

INNOCIA

WIRACOCCHA



(VERSION 1.0)

FRANCAIS
ENGLISH

COKTEL VISION

CREDITS

Scenario and adaptation : *Yannick CHOSSE - Stéphane RESSOT*
Programming : M.D.O : *David GIRAUDEAU - Olivier GUERRIER -
Yann HUBERT - Denis VACHER -
Philippe LAMARQUE - Mathieu MARCIAQ*
Graphics : *Yannick CHOSSE - Joseph KLUYTMANS -
JeffREY*
Synthetic pictures : *Frédéric CHAUVELOT*
Synthetic landscapes : *Bertrand ESPERN - Yannick CHOSSE -
Stéphane RESSOT*
Video pictures : *Yannick CHOSSE - Pascal LEGRAND*
Sound effects : *Charles CALLET*
**Music composed
and arranged by :** *Gilles DOUIEB*
Postsynchronization : *Leslie LANKER - STREIBL - Nicole FAVARD -
Dana-Burns WESTBERG - David PINI -
Roland WADEN - SCHNASS - Gilbert LEVY*
Publishing : *Manuelle MAUGER - Anne-Lise PRODEL*
Lay-out : *Anne-Sophie BAILLY - Carole CORVISY*
Public relations : *Emmanuelle KREUZ*
Production supervision : *Roland OSKIAN*

I - L'HISTOIRE

Eldorado fut sacré Grand Inca après avoir réuni les trois pouvoirs cachés dans l'espace-temps par l'Inca Huayna Capac. Aujourd'hui, personnage symbole, il fédère les "quatre quartiers de l'Empire", littéralement le Tawantinsuyu. En quelques années, ces quartiers se sont étendus par-delà les galaxies et seules les "Terres Anciennes", dont Aguirre le conquistador est un puissant dignitaire, refusent leur adhésion à cette fédération.

Or, depuis peu, un astéroïde étrange et menaçant a rejoint une orbite terrestre et ceci coïncide avec le début de graves problèmes pour l'Empire. Ainsi, les communications interplanétaires deviennent-elles de plus en plus risquées, une série de catastrophes naturelles s'est abattue sur les suyus, de manière inexplicable. Devant ce qui paraît être une menace grandissante, Eldorado convoque un Conseil des Sages, qui réunit les représentants des quatre quartiers de L'Empire.

Le fils qu'Accla a donné à Eldorado, le jeune Atahualpa, est maintenant en âge de participer à ce conseil, mais sa vision de la situation n'est pas aussi réfléchie que celle de son père, c'est la fougue de la jeunesse qui l'emporte dans son coeur. La prophétie de Wiracocha, une fois encore s'éclaircit à la lumière des évènements.

Seras-tu ce nouvel élu, Toi Atahualpa, fils d'Eldorado, vainqueur des forces du mal incarnées par Aguirre?

II - LES PRINCIPAUX PERSONNAGES

Atahualpa:



Jeune et fougueux, c'est le prince héritier, le fils d'Eldorado et d'Accla, la vierge du soleil promise à l'Inca. De belle allure et de type amérindien, c'est un fougueux et charmant jeune homme, peut-être trop d'ailleurs...

Eldorado:



Sacré Grand Inca à l'issue du volet I de INCA, il est le personnage mythique qui rassemble autour de sa personne, l'Union des Terres Libres, communauté interplanétaire à tendance démocratique. Cette communauté rassemble les territoires en lutte contre l'expansionnisme des dirigeants de la Terre Ancienne. Physiquement, il est resté le même, si ce n'est ces quelques rides synonymes de sagesse.

Kelt Cartier:



Il est l'archétype du loup solitaire, c'est un homme sans âge, le mystère qui l'entoure, est renforcé par une indéfectible impassibilité. Blasé, roi du cynisme, ou bien irresponsable total ? Le secret qui l'habite doit être d'une gravité exceptionnelle. Il est de race blanche, porte un nom à consonnance bretonne, et des vêtements probablement issus d'un ou plusieurs uniformes, civils ? militaires ?

Doña Angelina:



Cacique du gouvernement Inca, elle est la représentante du Suyu "américain" au grand Conseil de l'Union. Personnage séduisant de prime abord pour ne pas dire femme fatale, elle sait user de son charme (et même en abuser), c'est une métisse de blanc et d'Amérindien.

Yuna:



C'est une scientifique que les contraintes de ses recherches ont poussée à vivre en ermite, au beau milieu du désert, parmi ses machines et les rochers. Elle connaît tous les secrets magiques et mystiques de "son" désert. De race blanche probablement, elle a la panoplie du parfait cow-boy moderne, agrémentée de parures artisanales indigènes. Elle allie la fragilité d'une femme de charme à la force des pionniers.

Acla:



En tant qu'épouse impériale, et ex-vierge du soleil, elle est la beauté incarnée, mais aussi l'intelligence maternelle, l'intuition féminine d'Eldorado, la grande femme derrière le grand homme. Sensible et psychologue, ses conseils sont précieux tant au père qu'à l'homme d'état.

Aguirre:



Toujours égal à lui même, sa volonté de pouvoir et de conquête est immense et semble l'avoir propulsé à de hautes responsabilités au sein des Terres Anciennes. Cette position lui permet de combiner sa "mission" et son désir de vengeance, car visiblement il n'a rien oublié!

III - MODE D'EMPLOI

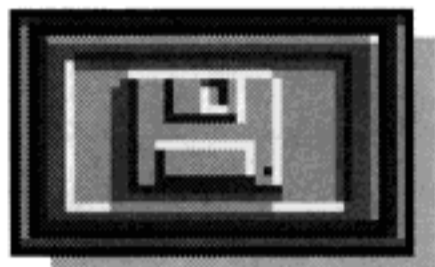
Inca2 Wiracocha est un film interactif qui comprend quatre types de phases distincts :

- 1- Les phases narratives
- 2- Les phases d'énigme
- 3- Les phases de combat spatial
- 4- Les autres phases de combat

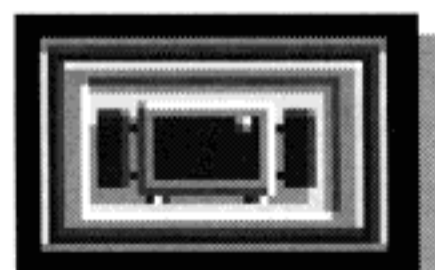
Dans ces phases, l'écran est généralement partagé en quatre zones, qui sont de haut en bas :

- la barre d'icônes qui apparaît si le curseur est amené en haut de l'écran
- la ligne de servitude ou première ligne de l'écran
- la partie centrale où se déroule l'aventure
- la fenêtre des dialogues dans le bas de l'écran

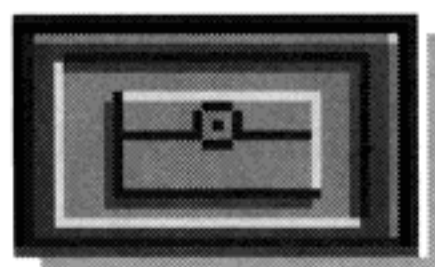
La barre d'icônes propose quatre fonctions, accessibles en cliquant le bouton gauche de la souris sur l'icône désiré. Une icône peut être "éteint", suivant le type de phase en cours, la fonction n'est alors pas accessible.



Gestion: permet de "charger" une partie en cours ou de "quitter" le jeu. Au début de chaque phase interactive, une sauvegarde automatique s'opère. Le "nom" de l'écran vous est alors donné et il s'inscrit automatiquement dans la liste des noms de sauvegarde. Le choix "charger" permet alors de retrouver le jeu où vous l'aviez laissé. Le choix "quitter" permet de sortir du programme après confirmation.



Vidéo: cette fonction n'est active que dans les phases d'énigme. Elle permet de revoir ce qui vous est arrivé depuis le début de l'aventure comme un véritable film. Pour plus d'informations, reportez-vous au §2 ci-dessous.



Inventaire: cette fonction n'est active que dans les phases d'énigme. Pour plus d'informations reportez-vous au §2 ci-dessous.



Options: le choix "Musique" permet de supprimer ou de remettre l'ambiance sonore. Le choix "Info" permet de visualiser date, heure, temps cumulé de jeu, et pourcentage d'avancement.

1- LES PHASES NARRATIVES



Les phases narratives constituent le corps du film. Elles délivrent peu à peu le fil de l'histoire.

Pour les versions non sonores, lorsque le curseur "Clic if OK" apparaît, cliquez le bouton gauche de la souris pour faire défiler les dialogues.

2- LES PHASES D'ENIGME

Durant ces phases, vous êtes face à une énigme qu'il vous faudra résoudre pour avancer dans l'aventure.

Toutes les zones actives de l'écran se repèrent grâce au nom de la zone qui apparaît dans la ligne de servitude, en déplaçant le curseur. Ces zones actives sont les seules utiles pour résoudre l'énigme.

Le rôle des curseurs :



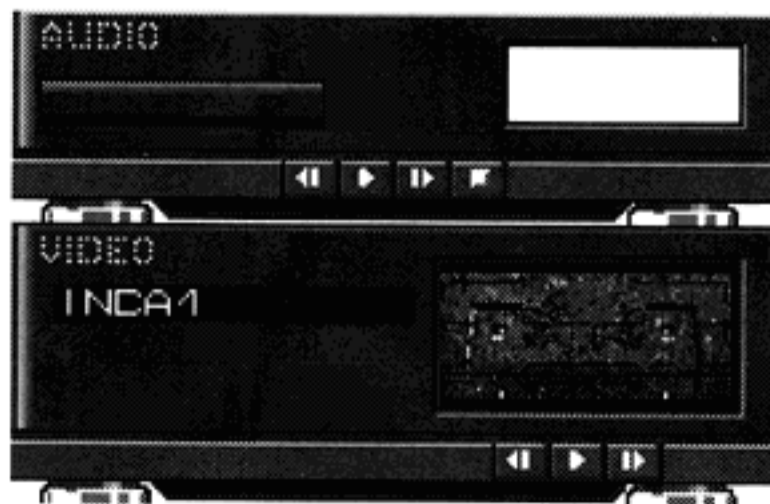
Promener le curseur sur l'écran correspond à l'action d'examiner. Ceci permet de repérer les zones actives, la sortie ou le changement d'écran. On a alors un curseur flèche. Le nom des zones actives s'inscrit sur la ligne de servitude.



L'apparition du curseur "clic if OK" signale les textes à lire. Ils disparaissent par simple pression du bouton gauche de la souris, comme dans les phases narratives.

La barre d'icônes :

Outre les deux fonctions décrites dans l'introduction (gestion, options), vous trouverez les fonctions suivantes:



Vidéo-Audio: un résumé filmé des phases de jeu précédentes peut être consulté à volonté. Vous disposez pour cela d'un "magnétoscope". Pour voir ce résumé, choisissez votre position d'entrée grâce aux touches "image par image", puis cliquez sur la touche "play". Vous pouvez visionner ainsi plus de 30 mn de vidéo ininterrompue.

Pendant le résumé, un simple clic du bouton droit de la souris permet de revenir à la phase d'aventure que vous venez de quitter.

Au dessus du magnétoscope, une chaîne Hifi vous permet de régler les paramètres du son et d'écouter les différents morceaux de musique.

Inventaire: il permet d'ouvrir cet inventaire. L'ensemble des objets possédés apparaît alors sous forme de curseur. Il suffit ensuite de sélectionner votre objet. Vous pouvez aussi accéder à l'inventaire en pressant simplement le bouton droit de la souris.

L'utilisation des objets :

Pour saisir un objet qui se trouve dans l'écran, cliquez le bouton gauche de la souris. L'objet se transforme en curseur. Cliquer le bouton droit de la souris met alors l'objet en inventaire.

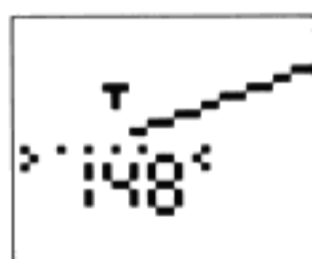
Pour utiliser l'objet-curseur sur une zone active de l'écran, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris. Ainsi, cliquer peut signifier selon le contexte, donner, montrer, prendre, utiliser ou actionner.

3 - LES PHASES DE COMBAT SPATIAL

Tout au long de l'aventure, vous serez amené à piloter des vaisseaux spatiaux et plus particulièrement le Tumi, le vaisseau sacré de l'Inca.

Les objectifs des combats que vous devez mener sont exposés au fur et à mesure du déroulement du film.

Deux modes, reconnaissables par la forme du curseur, permettent de manipuler le vaisseau.



Le mode Pilotage



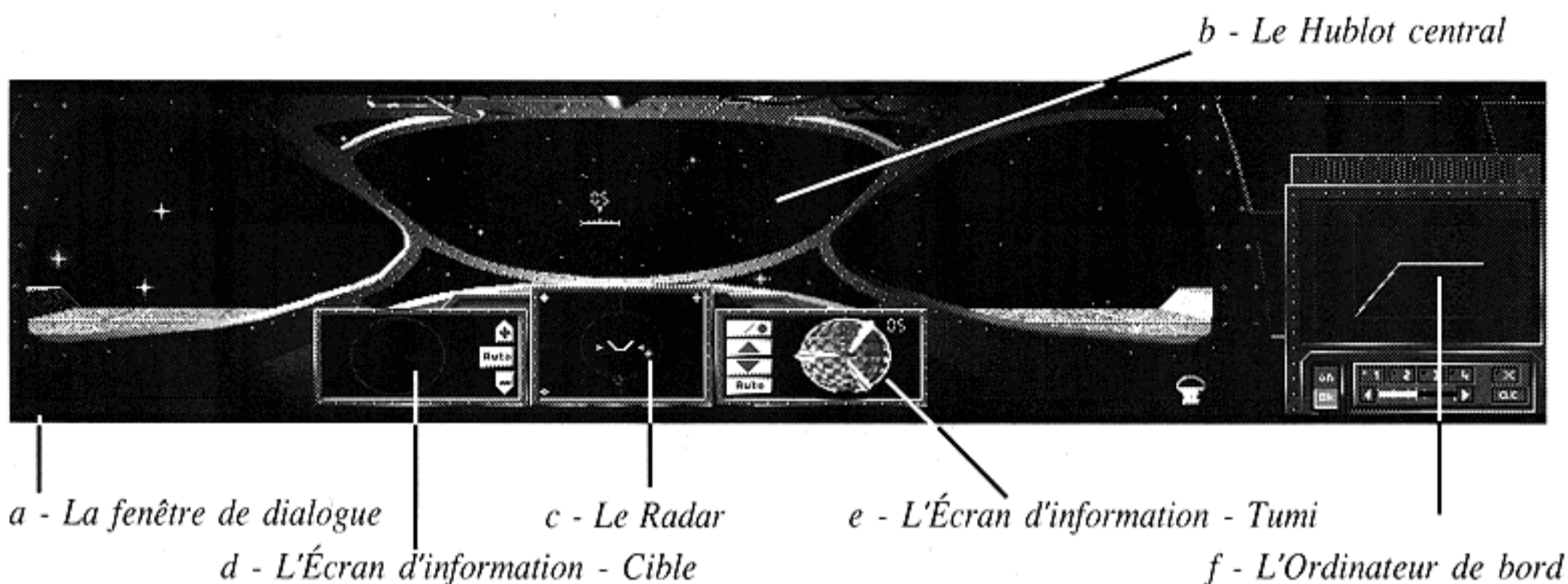
Le mode Commande

Pour passer d'un mode à l'autre, utilisez la touche F10 du clavier.

