pour qu'il apparaisse sur l'écran de contrôle (10). Ensuite cliquer avec le bouton gauche sur l'icône 7. L'objet est alors projeté à l'extérieur de votre "formec".

3/ Sélectionner un objet

Il existe 3 inventaires dans lequel se rangent automatiquement les objets que vous collectez dans le monde.

a) inventaire armes: vous y trouverez toutes les armes. Pour accéder à cet inventaire, il faut cliquer sur l'icône 9.

b) inventaire objets: vous y trouverez les objets courants, clés, réserves d'oxygène, d'énergie, etc. Pour accéder à cet inventaire, il faut cliquer sur l'icône 11.

c) inventaire armures: vous y trouverez tous les écrans énergétiques. Pour accéder à cet inventaire, il faut cliquer sur l'icône 2.

Pour sélectionner un objet dans l'inventaire, il suffit de déplacer le curseur sur l'objet choisi. Le nom de l'objet apparaît dans la fenêtre de communication. Si l'objet est situé hors de l'écran, quand vous accédez à l'inventaire, il suffit de déplacer le curseur dans sa direction, l'écran scrolle automatiquement pour vous permettre d'accéder à l'objet. Une fois le curseur positionné, on sélectionne l'objet en cliquant sur le bouton gauche ou droit de la souris. Si le curseur n'est pas positionné sur un objet, on sort de l'inventaire sans avoir sélectionné d'objet.

4/ Activer un objet

Pour utiliser un objet, il convient de l'activer. Si l'objet est dans l'écran de contrôle (10), il suffit pour cela de cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris. L'écran devient alors rouge, et le curseur change de forme. Certains objets fonctionnent automatiquement dès qu'ils sont activés, les sphères d'oxygène ou l'air conditionné par exemple. Pour d'autres, clés, armes, etc., il faut aller cliquer avec le nouveau curseur sur l'objet visé dans le monde, porte, cible, etc.

5/ Objets particuliers

- **Radars:** les radars n'apparaissent pas dans un inventaire, ils sont sélectionnés directement sur l'écran du radar par la touche 20. Le nom du radar apparaît dans la fenêtre de communication au moment de la sélection. Le radar est activé automatiquement à partir du moment où on le possède. Il peut fonctionner en permanence ou seulement lorsque le formec est à l'arrêt. On choisit cette option dans le menu "options". Il faut noter que si le radar fonctionne en permanence et sur une échelle large, cela peut ralentir le jeu.
- **Armures:** une fois sélectionnée, l'armure n'apparaît pas dans l'écran de contrôle. Par contre, un compteur s'allume en haut de l'écran (3). C'est l'indicateur de charge de l'armure. Pour activer l'armure choisie, il faut cliquer sur l'icône 5. Attention! Si l'arme utilisée contre l'armure n'est pas adaptée, l'écran perd progressivement sa charge et devient inutilisable.
- **Mines:** les mines s'utilisent comme les autres objets (saisie, inventaire, activation, etc.). Mais une mine activée (reconnaissable au clignotement de ses palpeurs) peut être déposée dans le monde extérieur. Tout être qui passera à proximité de cette mine activée sera victime de l'explosion de la mine. Y compris vous-même si vous vous approchez trop.
- **Armes:** un compteur de charge (8) situé au-dessus de l'écran de contrôle indique la dépense énergétique occasionnée par l'utilisation de l'arme. S'il est vide, il est impossible de se servir d'une arme. Des recharges sont disponibles dans le monde pour remettre ce compteur en état.

MENUS

En cliquant sur l'icône 16, on peut accéder à un menu "help" comportant de nombreuses possibilités. On peut également accéder au menu en tapant H sur le clavier .

New N+CTL

Ce choix permet de relancer une nouvelle partie au début.

Load L+CTL

Ce choix permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Placez la disquette de sauvegarde dans le lecteur. Sélectionnez le numéro de la partie désirée.

Save S+CTL

Ce choix permet de sauvegarder la partie en cours. Il convient de placer dans le lecteur une disquette préalablement formatée. Vous avez la possibilité de sauvegarder jusqu'à 8 parties différentes (5 sur disquette 360 K).

Quit Q+CTL

Ce choix permet d'abandonner le jeu sans sauvegarder.

Pause P+CTL

Ce choix permet de mettre le jeu en attente.

Help H+CTL

Ce choix permet d'accéder à des commentaires sur l'écran de jeu. Cliquez avec le bouton gauche de la souris en positionnant le curseur "?" sur n'importe quelle partie de l'écran pour savoir quelle est sa fonction.