En mode Pilotage, il suffit d'utiliser la souris ou le joystick pour diriger le vaisseau. Pour tirer, pressez le bouton gauche ou le bouton du joystick.

Pour transmettre vos ordres au vaisseau, utilisez le clavier (voir tableau page 17) ou passez en mode Commande comme indiqué ci-dessus, à l'aide de la touche F10.

3.1- LE TABLEAU DE BORD DU TUMI



a- Dans la Fenêtre de dialogue s'affichent les dialogues (pour les versions non sonores du film).

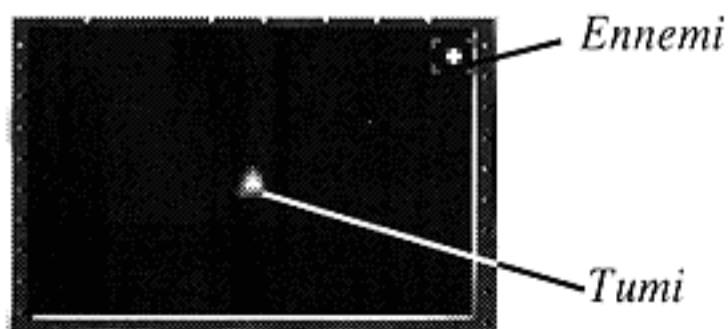
b- Le Hublot central et son curseur de visée en mode Pilotage:

Le hublot donne une vision extérieure. Le curseur indique la direction du Tumi et sa vitesse en LUM.



Quand un ennemi est sélectionné (voir paragraphe e), un vecteur de direction apparaît à partir du centre du curseur indiquant la direction de cet ennemi.

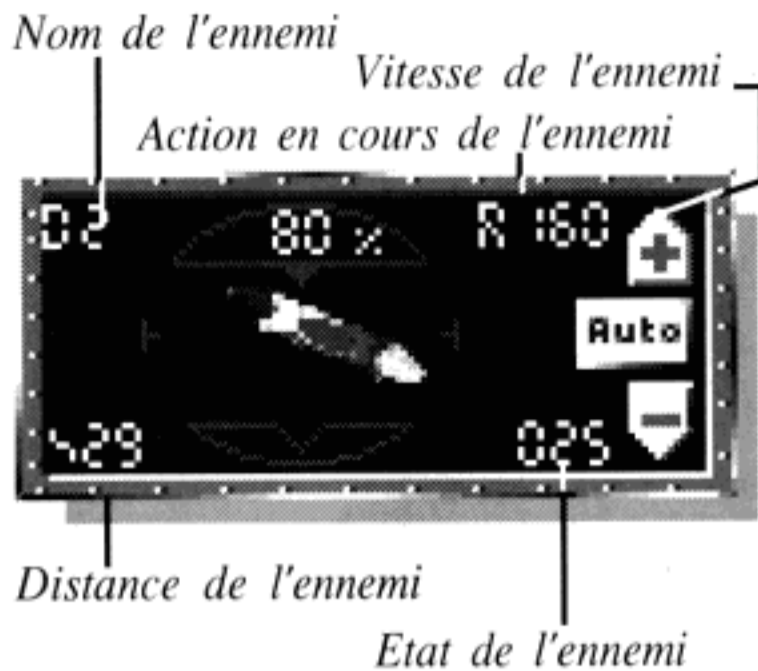
c- Le Radar



Cet instrument sert à localiser tout objet de l'espace par rapport au vaisseau. Ainsi les planètes et surtout les vaisseaux ennemis (points jaunes) y sont représentés.



Votre vaisseau est symbolisé au centre. Le radar est une projection sur un plan de l'espace entourant le vaisseau, ainsi les objets apparaissant au dessus sont devant, etc.

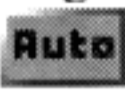
d- L'Écran d'information-Cible



Cet écran permet d'analyser chaque vaisseau ennemi sélectionné et indique son niveau de résistance. La résistance diminue sous l'effet de vos attaques jusqu'à l'explosion du vaisseau-cible quand sa résistance atteint 0. La barre d'espace du clavier permet de faire défiler dans l'écran chacun des ennemis situés à l'avant du Tumi que vous souhaitez sélectionner. Les touches F6 et F7 permettent de sélectionner tout ennemi en présence, quelle que soit sa position.

Le vaisseau-cible sélectionné est signalé par un spot rouge sur le Hublot central et sur l'écran du Radar.

Pour les armes qui ne nécessitent pas de "verrouillage", les touches  et  (accessibles en mode Commande) permettent de grossir et de diminuer l'image de l'ennemi.

La touche  permet la sélection automatique de la vue optimum pour chaque vaisseau-cible sélectionné.

Le nom de l'ennemi : CAP indique un capitaine, CDT un commandant, ACE un as; une lettre et un nombre indiquent un soldat représenté par son type de vaisseau et son numéro d'ordre (ex. D120 pour Dague 120).


L'action de l'ennemi est symbolisée par une lettre : A : attaque - M : déplacement - R : fuite ou HI : vitesse ultra-rapide.

L'état de l'ennemi est indiqué en fonction de sa valeur de résistance.

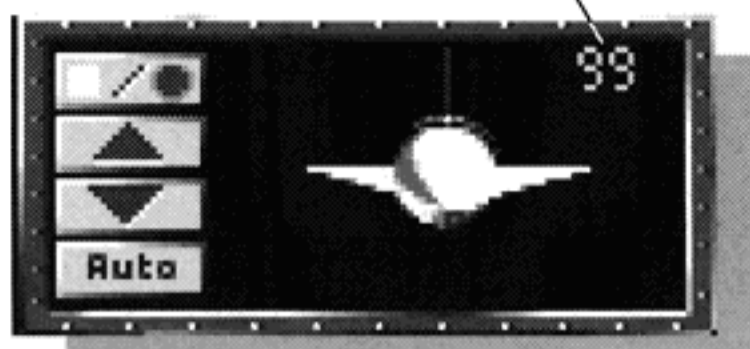
Lorsque l'on utilise le missile IA, l'écran sert en plus de témoin de "verrouillage" du vaisseau-cible, la configuration d'affichage de cet écran est alors automatique. (cf § 3.3.2)

Les touches de l'écran, comme la barre de menu, sont accessibles uniquement en mode Commande.

e- L'Ecran d'information-Tumi



Cet écran donne en temps réel toutes les informations concernant l'armement et l'état du Tumi. On y accède en mode Commande, afin de choisir une arme ou de vérifier l'état du Tumi. Ce choix s'opère par le bouton , cliquer dessus permet de choisir l'affichage de l'arme sélectionnée ou bien l'affichage de l'état du Tumi.

Compteur de munitions



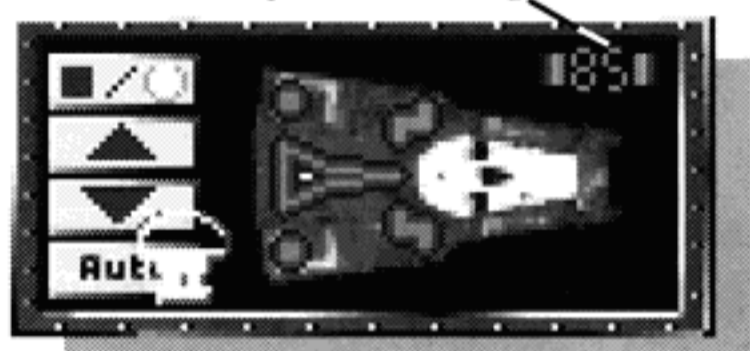
Choix d'une arme



L'arme active s'affiche dans l'écran, le compteur qui apparaît en rouge donne la capacité de tir de cette arme. Il y a trois façons de choisir son arme:

- En mode Commande, lorsqu'une arme est affichée, les touches  et  changent l'arme active.
- En mode Pilotage, grâce au bouton droit de la souris.
- Avec le clavier, à l'aide des touches: F1 (pour le canon), F2 (pour les missiles), F3 (pour les torpilles), F4 (pour les bombes), F5 (pour le grappin) (cf. § 3..3).

Etat du vaisseau

Compteur d'énergie



Le Tumi est affiché dans l'écran, les touches  et  font défiler la visualisation des avaries, et celle de l'état du bouclier. Le bouclier du vaisseau est représenté en bleu autour du Tumi. Les avaries sont signalées en rouge sur le Tumi. La destruction du Tumi, sous les coups portés par les ennemis, intervient quand le bouclier est totalement détruit et le compteur d'énergie égal à 0.

La touche AUTO permet l'affichage systématique du dernier événement concernant le vaisseau ou son armement (avarie, changement d'arme, etc.)



f- L'Ordinateur de bord (paramètres généraux)

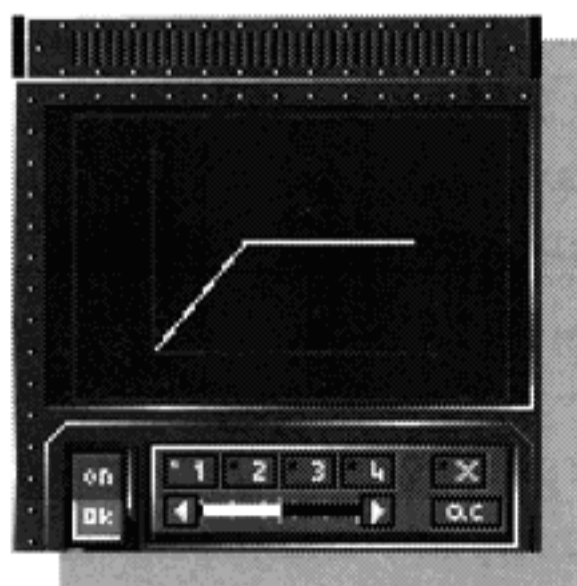
En mode Commande vous pouvez accéder à l'ordinateur de bord, qui se trouve tout à fait à droite de votre siège (il faut se décaler sur la droite depuis la position de pilotage en poussant le curseur vers la limite droite de l'écran).

Lorsqu'il est allumé (grâce au bouton on/off), il donne accès aux paramètres de pilotage du vaisseau qui sont:

N°1 Le réglage de sensibilité du manche : il permet le réglage entre la souris et le curseur. Plus la valeur x augmente, plus le curseur se déplace vite à l'écran.

N°2 C'est le réglage de l'angle de rotation maximum du vaisseau. Plus la valeur x augmente, plus les virages sont serrés.

N°3 Paramètre d'inertie en rotation. C'est la vitesse de réaction du vaisseau au changement de direction. Plus la valeur x est



grande et plus le vaisseau est nerveux.

N°4 Paramètre d'accélération. C'est la durée de passage d'une vitesse à une autre. Plus la valeur x augmente, plus l'accélération est forte.

Ces paramètres sont réglés au début, mais adaptables à loisir par le joueur. Il suffit pour cela de sélectionner le paramètre à modifier, puis de faire varier sa valeur grâce aux boutons "flèche".

Le bouton AC permet de remettre le paramètre sélectionné à sa valeur initiale.

Le bouton X permet de remettre les quatre paramètres à leur valeur initiale.

L'écran montre une représentation en courbe de ces valeurs.



g- Gestion de la vitesse du Tumi

Le Tumi gère automatiquement sa vitesse, en tenant compte du paramètre "vitesse" de l'ordinateur de bord. En mode Pilotage, il est parfois utile de faire varier cette vitesse, à l'aide des touches + et - ou des touches "shift" gauche et "Tab" du clavier.

h- La carte du champ de bataille



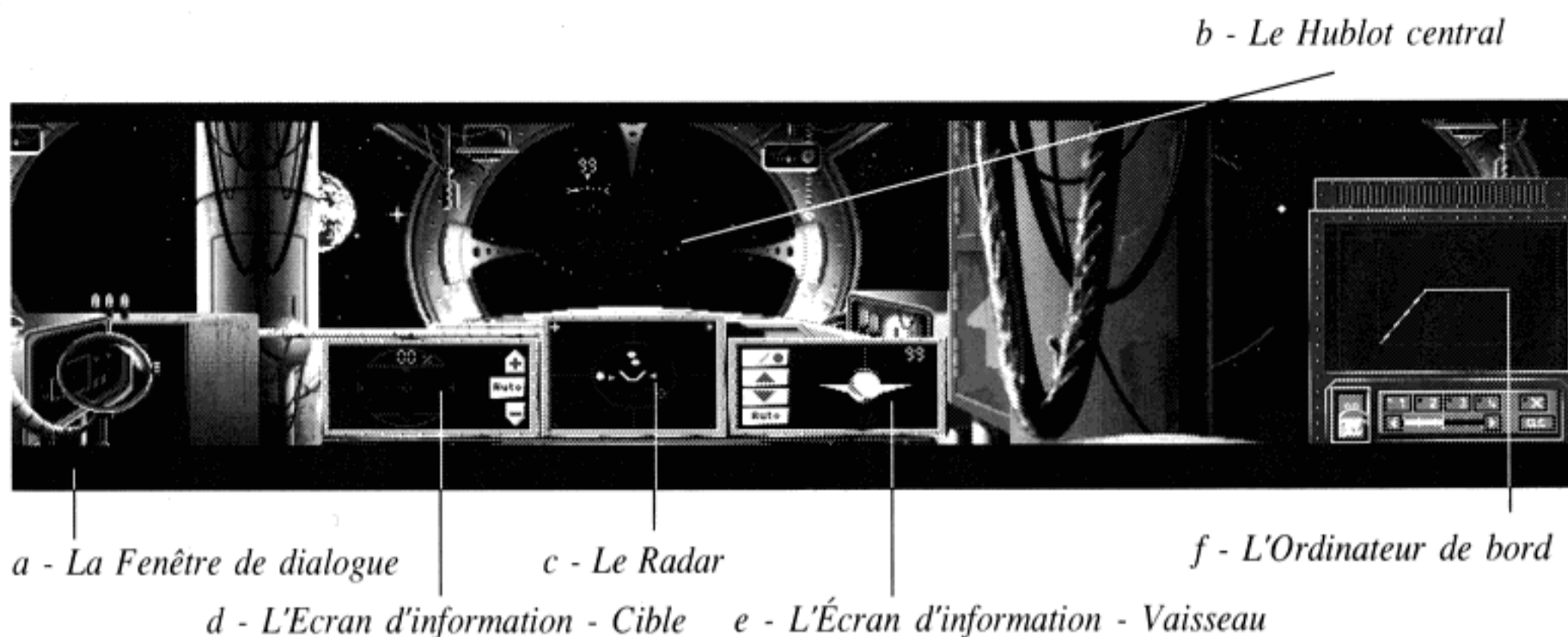
Il est possible à tout moment de visualiser l'ensemble des forces en présence sur une carte en deux dimensions. La touche F8 du clavier commute instantanément l'écran sur cette carte.