Options

Ce choix permet de modifier certains paramètres du jeu concernant la vitesse de l'animation et la portée de la vue 3D.

Turbo fog: les objets lointains apparaissent dans une sorte de brouillard. En augmentant ou en diminuant avec les flèches le pourcentage de "Turbo fog", il est possible de gagner de la vitesse ou de la netteté (uniquement sur PC).

Constant speed: Si le bouton à gauche est enfoncé, le jeu est réglé pour tourner à une vitesse constante: 8 images par secondes (8 f/s) . Cette vitesse (modifiable avec les flèches) n'est pas toujours possible à obtenir sur certaines machines, mais le programme cherche à s'en approcher au détriment parfois de la portée de vision qui peut être réduite.

Constant range: Si le bouton à gauche est enfoncé, le jeu est réglé pour afficher les objets à une certaine portée (modifiable avec les flèches). S'il y a beaucoup d'objets à traiter, la vitesse d'affichage pourra être réduite.

Screen size: il est possible de réduire la taille de la fenêtre 3D pour gagner de la vitesse ou de la portée.

Default: remet les options telles qu'elles sont au moment du chargement du jeu.

Radar: si le bouton "radar" est enfoncé, le radar éventuel (il n'y en a pas au début du jeu) fonctionne en permanence. Sinon, il ne fonctionne que lorsque le formec est à l'arrêt.

View: permet d'afficher en permanence, au bas de l'écran, la portée et la vitesse actuelle du jeu.

Half: rend tous les objets flous lors des rotations ce qui permet de gagner beaucoup de vitesse (uniquement sur PC).

OK: retour au jeu en gardant les modifications apportées.

GESTION DE LA VIE DU PERSONNAGE**Compteur d'énergie (13)**

Ce compteur représente l'énergie du personnage. Il baisse et devient vert quand le personnage se déplace ou utilise les objets, cela indique la fatigue. Il baisse beaucoup quand le personnage est touché par une arme, c'est alors la vie qui est touchée. S'il est à zéro, le personnage meurt et le jeu est fini.

Si le personnage reste inactif, ce compteur redevient rouge et remonte.

Repos (14)

En cliquant sur cette icône, le personnage dort et récupère plus vite son énergie perdue. Mais attention! la vie continue pendant son sommeil et il peut se faire attaquer.

Compteur de chaleur (12)

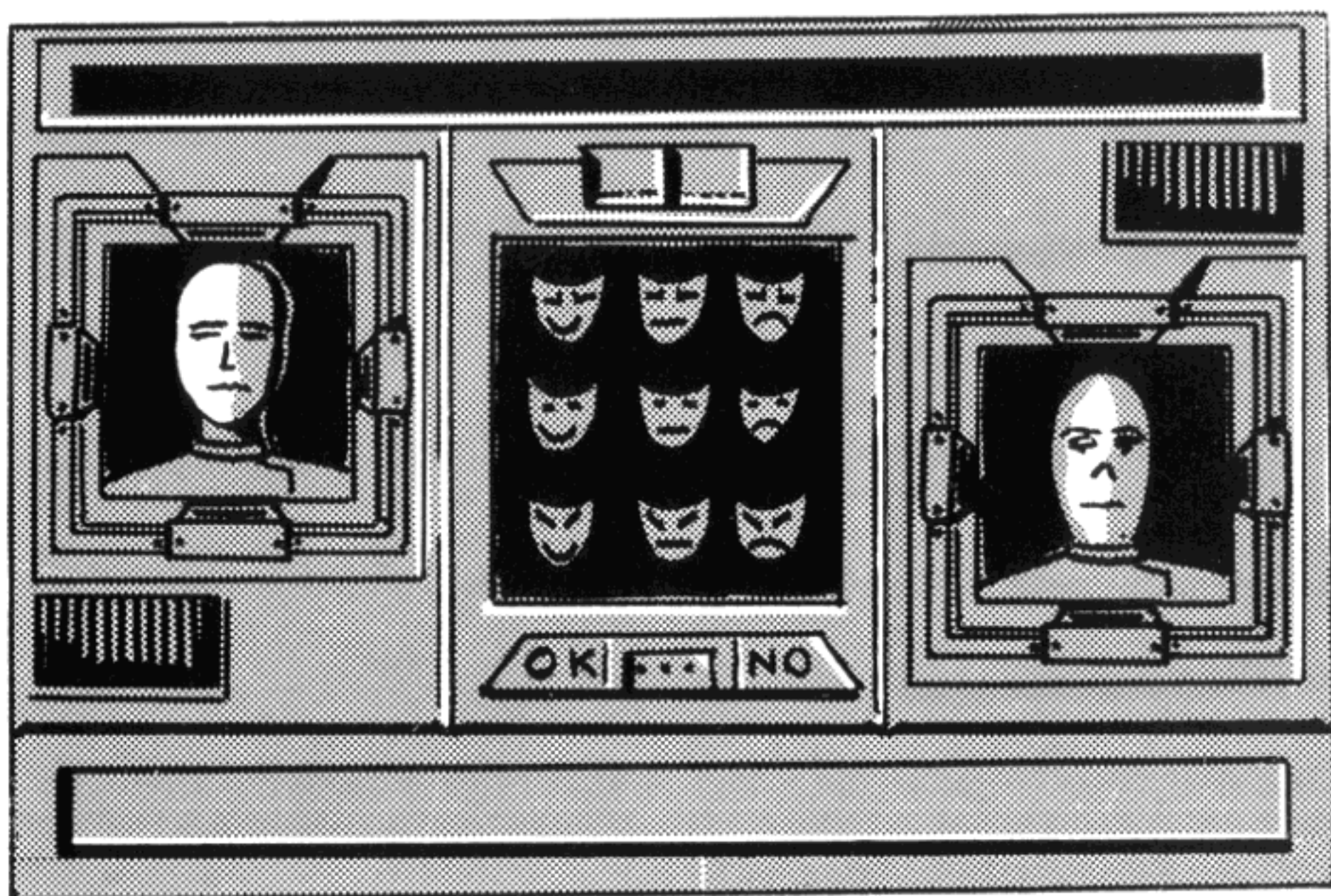
Si la température dans le formec est trop haute (ou trop basse), le personnage perd plus vite son énergie. Il faut impérativement utiliser un module d'air conditionné.