- Vous pouvez réduire ou agrandir l'échelle de la carte grâce aux touches  et 

- Vous pouvez également déplacer la carte sur les côtés, le haut et le bas: sur les bords de la carte, le curseur se transforme en curseur flèche, une pression du bouton gauche de la souris suffit à la faire défiler.

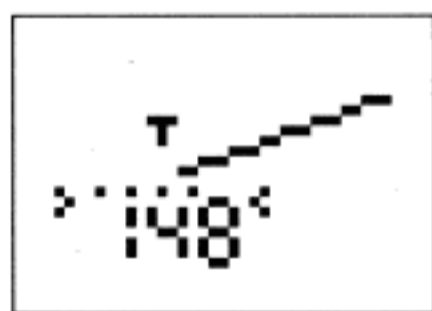
- Un écran d'analyse de l'ennemi, plus complet que celui du tableau de bord, affiche en clair les caractéristiques du vaisseau-cible, sélectionné sur la carte d'une pression du bouton gauche de la souris.

3.2 - LES TOURELLES DU TROIS MATS



a- La Fenêtre de dialogues (voir § 3.1- b).

b- Le Hublot central et son curseur



Tout comme celui du Tumi, ce hublot donne une vision extérieure. On peut y voir un curseur qui permet de viser un vaisseau-cible, avant de tirer dessus d'une simple pression sur le bouton gauche de la souris, ceci quelle que soit l'arme active.

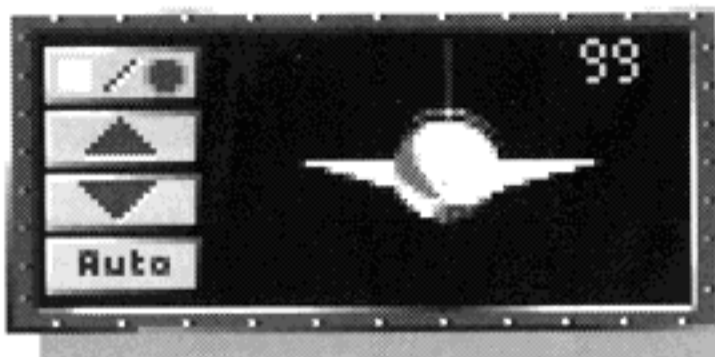
Ce curseur est actif en mode Combat.

c,d, e, f- Le Radar, l'Ecran d'information-Cible, l'Ecran d'information-Vaisseau et l'Ordinateur de bord fonctionnent exactement de la même manière que ceux du Tumi.

3.3 - LES ARMES

Pour tirer, amenez l'ennemi au centre du hublot, puis appuyez sur le bouton du joystick ou le bouton gauche de la souris. Le nombre qui apparaît sur le curseur de visée, ainsi que dans l'écran Information-Vaisseau, est le compteur de munitions. Chaque arme possède des caractéristiques spécifiques :

1- Le canon à effondrement atomique:



Efficacité du canon en %



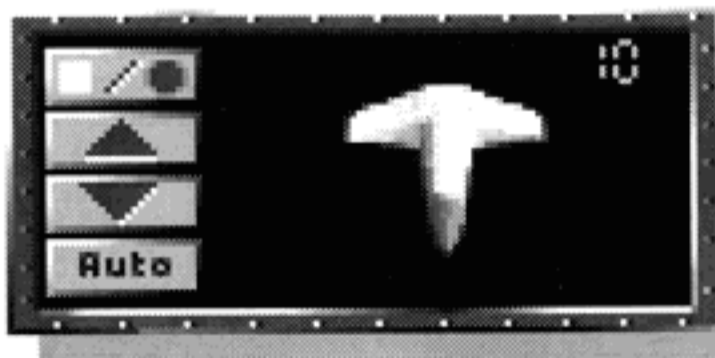
Sélection touche clavier : F1

Caractéristiques : ne provoque pas de gros dégâts mais c'est l'arme la plus facile à manier.

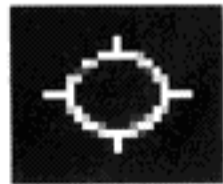
Puissance de feu : 50 GigaT par seconde.

Utilisation : sur le curseur de visée, le compteur indique l'état de chauffe du canon. Il est au maximum de sa capacité de tir pour une valeur de 99, et si le compteur atteint une température de 00, le canon cesse de fonctionner. Il suffit d'attendre son refroidissement pour qu'il fonctionne de nouveau.

2- Le missile IA:



(1)



(2)



Sélection touche clavier: F2

Caractéristiques: frappe à coup sûr si l'on arrive à "verrouiller" l'ennemi suffisamment longtemps.

Puissance: 100 GigaT

Utilisation : en plus du curseur de visée avec compteur de munition (1), un témoin d'accroche Radar est actif (2). Sélectionnez l'ennemi, un témoin d'accroche radar apparaît dans le hublot, maintenez la cible dans le hublot jusqu'à son "verrouillage". Un vaisseau-cible est "verrouillé" quand les deux parties de l'image dans l'Écran information-cible sont alignées et que le cercle de visée clignote en rouge. Lancez alors le missile qui se dirigera automatiquement vers la cible.

3- La torpille nucléaire propre



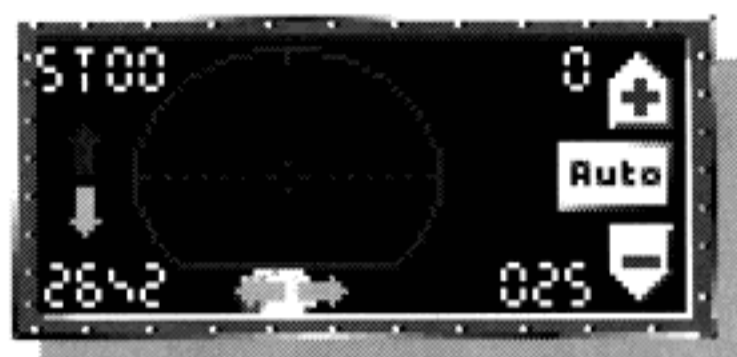
Sélection touche clavier: F3

Caractéristiques: grande puissance de feu, maniabilité faible.

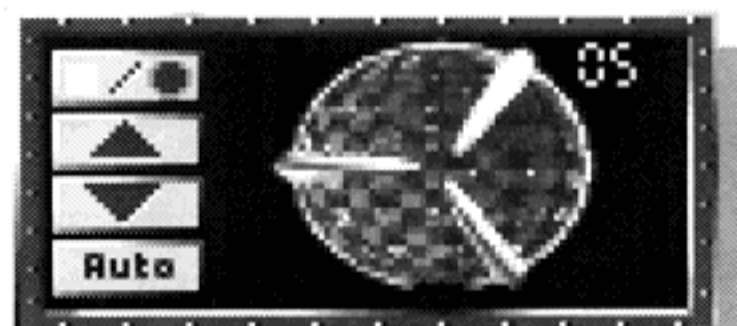
Puissance: 200 GigaT

Utilisation : curseur de visée avec compteur de munitions. L'écran d'information cible donne les indications de direction afin d'aligner parfaitement la visée.

Quand les quatre flèches sont allumées, la cible est alignée.



4- La bombe à effondrement atomique.



Sélection touche clavier : F4

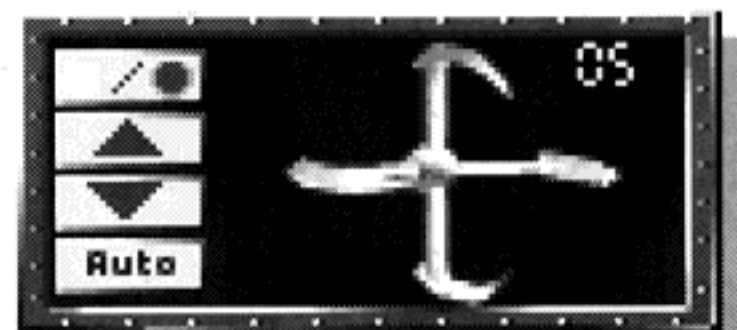
Caractéristiques: l'arme la plus puissante qui équipe le vaisseau; peu maniable, le Tumi en possède peu. Elle est capable de créer de micro-trous noirs.

puissance: 2600 GigaT

Utilisation : curseur de visée avec compteur de munitions. Efficace sur de grosses cibles peu mobiles.



5- Le grappin:



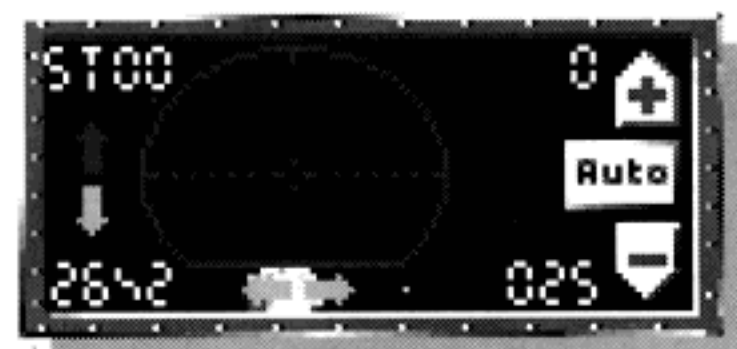
Sélection touche clavier : F5

Caractéristiques : sert principalement à aborder d'autres vaisseaux, il ne provoque pas de dégâts réels.

Puissance : 0,0002 GigaT

Utilisation : curseur de visée avec compteur de munitions. L'écran d'information cible donne les indications de direction afin d'aligner parfaitement la visée.

Quand les quatre flèches sont allumées, la cible est alignée.



3.4 - LES ENNEMIS

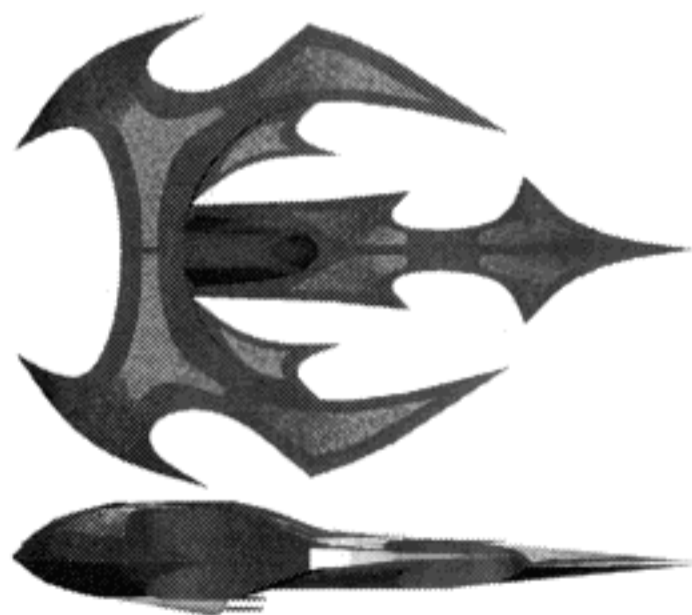
Chaque ennemi peut réagir différemment suivant notamment le tempérament de son pilote, et la configuration de combat. Cependant, les différents vaisseaux ennemis possèdent des caractéristiques propres qu'il est utile de connaître.



1- Les Statues Initiatiques

Ces statues ne sont pas à proprement parler des ennemis, mais des cibles d'entraînement.

Elles ne sont pas armées, ne risquent pas d'endommager le Tumi.



2- Les dagues

Ce sont des intercepteurs, très maniables, de faible autonomie ; leur armement est sophistiqué, ils ne naviguent que dans l'espace.

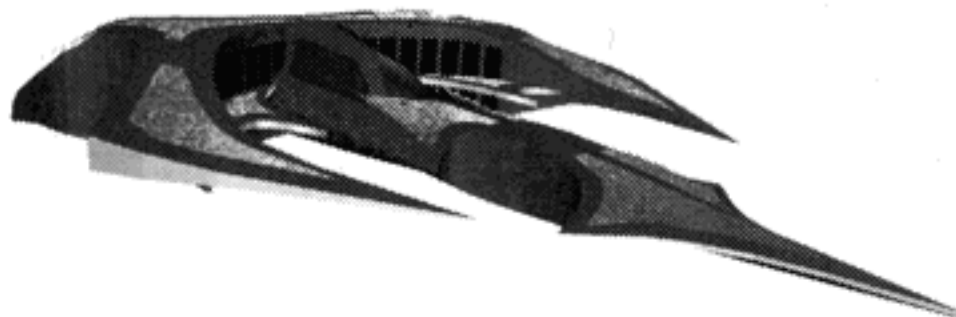
Vitesse maximum : 160 Lum

Puissance de feu : 50 GigaT/s

Résistance : 250 Sp Ω

Maniabilité : 150 Lum/s

Autonomie : 1 400 Xlum



3- Les arachnodagues

Dernière version des dagues, plus puissants et plus maniables, ils ne pénètrent pas l'atmosphère:

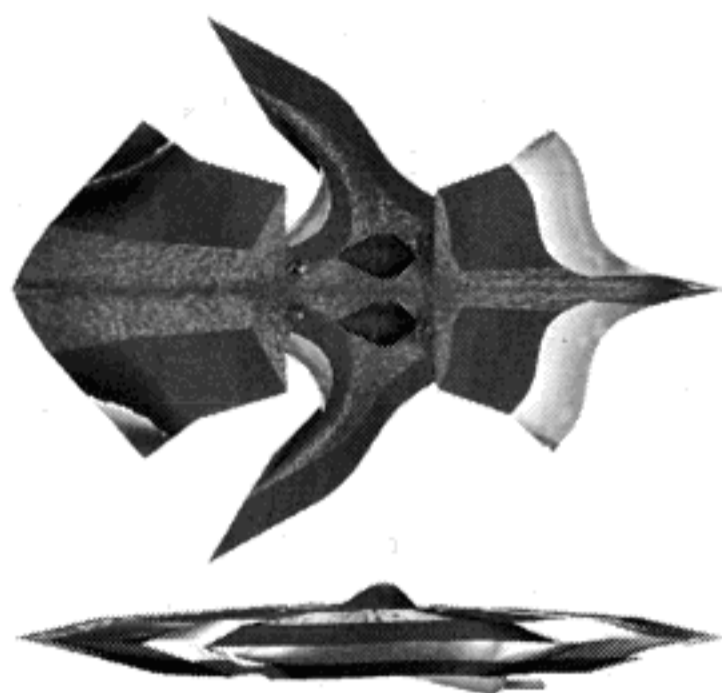
Vitesse maximum : 200 Lum

Puissance de feu : 100 GigaT/s

Résistance : 500 Sp Ω

Maniabilité : 300 Lum/s

Autonomie : 1 600 Xlum



4- La base orbitale

C'est une station porte-intercepteurs : elle sert aussi de poste frontière spatial aux Terres Anciennes, sa sécurité est assurée par une escadrille de dagues embarquées.

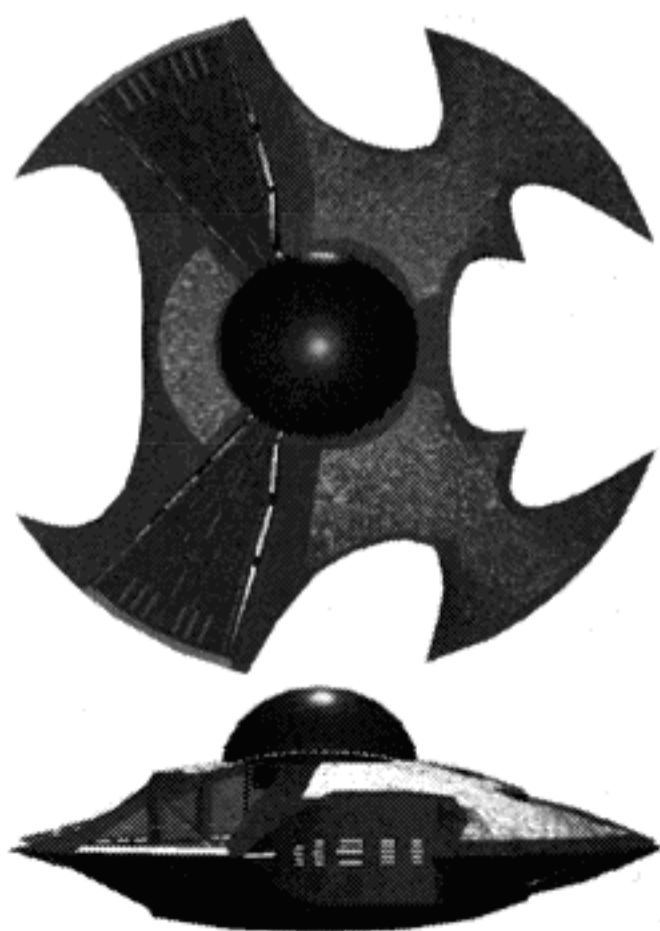
Vitesse maximum : 20 Lum

Puissance de feu : 25 Dagues

Résistance : 2500 Sp Ω

Maniabilité : 0.5 Lum/s

Autonomie : illimitée



5- Les ironscorpios

Vaisseaux plus anciens, néanmoins efficaces, ils sont très maniables et ont un mode de vol mixte: spatial et atmosphérique.

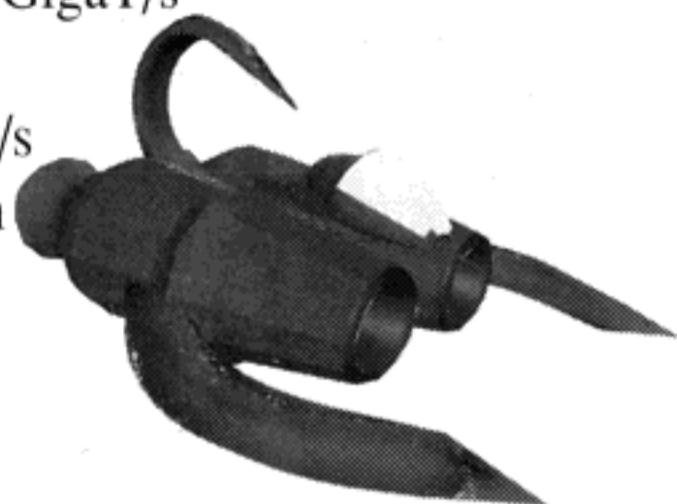
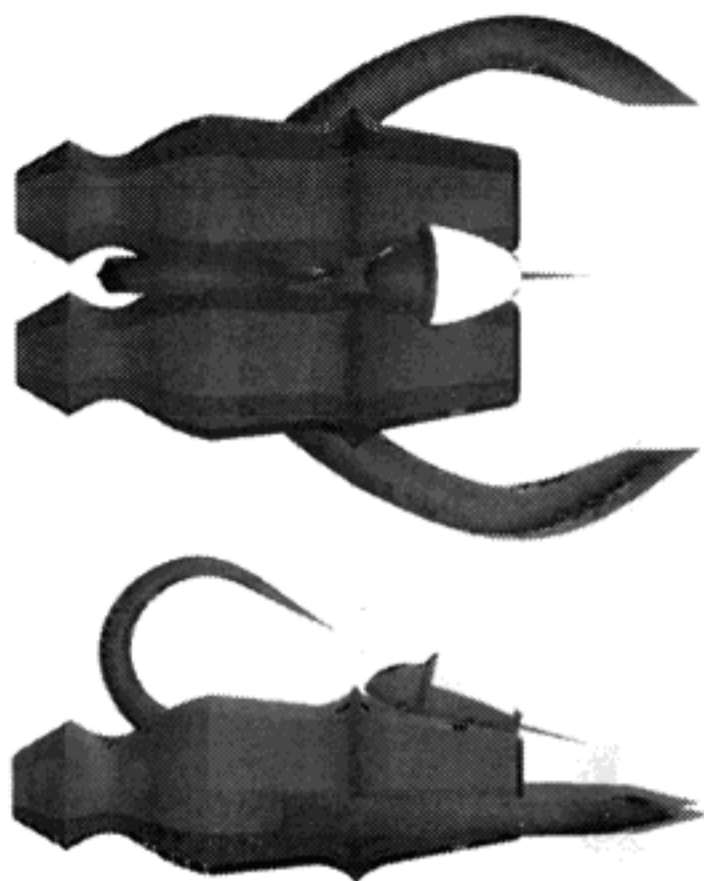
Vitesse maximum : 230 Lum en vol spatial,
0.3 Lum en vol planétaire

Puissance de feu : 150 GigaT/s

Résistance : 750 Sp Ω

Maniabilité : 450 Lum/s

Autonomie : 400 Xlum



6- Les Reactors

Vaisseaux de tradition "scorpio", évolution 5.0, ils sont plus rapides et plus puissants que les ironscorpios.

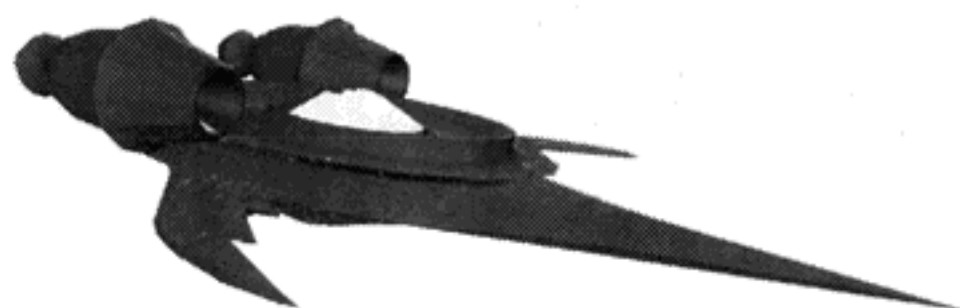
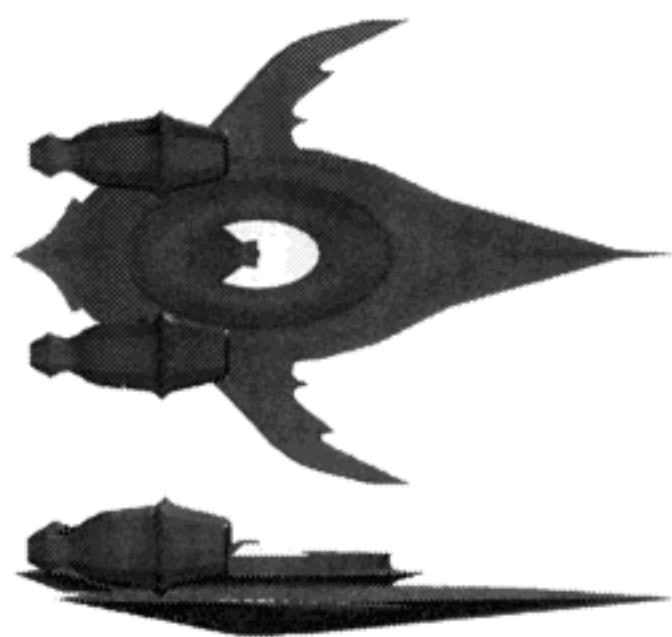
Vitesse maximum : 250 Lum en vol spatial,
0.5 Lum en vol planétaire

Puissance de feu : 200 GigaT/s

Résistance : 1000 Sp Ω

Maniabilité : 700 Lum/s

Autonomie : 300 Xlum



7- Les Bombers

Ce sont des bombardiers tactiques, ils sont peu maniables, très résistants, ont un mode de vol mixte, une puissance de feu redoutable. Ils furent développés à l'occasion de la troisième vague de conquêtes des Terres Anciennes.

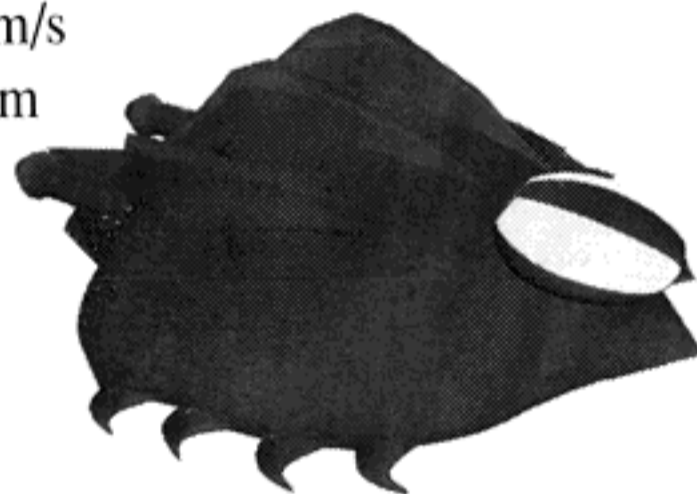
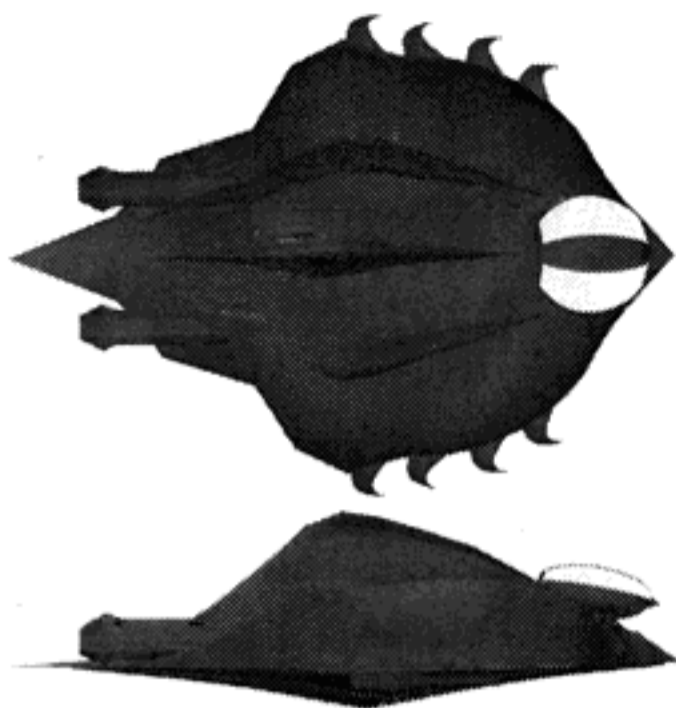
Vitesse maximum : 120 Lum en vol spatial,
0.2 Lum en vol planétaire

Puissance de feu : 300 GigaT/s

Résistance : 1000 Sp Ω

Maniabilité : 200 Lum/s

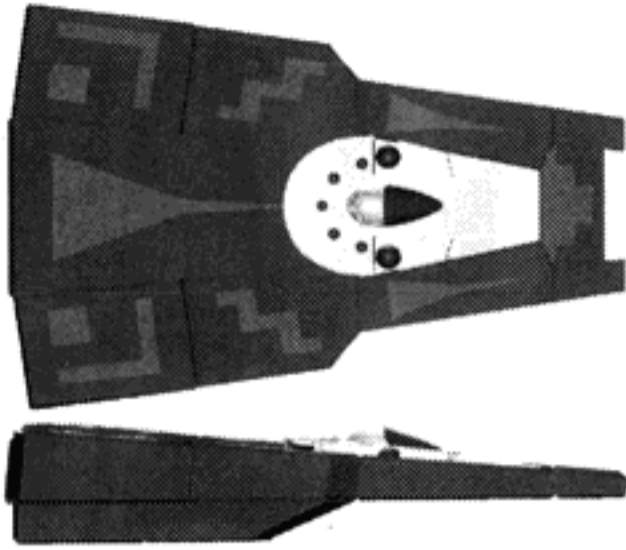
Autonomie : 200 Xlum



Rappel des fonctions accessibles par le clavier:

- F1: sélection du canon à effondrement atomique
- F2: sélection du missile IA
- F3: sélection de la torpille nucléaire propre
- F4: sélection de la bombe à effondrement atomique
- F5: sélection du grappin
- F6: sélection ascendante des vaisseaux-cibles en présence sur le champ de bataille
- F7: sélection descendante des vaisseaux-cibles en présence sur le champ de bataille
- F8: appel de la carte du champ de bataille
- F9: aérofreins
- F10: commutateur mode Pilotage / mode Commande
- shift gche ou + : augmentation de la vitesse
- Tab ou - : diminution de la vitesse
- barre d'espace: sélection du vaisseau-cible devant le Tumi

3.5 - LES VAISSEAUX AMIS



Le Tumi

Arme sacrificielle Inca, c'est le vaisseau d'Eldorado, rapide, maniable et puissant, il est à propulsion stratomique.