Compteur d'oxygène (17)

Si le personnage n'a plus d'oxygène, il perd rapidement son énergie et meurt. Il faut impérativement activer une sphère d'oxygène avant cette issue fatale.

DIALOGUE

En cliquant sur un autre formec, puis sur l'icône 15, le personnage dialogue avec l'interlocuteur choisi. On accède alors à un autre écran. Le personnage incarné par le joueur est à gauche et son texte apparaît en haut. L'interlocuteur est à droite et son texte apparaît en bas.



Le joueur a le choix entre plusieurs phrases pour mener son dialogue. En promenant son curseur sur les masques au centre de l'écran, on voit défiler plusieurs propositions de phrases et se modifier l'expression du visage du héros. Les phrases diffèrent parfois au niveau du sens, parfois il s'agit de la même phrase dite avec des intonations, des expressions de visage et de sentiments différentes. Ces nuances sont très importantes et déterminent la réaction de votre interlocuteur. Il faut parfois être très aimable, parfois au contraire franchement désagréable pour obtenir ce que l'on veut.

Pour valider le choix de l'expression et de la phrase désirée, il faut cliquer sur le bouton gauche de la souris. Attention! cliquer à droite vous fait interrompre le dialogue et repasser dans le mode de jeu normal!

Si au cours de la conversation, votre interlocuteur vous demande une réponse par oui ou par non, vous pourrez aller cliquer avec le bouton gauche sur les icônes OK ou NO.

La conversation peut être brève ou plus longue selon votre humeur et celle de votre interlocuteur. Lorsque ce dernier le désire, il peut mettre fin à votre dialogue. Vous devrez alors cliquer sur la souris pour revenir au mode normal.

Le dialogue vous permet de procéder à des échanges d'objets ou d'informations. Il modifie également les sentiments de votre interlocuteur à votre égard. Il est essentiel de bien maîtriser le dialogue pour réussir le jeu et résoudre l'énigme finale.

MISE EN ROUTE DETAILLEE

1 - Démarrer

• IBM PC et COMPATIBLES

Votre ordinateur étant initialisé, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Tapez GO puis validez en pressant la touche ENTER ou RETURN.

Un écran apparaît précisant la meilleure carte graphique que vous pouvez utiliser ainsi que la souris que vous possédez. Si vous êtes d'accord avec ce choix, tapez Y (pour Yes), si vous préférez modifier ce choix, tapez N (pour No).

Si vous tapez N, deux menus vous sont proposés:

- l'un présentant différentes cartes graphiques: faites votre choix suivant l'équipement de votre micro-ordinateur (carte Hercules, CGA, EGA, VGA...) en tapant la lettre correspondante comme

indiqué à l'écran.

- un autre concernant le type de souris (de type Microsoft ou pas). Répondez en tapant la lettre correspondante. Attention ce logiciel ne tient pas compte des joysticks sur PC, utilisez le clavier UNIQUEMENT.

Puis une troisième option vous est offerte (la première si vous avez tapé Y); elle concerne le son. Attention, le choix "son avec Intersound MDO" n'est possible que si vous possédez cette interface (voir présentation de INTERSOUND MDO en dernière page de ce manuel).

ATTENTION: si vous possédez une version de MSDOS 4.0 ou au-dessus, vous devez initialiser votre ordinateur avec une disquette-système que vous aurez préalablement créée. Voir procédure au § 3 ci-après.

• ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

2 - Passer le test de protection

Le test a lieu sur un écran où figure un jackpot à côté d'un clavier à touches colorées et numérotées.

Pour lancer le jackpot, appuyez sur une touche quelconque. Il affiche alors un code composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Exemple C 127.

Prenez votre grille de couleurs et relevez la couleur de la case indiquée par ces coordonnées. Exemple: vert.

Sur le clavier numérique de votre micro, pressez la touche portant le chiffre correspondant à la dite couleur, puis la touche ENTER pour confirmer votre choix.

La touche "S.O.S." résume ces instructions successivement en français, anglais, allemand, espagnol ou italien. Pour les lire, pressez la barre ESPACE.

3 - Si vous possédez un DOS 4.0 ou plus (sur PC et compatibles seulement).

Vous devez créer une "disquette-système" :

1ère méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez votre disquette 1 dans le lecteur A (ou B) après avoir mis en service votre ordinateur. A l'écran vous avez A:\> (ou B:\>). Tapez **INSTALL A:** (ou **INSTALL B:**). Validez en pressant la touche ENTER ou RETURN. Puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches ALT, CTRL et DEL (ou SUPPR), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

2ème méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez une disquette vierge dans le lecteur A (ou B), après avoir mis en service votre ordinateur. Formatez-la à partir du disque dur (C:\>) ou à partir de votre lecteur externe (A:\> ou B:\>), en tapant **FORMAT A: /S** (ou **FORMAT B: /S**). Validez en pressant la touche ENTER ou RETURN, puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches ALT, CTRL et DEL (ou SUPPR), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

Pour toute utilisation ultérieure, sur disquette ou sur disque dur, initialisez désormais votre PC avec votre nouvelle "disquette-système".

NOTA : si, après avoir initialisé votre PC avec votre nouvelle "disquette-système" votre clavier se trouve mal configuré, consultez la notice d'utilisation de votre micro-ordinateur.

4 - Installer sur disques durs PC et compatibles

Créez un répertoire spécifique (ex: JEU) afin d'y copier tous les fichiers figurant sur vos disquettes :

1 - A l'écran vous avez C:\>. Tapez **MD JEU** et validez.

2 - Tapez ensuite **CD JEU** et validez. Vous êtes dans le répertoire intitulé JEU. Sur l'écran vous avez C:\JEU>

3 - Copiez maintenant le contenu de votre

disquette dans ce répertoire. Pour cela, insérez une première disquette dans votre lecteur externe (A ou B) et tapez **COPY A: *.* (ou COPY B: *.*)** . Validez.

4 - La copie terminée, si vous possédez plusieurs disquettes du même logiciel, recommencez l'opération après avoir changé de disquette.

5 - Lancez le jeu en tapant **GO**

Lors d'une prochaine utilisation, répétez Les opérations 2 et 5.

L'INTERFACE SONORE INTERSOUND MDO

Avec **INTER SOUND MDO**, interface sonore pour les compatibles PC non portables, la qualité des sons obtenus est comparable aux ordinateurs les plus performants dans ce domaine.

Vous trouverez cet interface chez votre revendeur de micro-informatique ou sur simple demande à **COKTEL VISION**.

En cas de problème d'utilisation, contactez notre SAV.

MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin.

Néanmoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles, ou si vous avez des remarques à nous adresser en vue d'une amélioration possible, n'hésitez pas à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

Auteur : François NEDELEC

Scénario : François NEDELEC et Frédérique CHAUVELOT

Graphisme : Frédérique CHAUVELOT et COKTEL VISION

Programme : MDO

S.A.V.

COKTEL VISION

Parc tertiaire de Meudon - Immeuble "Le Galilée"

5/7 rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET Cedex

Tél. 46.30.13.89