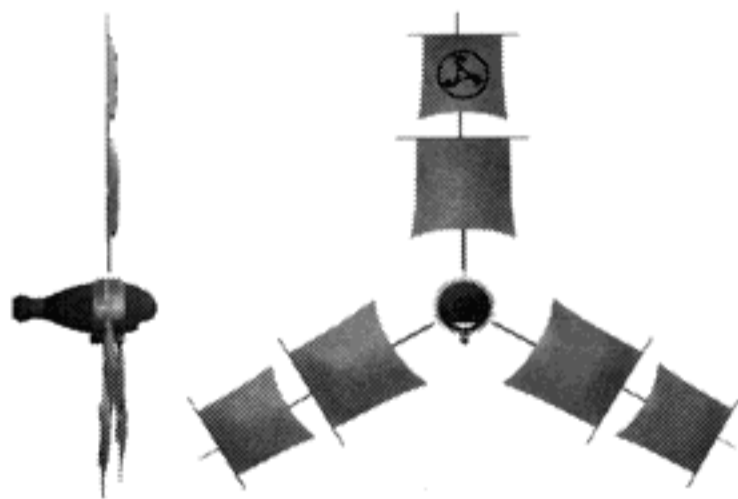
Vitesse maximum : 234 Lum en vol spatial, 0.5 Lum en vol planétaire

Puissance de feu : 254 GigaT/s

Résistance : 1200 Sp Ω

Maniabilité : 780 Lum/s

Autonomie : illimitée



Le Trois mâts

Navire marchand de conception ancienne mais d'une robustesse et d'une fiabilité incomparable. Il capte l'énergie nécessaire à sa propulsion grâce à ses voiles solaires :

Il est à propulsion photonique.

En plus de ses tourelles de défense, il est équipé d'une chaloupe d'intervention.

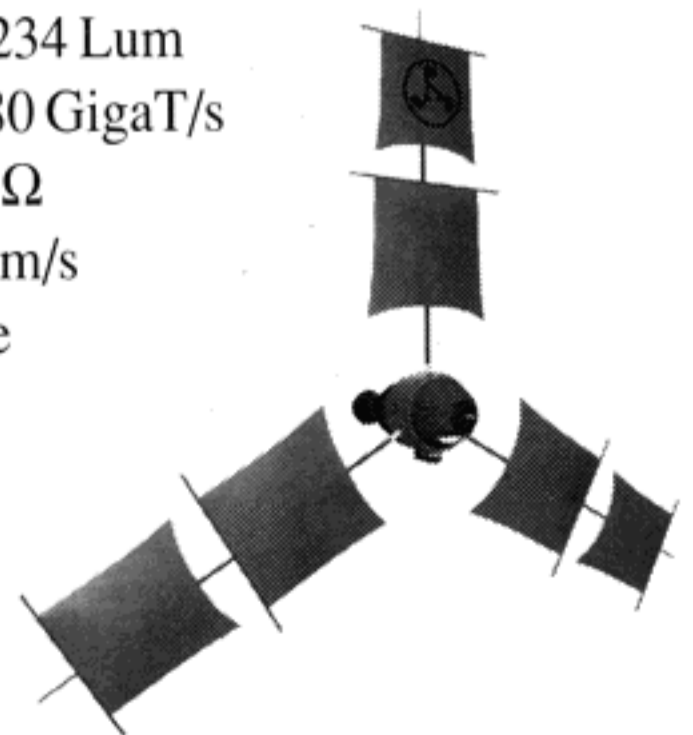
Vitesse maximum : 234 Lum

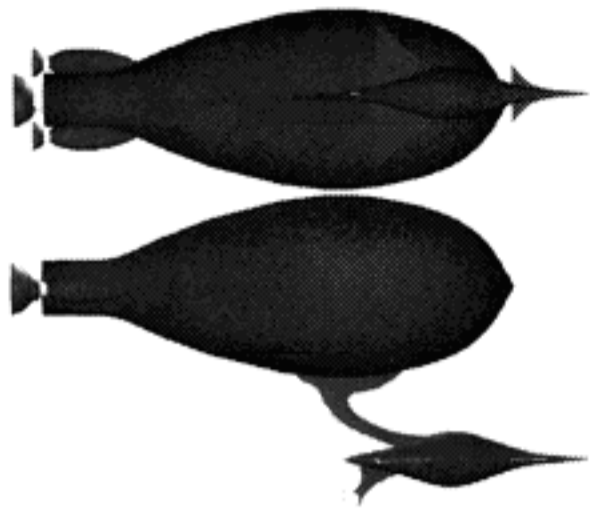
Puissance de feu : 180 GigaT/s

Résistance : 843 Sp Ω

Maniabilité : 100 Lum/s

Autonomie : illimitée





La chaloupe d'intervention

C'est un petit chasseur défensif, qui permet la protection du Trois mâts.

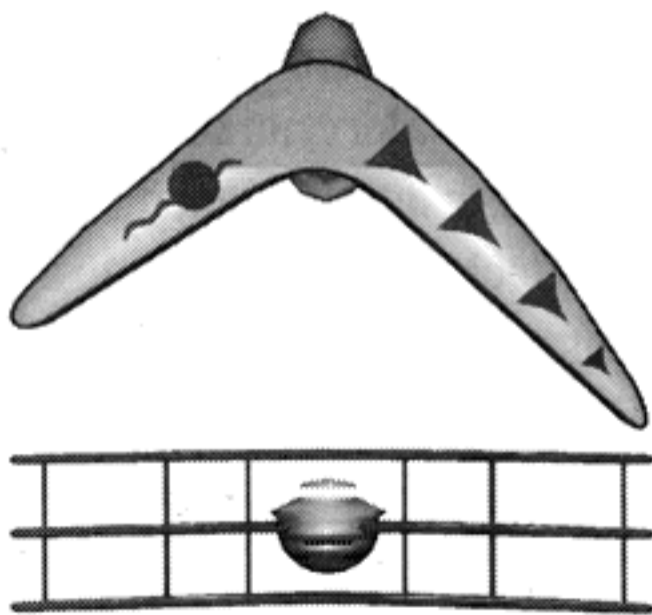
Vitesse maximum : 180 Lum en vol spatial, 0.2 Lum en vol planétaire

Puissance de feu : 150 GigaT/s

Résistance : 350 Sp Ω

Maniabilité : 300 Lum/s

Autonomie : 200 Xlum



Le Boomerang

Vaisseau de légende. Il était l'arme secrète d'une civilisation disparue sous les coups portés par les Terres Anciennes. A ce jour, les secrets de sa conception restent un mystère.

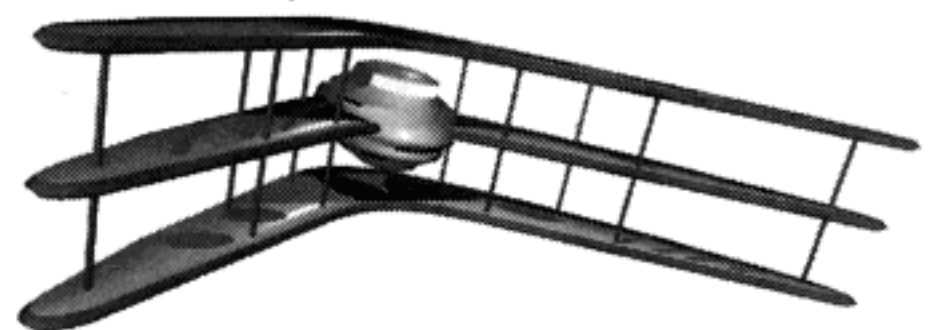
Vitesse maximum : 220 Lum en vol spatial, 0,32 Lum en vol planétaire

Puissance de feu : 200 GigaT/s

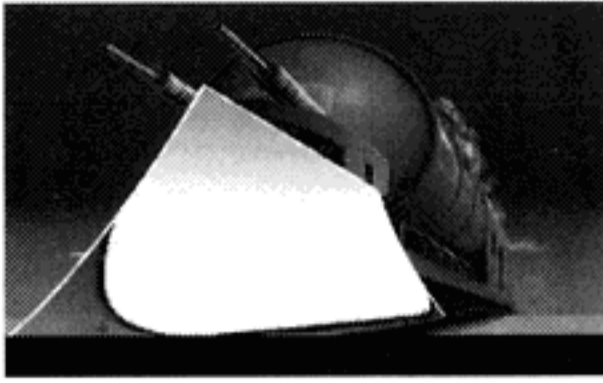
Résistance : 300 Sp Ω

Maniabilité : 180 Lum/s

Autonomie : 410 X Lum/s



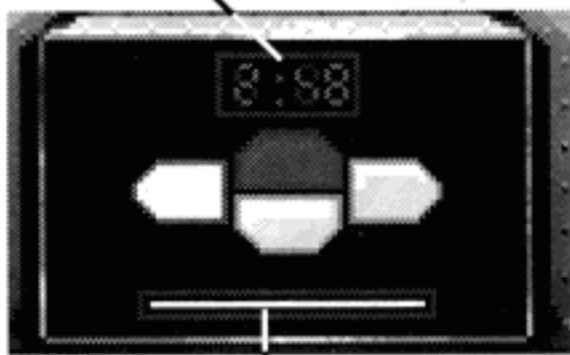
4 - LES AUTRES PHASES DE COMBAT (au sol)



Les phases d'action-combat de l'aventure ne se situent pas exclusivement dans l'espace, ainsi vous serez amené à défendre un train qui roule, attaqué depuis le ciel par des vaisseaux ennemis. Vous pourrez aussi rencontrer des guerriers de tout genre, à la solde du seigneur Aguirre.

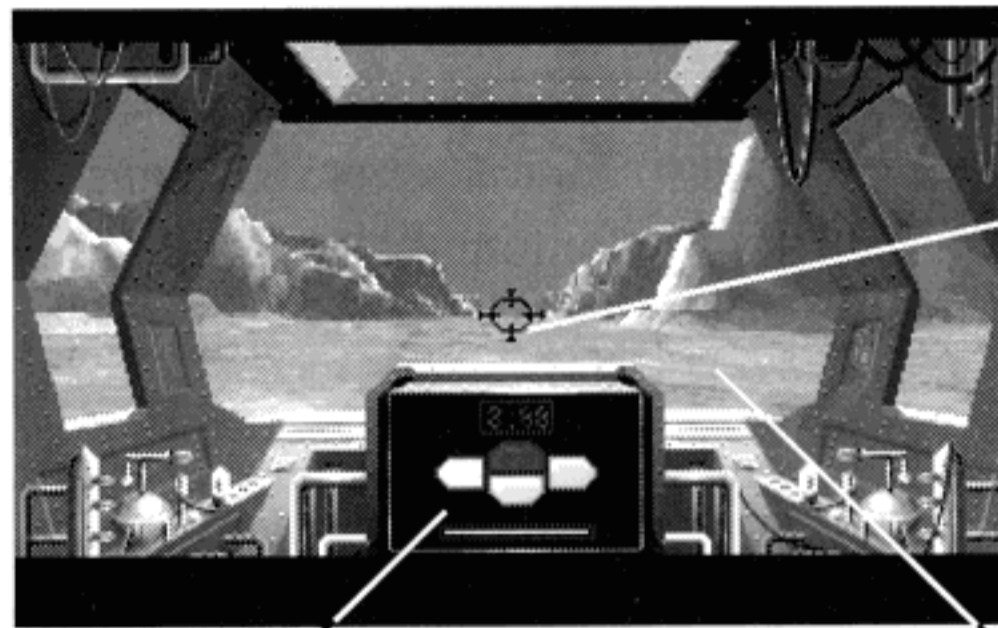
4.1 - LE TRAIN

c- Compte à rebours



d- Témoin d'état du train

a- Changement de poste de combat



e- Curseur de visée

b- Fenêtre de tir

a- Changement de poste de combat

Le train possède quatre postes de combat, un à l'avant de la locomotive, un à l'arrière du tender et un sur chaque côté de la locomotive. On peut passer automatiquement de l'un à l'autre en cliquant sur les flèches correspondantes. Lorsque l'un de ces postes est attaqué, la flèche qui le représente clignote. La flèche du poste où l'on se trouve est toujours dévalidée, et apparaît en sombre.

b et e - Fenêtre de tir et son Curseur de visée

C'est par cette fenêtre que l'on peut voir les ennemis arriver, ainsi que le défilement du paysage. Le curseur de visée se déplace avec la souris ou le joystick, le tir s'effectue par une pression du bouton gauche de la souris, ou du bouton du joystick.

c- Le compte à rebours

En phase de combat, il détecte automatiquement le temps qu'il faut au train pour rejoindre l'abri le plus proche (hangar, tunnel, etc.)

d- Le témoin d'état du train

Ce compteur indique l'état du train en % de résistance. Le train est hors d'usage lorsque ce compteur indique 0.

4.2 - LES COMBATS ANTI-PERSONNELS

Il peut arriver, au cours du film, dans les phases d'aventure, que l'on rencontre des guerriers à pied à la solde d'Aguirre. Ils sont généralement armés de petites armes anti-personnelles, qu'ils manient avec dextérité.

1- Le mode de combat

Le seul moyen de les contrer est de tirer plus vite et plus fort qu'eux, pour cela il faut les viser en déplaçant vers eux le curseur, puis leur envoyer une décharge d'énergie en pressant le bouton gauche de la souris.

2- Les ennemis et leurs armes

a) Les Conquistadores sont armés de petits poignards qu'ils cachent sur eux.

b) Les Samuraï sont armés de Shuri-ken, armes de jet en forme d'étoile aux branches très acérées.

IV - MISE EN ROUTE

1 - IBM PC ET COMPATIBLES DISQUE DUR

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A - ou B - et tapez **A:INSTALL** puis validez, ou **B:INSTALL** et validez, puis suivez ensuite les instructions d'installation portées à l'écran. L'installation vous donne le choix du disque dur C:,D:,E:..., s'il y a lieu, mais crée automatiquement un sous-répertoire COKTEL\INCA2.

Pour lancer le jeu, placez-vous dans le répertoire COKTEL en tapant **CD COKTEL\INCA2**, puis validez et tapez **INCA2**, puis validez.

2 - IBM PC et COMPATIBLES - CDROM (norme MPC)

Insérez le CD dans le lecteur CD ROM.

Depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:), tapez **INSTALL** et suivez les instructions à l'écran. Après l'installation, pour relancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire COKTEL en tapant **CD COKTEL\INCA2**, de valider et de taper **INCA2**, puis de valider.

Sauvegarde :

Elle est automatiquement placée dans un sous-répertoire INCA2\SAVE. Ainsi, vous pourrez effacer le jeu INCA2 (pour des questions de place par exemple), mais conserver vos sauvegardes du jeu.

REMARQUES :

A/ Si vous souhaitez changer la configuration de la carte sonore de votre PC, positionnez-vous dans le répertoire COKTEL\INCA2 en tapant **CD COKTEL\INCA2**, et en validant, puis lancez le jeu en tapant **SETUP**, et en validant. Un tableau vous permet de modifier votre configuration.

B/ SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM (cela vous est annoncé à l'écran lors de l'installation)

1. Vérifiez que vous disposez bien d'un gestionnaire de mémoire étendue de type HIMEM.
2. Vérifiez que la mémoire étendue ainsi gérée n'est pas déjà utilisée par d'autres programmes (ex. SMARTDRIVE, PC - CACHE, etc.).

C/ Pour une meilleure utilisation des capacités de votre machine, réorganisez régulièrement votre disque dur (ex. : avec l'utilitaire COMPRESS).

D/ En cas de problème, et après avoir vérifié tous les points qui précèdent, vous pouvez régler la configuration de votre carte sonore (canal DMA et numéro d'IRQ). Utilisez pour cela l'option "configuration avancée" du menu de sélection. Reportez-vous à la notice d'utilisation de votre carte sonore pour ajuster le mixage des différentes sources sonores (par ex. : Musique ADLIB - voix et bruitages SOUNDBLASTER ou autres et sur CDROM : musique HIFI).

3 - MACINTOSH - Disque dur et CD ROM

Installation :

Insérez la disquette 1 ou le CD dans le lecteur. Une icône **INSTALL** apparaît. Double-cliquez-le; un message peut s'afficher qui vous permet d'améliorer la qualité sonore du logiciel : "Souhaitez-vous installer la version 3.0 du gestionnaire sonore dans le dossier système ?"

- Si vous répondez par **NON**, vous procédez à l'installation normale en suivant les instructions à l'écran et en répondant à la question : "souhaitez-vous lancer INCA2 par le bureau ?"

- Si vous répondez par **OUI**, le jeu s'installe normalement ; répondez à la question : "souhaitez-vous lancer INCA2 par le bureau ?" Ensuite un nouveau message apparaît : "vous avez installé le gestionnaire sonore 3.0. Pour le mettre en service, il suffit de redémarrer votre ordinateur". Confirmez le choix par "**redémarrer**".

Lancement :

- Par le bureau : allumez votre ordinateur et double-cliquez l'icône **INCA2**.

- Par le dossier COKTEL : allumez, ouvrez le disque dur, puis le dossier COKTEL, puis le dossier INCA2 et double-cliquez l'icône **INCA2**.

PASSER LE TEST DE PROTECTION (sauf CD ROM)

Vous disposez d'un livret composé de couleurs repérées par une lettre et un nombre.

Le test a lieu sur un écran où figurent trois cadrans et huit touches colorées et numérotées.

Un code s'affiche composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Ex. : C127.

Prenez votre livret et relevez la couleur de la case indiquée par ses coordonnées.

Pressez la touche de votre clavier portant le chiffre correspondant à ladite couleur et validez.

I - THE STORY

Eldorado was invested as Great Inca after having reunited the three forces hidden in space-time by Inca Huayna Capac. He now enjoys enormous symbolic prestige and holds together the "Four Quarters of the Empire", known as the Tawantinsuyu. These quarters have, in a few years, extended their power across the galaxies and only the "Old Lands", in which Aguirre the Conquistador is a high official, still refuse to join the federation.

But recently a strange and menacing asteroid has gone into orbit around the earth at the same time as serious problems have begun to develop in the Empire. Thus, interplanetary communications are becoming increasingly hazardous and a mysterious series of natural disasters has struck the suyus. In the face of what appears to be a growing threat, Eldorado calls a Council of Sages, who represent the four quarters of the Empire.

Young Atahualpa, the son Accla gave to Eldorado, is now old enough to be part of this Council, but his reaction to the situation is not as thoughtful as his father's and he is swept along by his youthful hotheadedness. Once again, the events taking place throw light on the prophecy of Wiracocha.

Will Atahualpa, son of Eldorado, be the new hero chosen to vanquish the evil forces led by Aguirre?

II - THE MAIN CHARACTERS

Atahualpa: _____



Young and impulsive, the prince is heir to the throne, the son of Eldorado and Aclla, the virgin of the sun betrothed to the Inca. Handsome, with typical American Indian looks, he is a headstrong and charming young man, maybe too much so...

Eldorado: _____



Invested as Great Inca at the end of the first part of INCA, he is an immensely charismatic figure who has single-handedly brought about the Union of Free Lands, an interplanetary community with democratic leanings. This community unites the territories that are struggling against the expansionism of the rulers of the Old Land. He has retained his wonderful physique, except for some wrinkles that are a sign of wisdom.

Kelt Cartier: _____



He is the archetypal lone wolf, of indeterminate age, and the mystery surrounding him is reinforced by the total lack of expression in his features. A complete cynic, totally irresponsible? Whatever his secret, it must be deadly serious. He is white, has a Breton name, and wears clothes (civilian or military?) that probably come from more than one uniform.

Doña Angelina: _____



A highly placed official of the Inca government, the representative of the "American" Suyu in the Great Council of the Union. First of all she appears as an attractive character, if not a femme fatale, she knows how to use her charm (and abuse it). She is a half-caste of white and American Indian descent.



Yuna:

She is a scientist whose dedication to research has led her to live as a hermit in the middle of the desert, among her machines and the rocks. She knows all the magic and mystical secrets of this desert. Probably white, she dresses just like a perfect modern cowboy, with some fine ethnic additions. In her is united the fragility of a charming woman and the toughness of the pioneers.



Accla:

As the emperor's wife, and former virgin of the sun, she is the beauty incarnate, but also the maternal intelligence and the feminine intuition of Eldorado, the great woman behind the great man. Her sensitive and acute advice is invaluable to him as both father and statesman.



Aguirre:

His will is indomitable, his thirst for power and conquest is enormous and it has brought him to his present position in the Old Lands. This power enables him to combine his "mission" with his desire for revenge, for he has certainly forgotten and forgiven nothing!

III - INSTRUCTIONS

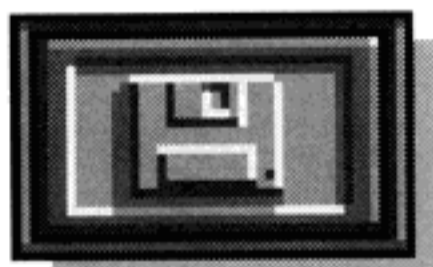
Inca 2 Wiracocha is an interactive film which has four distinct types of phases:

- 1 - The narrative phases
- 2 - The puzzle phases
- 3 - The space combat phases
- 4 - The other combat phases

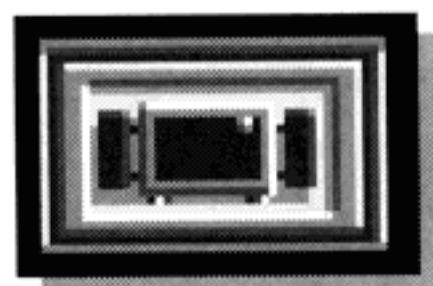
The screen is normally divided into four sections in these phases, from top to bottom:

- the strip of icons which appears if the cursor is moved to the top of the screen
- the command line of the screen
- the central part where the adventures takes place
- the dialogue window at the base of the screen

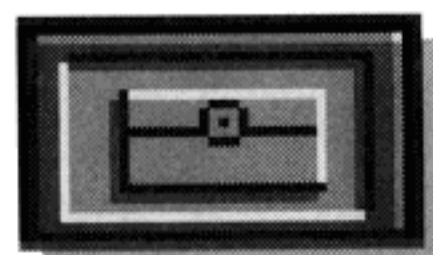
The icon strip proposes four functions which are accessible by clicking the left button of the mouse on the icon you want. An icon may be "rubbed out", depending on the type of phase you are in, and its function then is not accessible.



Management: allows you to "load" the part you are currently playing or quit the game. At the beginning of each interactive phase an automatic saving is made. You are then given the "name" of the screen and this appears automatically on the list of back-up names. Choose "load" to go back to where you left off in the game. Choose "quit" to leave the programme, after confirmation.



Video: this function is active only in the puzzle phases. It enables you to look back over what has happened to you since the beginning of the adventure like a real film. For more information see §2 below.



Inventory: this function is active only during the puzzle phases. For more information see §2 below.



Options: choose "Music" to suppress the sound track or put it back on. Choose "Info" to see the date, time, time spent on the game, and percentage of game played.

1 - THE NARRATIVE PHASES



The narrative phases make up the body of the film. They give you the story bit by bit. For the silent versions, when the "Click if OK" cursor appears, you must click on the left-hand button of the mouse to make the dialogue unfold.

2 - THE PUZZLE PHASES

During these phases you come up against puzzles which you have to solve in order to continue with the adventure. All the active zones of the screen can be found thanks to the zone name which appears on the first line, by moving the cursor. These active zones are the only ones useful for solving the puzzles.

The role of the cursors:



Moving the cursor across the screen is a way of examining it. This enables you to locate the active zones, to leave or to change screen. The cursor is an arrow in these cases. The names of the active zones appear on the first line.



The appearance of the "Click if OK" cursor indicates texts to be read. They disappear if you touch the left-hand button of the mouse, as in the narrative phases.

The icon strip:

Besides the two functions described in the introduction (management, options) you will find the following icons:



Video-Audio: A filmed summary of the preceding phases of the game can be consulted any time. For this you have a "VCR". To see this summary, choose your entry point by using the "image by image" keys, then click on "play". You can watch more than 30 minutes of uninterrupted video. During the summary you can return to the phase of the adventure that you left by simply clicking the right-hand button of the mouse.

Above the "VCR" there is a hi-fi panel that allows you to regulate the sound and listen to the different pieces of music.

Inventory: it enables you to open the inventory. All the objects possessed appear in the form of a cursor. You just have to select the object you want. You can also access to the inventory by pressing

the right-hand button of the mouse.

Using the objects:

To take an object that appears on the screen, click the left-hand button of the mouse. The object changes into a cursor. If you then click the right-hand button the object goes into the inventory.

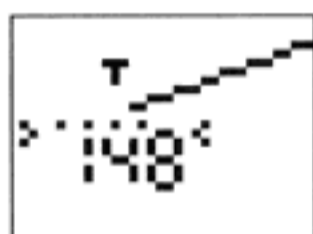
To use the object-cursor in an active zone of the screen, click with the left-hand button of the mouse. Thus, clicking may mean, depending on the context: give, show, take, use or activate.

3 - THE SPACE COMBAT PHASES

Throughout the adventure you will have to fly spacecrafts, particularly the Tumi, the sacred spacecraft of the Inca.

Your combat objectives will be indicated as you go along in the film.

Two modes, recognizable by their cursor shape, enable you to handle the spacecraft:



The Flight mode



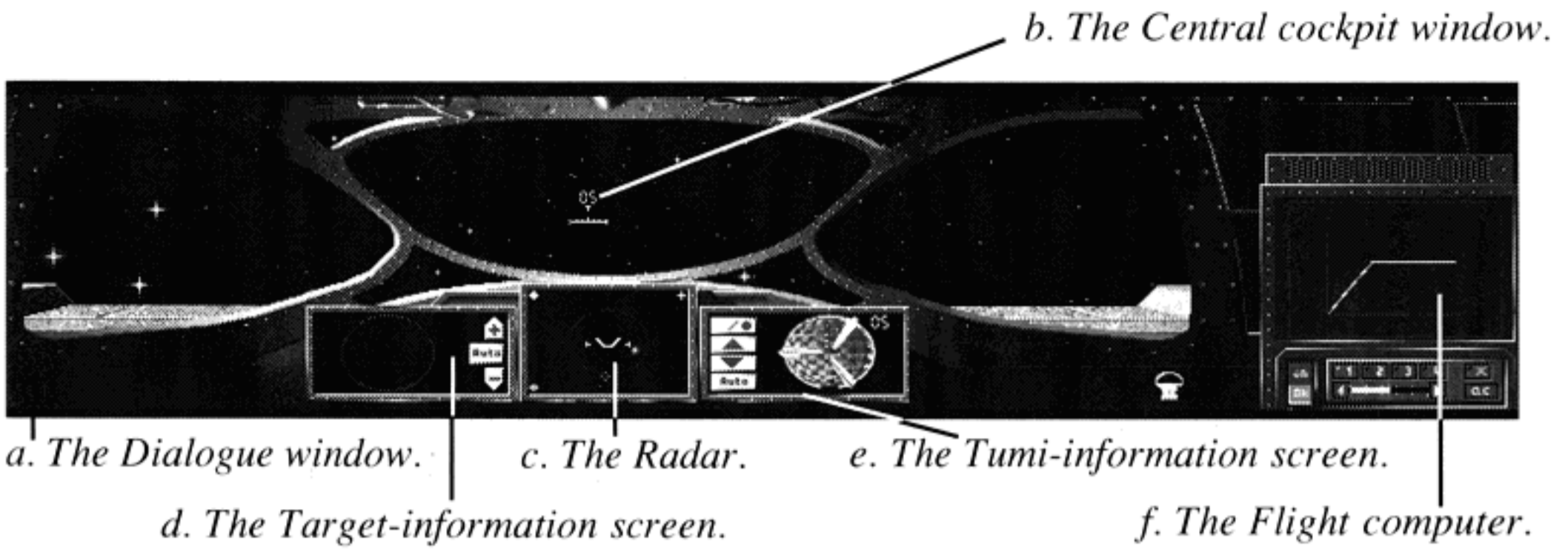
The Controls mode

To move from one mode to the other, hit F10 of the keyboard.

In Flight mode, all you have to do is use the mouse or the joystick to steer the spacecraft. To fire, press the left-hand mouse button or the joystick button.

To transmit your orders to the spacecraft, use the keyboard (see diagram, page 41) or go into Controls mode as indicated above, by using the F10 key.

3.1 - THE TUMI INSTRUMENT PANEL

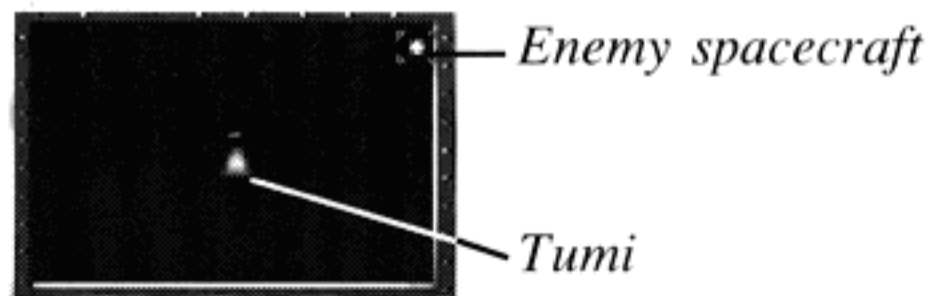


a. The Dialogues (for the silent versions of the film) **appear in the dialogue window.**

b. The Central cockpit window and its sighting cursor in Flight mode:
 The central cockpit window gives you an outside view. The cursor indicates the direction of the Tumi and its speed in LUM. When an enemy is selected (see paragraph e) a directional pointer appears from the center of the cursor, showing the direction of this enemy.

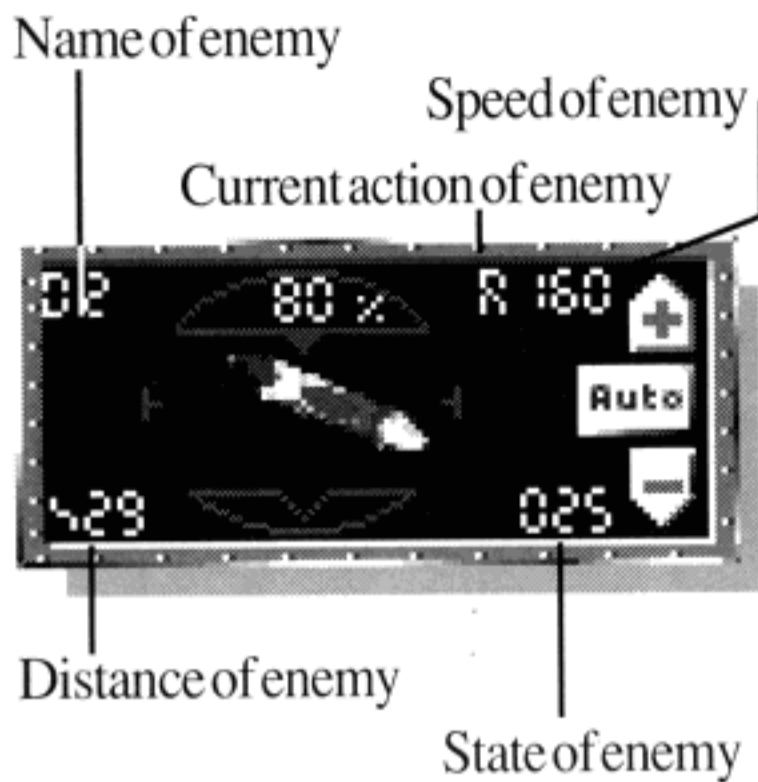


c. The Radar



This instrument is used to locate objects in space in relation to the spacecraft. The planets and, especially, enemy spacecrafts (yellow dots) are represented by it. Your spacecraft is symbolized in the center. The radar is a projection onto the space surrounding the spacecraft, so that objects located in front of the Tumi appear above the central circle of the radar, etc.



d. The Target-information screen

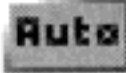


This screen enables you to analyse each enemy spacecraft and indicates its level of resistance.

Its resistance decreases as a result of your repeated attacks, until it explodes when its resistance reaches 0. The space bar is used to show on the screen the resistance value of each enemy selected that is located in front of the Tumi. Keys F6 and F7 will also give you the same information for every enemy present, whatever its position.

The targeting of a spacecraft is indicated by a red spot on the central cockpit window and on the radar screen.

For those weapons that do not require "locking", the  and  keys (accessible in Controls mode) enable you to zoom in or away from the image of the enemy.

The  key enables you to automatically choose the best view for each spacecraft-target that you select.

The name of the enemy: CAP is the captain, CDT is a commandant, ACE is an ace pilot, a letter + a number = a soldier represented by his type of spacecraft and its number of order (e.g.. D120 = Dague (Spike) 120).

The action of the enemy is symbolized by a letter:


A = attack , M = movement, R = retreat, HI = high-velocity speed.

The state of the enemy is indicated in terms of his resistance rate. When you use the IA missile, the screen indicates when the spacecraft-target has been locked onto, and the screen display is then automatic (cf § 3.3.2).

The screen keys, like the menu bar, are only accessible in Controls mode.



e. The Tumi-information screen

This screen gives you all the real-time information on the state of the Tumi and its weaponry.

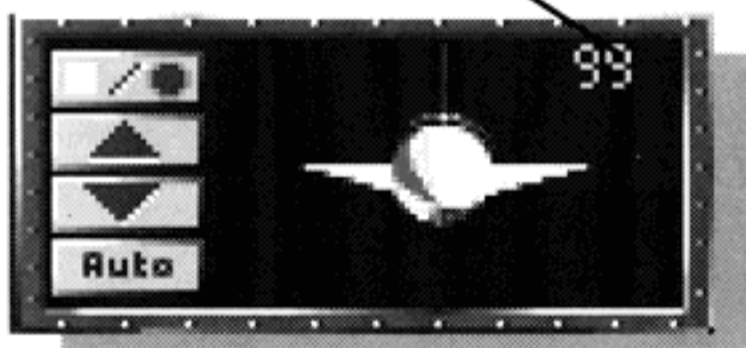
You can access to it in Controls mode in order to choose a weapon or to check on the state of the Tumi. This choice is made by hitting the button  click on it in order to choose the weapons display or to check on the condition of the Tumi.

Choosing a weapon



The activated weapon is displayed on the screen, and the red ammunition counter gives the fire-power of this weapon. There are three ways of selecting a weapon:

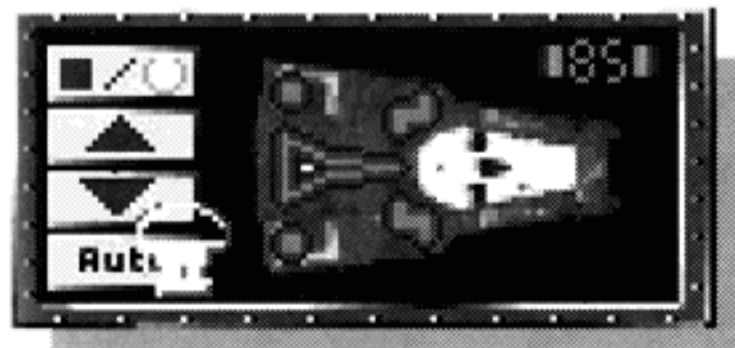
- In controls mode, when a weapon is displayed, the  and  keys change the activated weapon.
- In Flight mode, use the right-hand mouse button.
- With the keyboard, using the keys: F1 (for the anti-aircraft gun), F2 (for the missiles), F3 (for the torpedoes), F4 (for the bombs), F5 (for the grapnel). (cf § 3.3).

Energy counter



The state of the spacecraft

The Tumi is displayed on the screen, and using the  and  keys will call up the damage it has suffered, as well as the condition of the shield. The spacecraft shield is represented in blue around the Tumi. Damage to the Tumi appears in red. The destruction of the Tumi, following repeated enemy hits, occurs when its shield is totally destroyed and the energy counter reads ZERO.



The AUTO key gives you access to the systematic display of the latest information on the spacecraft or its weaponry (damage, change of weapon, etc.).

f. The Fight computer (general parameters)

You can access to the flight computer in Flight mode. It is located on the right of your seat (you must move over to the right of the flight position by pushing the cursor towards the right-hand limit of the screen).

When it is turned on (using the on/off button), it gives you access to the flight parameters of the spacecraft, which are:

no 1 : the joystick sensitivity control: this enables you to regulate the mouse/cursor speed: the higher the x reading, the faster the cursor moves on the screen.

no 2 : the control of the turning angle of the spacecraft: the higher the x reading, the tighter the corners the spacecraft can take.

no 3 : the inertial force when in rotation. This means spacecraft's speed of reaction to a change of direction. The higher the x reading, the more sensitive the spacecraft becomes.

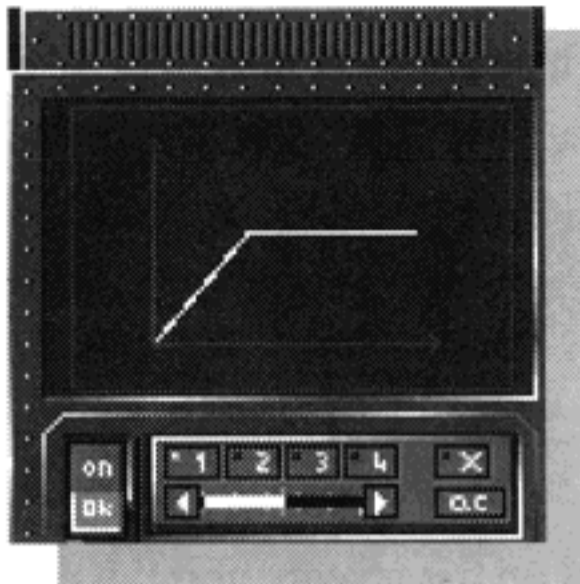
no 4 : the speed parameter. The time it takes to move from one speed to another. The higher the x reading, the faster the acceleration.

These parameters are pre-set, but the player can adapt them. All you need to do is select the parameter you want to change, then use the "arrow" buttons to display the readings.

The AC button allows you to return to the initial reading of the parameter you have selected.

The X button allows you to put the four parameters back to their initial reading.

The screen shows these readings in the form of curves.



g. Managing the speed of the Tumi

The Tumi automatically manages its own speed, in accordance with the speed parameter of the flight computer. In Flight mode it is sometimes useful to vary this speed by hitting the + and - keys, or the left Shift key and the Tab key.

h. The Battlefield map

You can, at any time, visualize all the forces present on the battlefield on a two-dimensional map. When you hit key F8 this map is instantaneously displayed on the screen.

- You can reduce or increase the scale of the map by hitting the



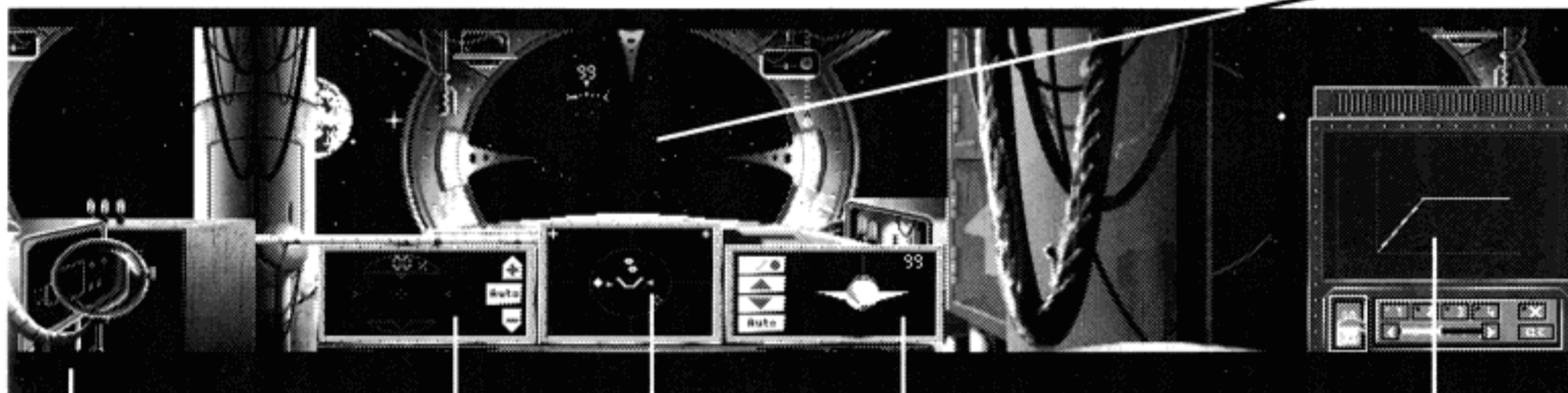
⬇ and ⬆ keys.

- You can also move to the top, bottom, or sides of the map: when the cursor reaches the edge of the map it becomes an arrow cursor, and by pressing the left button of the mouse you can make the map scroll.

- There is an enemy analysis screen, more powerful than the one on the flight panel, which clearly displays the features of the spacecraft-target. You select it on the map by pressing the left mouse button.

3.2 THE TURRETS OF THE THREE-MASTER

b. The central Cockpit window.



a. The Dialogue window.

c. The Radar.

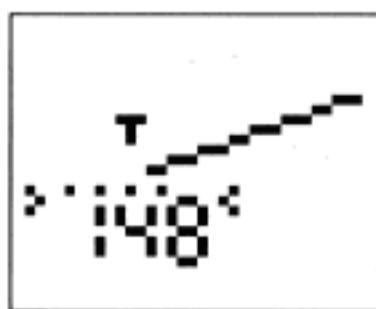
f. The flight computer.

d. The Target-information screen.

e. The Spacecraft-information screen.

a. The Dialogue window, see § 3.1 - b.

b. The central Cockpit window and its cursor



Just as in the Tumi cockpit window, this window gives you an outside view. You can see a cursor on it which enables you to aim at a spacecraft-target. To open fire on it, press the left button of the mouse, whatever active weapon you choose. This cursor is active in Combat mode.

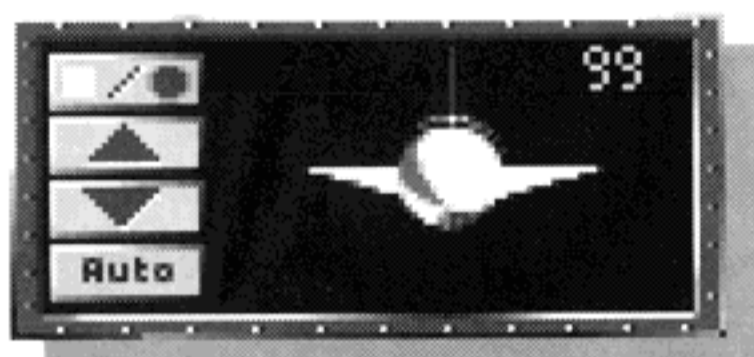
c, d, e, f. The Radar, Target-information screen, Spacecraft-information screen and Flight computer function in exactly the same way as those of the Tumi.

3.3 THE WEAPONS

To fire, put the enemy in the centre of the cockpit window, then press the joystick button or the left button of the mouse. The number that appears on the sighting cursor, as well as on the spacecraft-information screen, is the ammunition counter.

Each weapon has specific features:

1. The atomic disintegration gun:



% of gun effectiveness



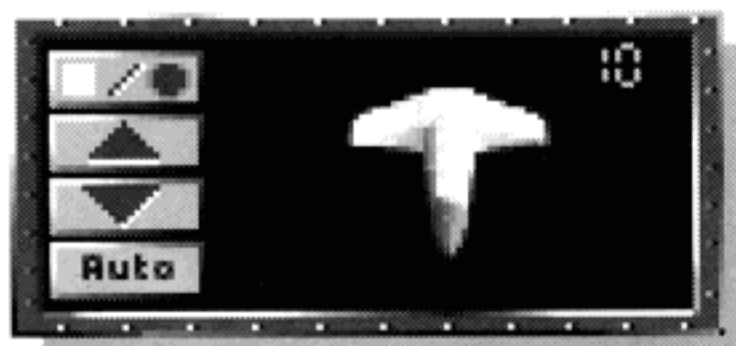
Key to select it: F1

Features: does not cause great damage, but it is the easiest weapon to handle.

Fire-power: 50 Giga T per second

Use: the counter on the sighting cursor indicates the heat level of the gun. It is at its maximum fire-power when this reaches 99, and if the counter displays a temperature of 00, the gun can no longer work. You must wait until it cools down before trying to fire once again.

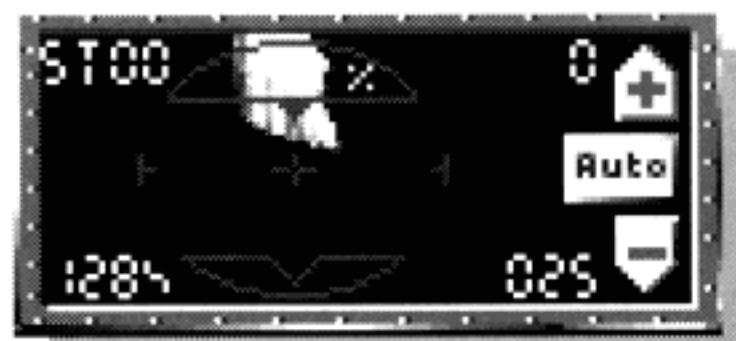
2. The IA missile:



(1)



(2)



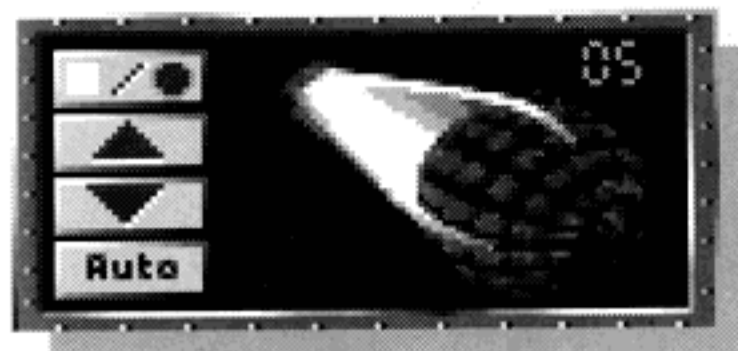
Key to select it: F2

Features: you are certain of hitting the target if you can "lock on" to him long enough.

Fire-power: 100 Giga T

Use: as well as the sighting cursor and ammunition counter (1), a radar-hold indicator is also activated (2). Select the enemy target, a radar-hold indicator appears on the cockpit window, and keep the target in the cockpit window until you have locked on it. A spacecraft-target is locked on when the two parts of the image on the target-information screen are aligned and the red sighting circle flashes red. Launch the missile and it will fly automatically to the target.

3. The clean nuclear torpedo



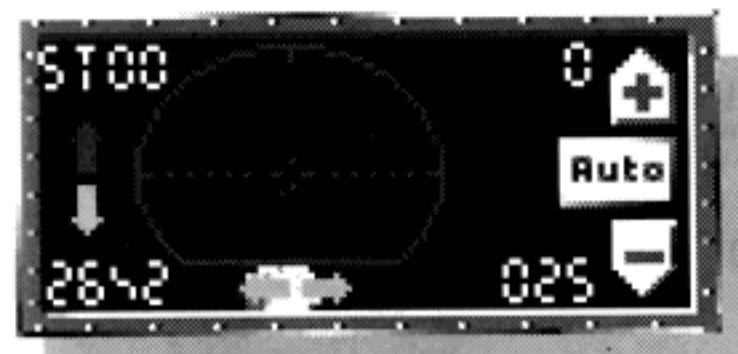
Key to select it: F3

Features: great fire-power, but not easy to handle.

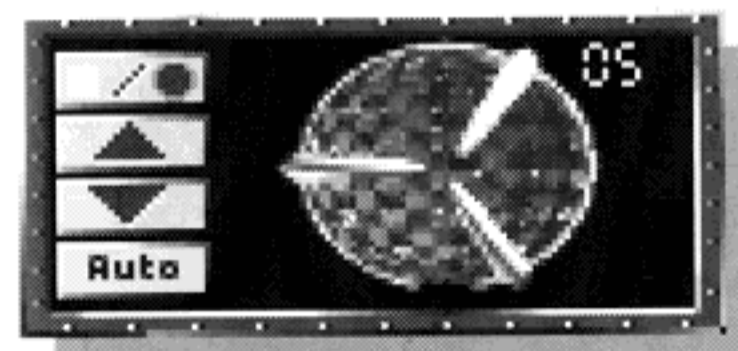
Fire-power: 200 Giga T

Use: sighting cursor with ammunition counter. The target-information screen gives steering directions in order to get a perfect alignment of the sight.

The target is aligned when the four arrows light up.



4. The atomic disintegration bomb:



Key to select it: F4

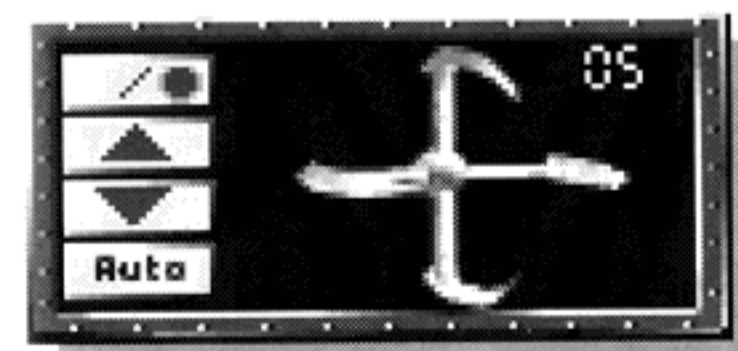
Features: the most powerful weapon on board, but not easy to handle. The Tumi has only a few of them. It can create micro black holes.

Fire-power: 2600 Giga T

Use: sighting cursor with ammunition counter. Effective on large targets with little mobility.



5. The grapnel:



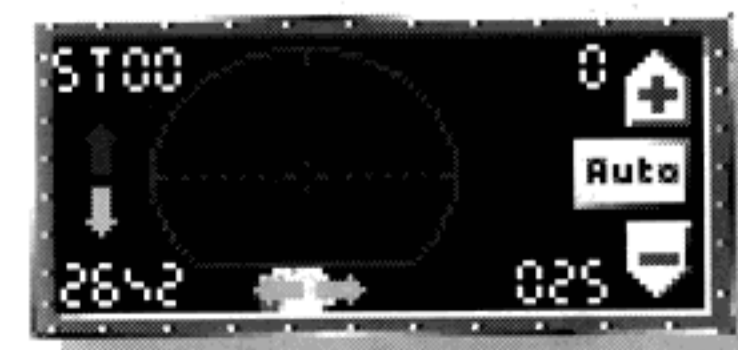
Key to select it: F5

Features: mainly used to board other spacecrafts, it does not cause any real damage.

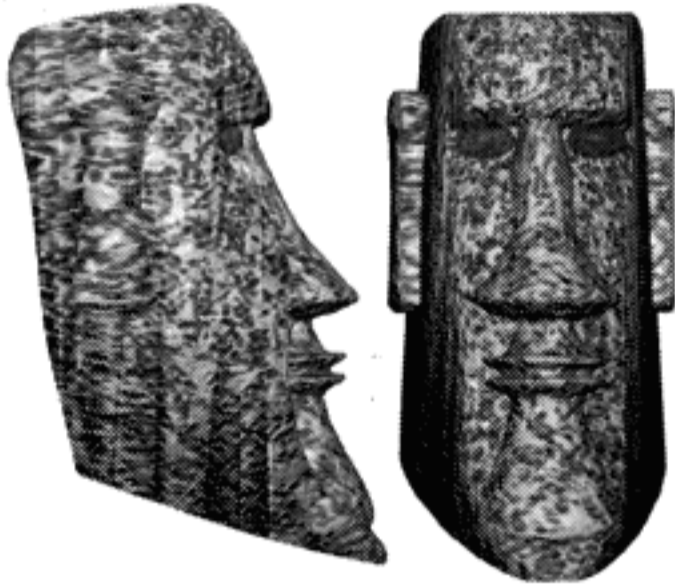
Fire-power: 0.0002 Giga T

Use: sighting cursor with ammunition counter. The target-information screen gives steering directions in order to get a perfect alignment of the sight.

The target is aligned when the four arrows light up.



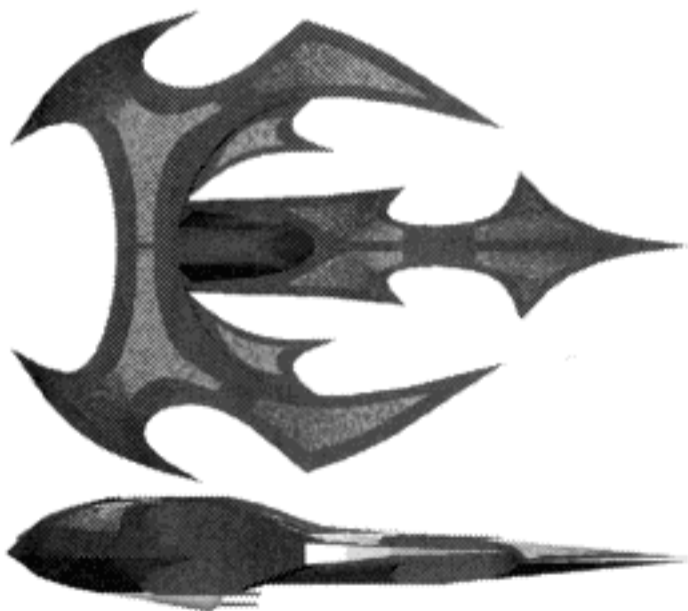
3.4 - THE ENEMIES



1. The Initiation Statues:

These statues are not really enemies, but training targets.

They are not armed, so they cannot cause any damage to the Tumi.



2. The Spikes:

These are interceptors, very manoeuvrable, with very limited range, that only fly in space.

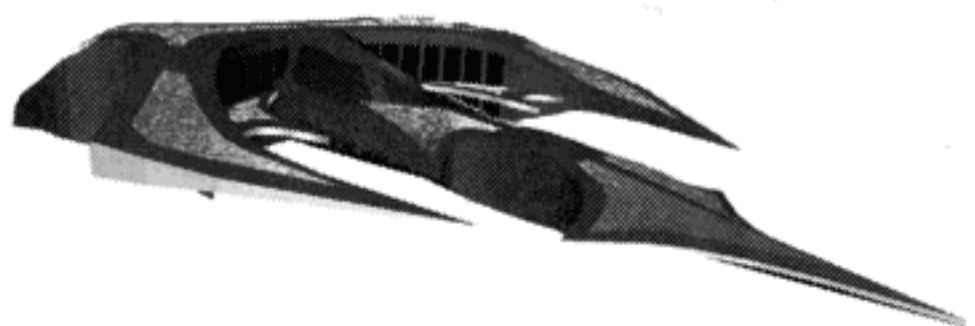
Maximum speed: 160 Lum

Fire-power: 50 Giga T/s

Resistance: 250 Sp Ω

Maneuverability: 150 Lum/s

Range: 1,400 Xlum



3. The Arachnospikes:

Latest version of the spike, more powerful and more manoeuvrable, but they cannot penetrate the atmosphere.

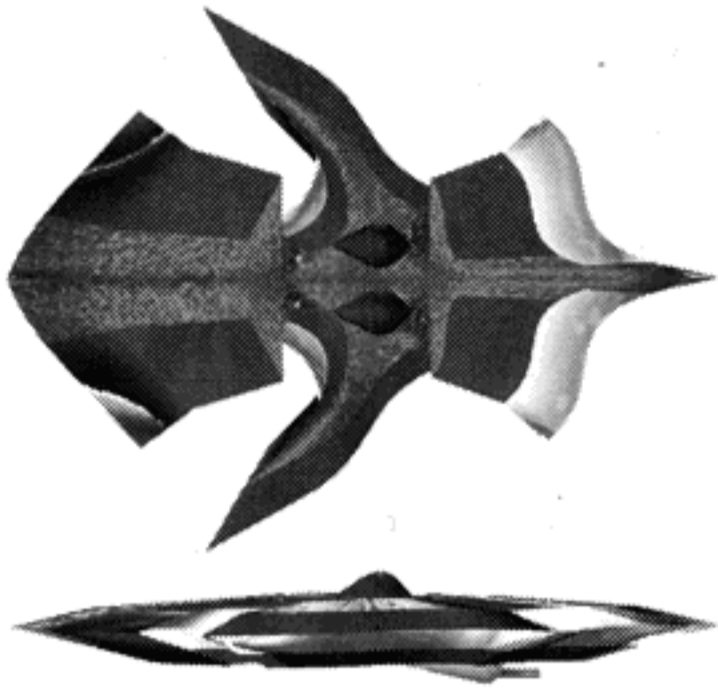
Maximum speed: 200 Lum

Fire-power: 100 Giga T/s

Resistance: 500 Sp Ω

Maneuverability: 300 Lum/s

Range: 1,600 Xlum



4. The Orbiting base:

This is a supply-interceptor station: it is also a space frontier post for the Old Lands. It is protected by a squadron of spikes.

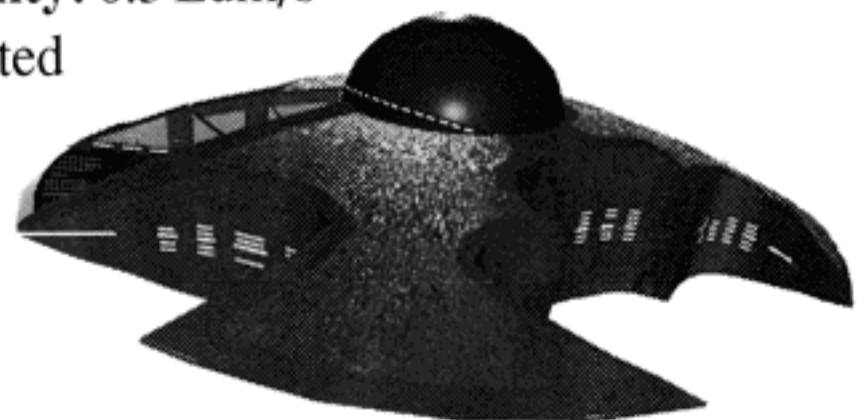
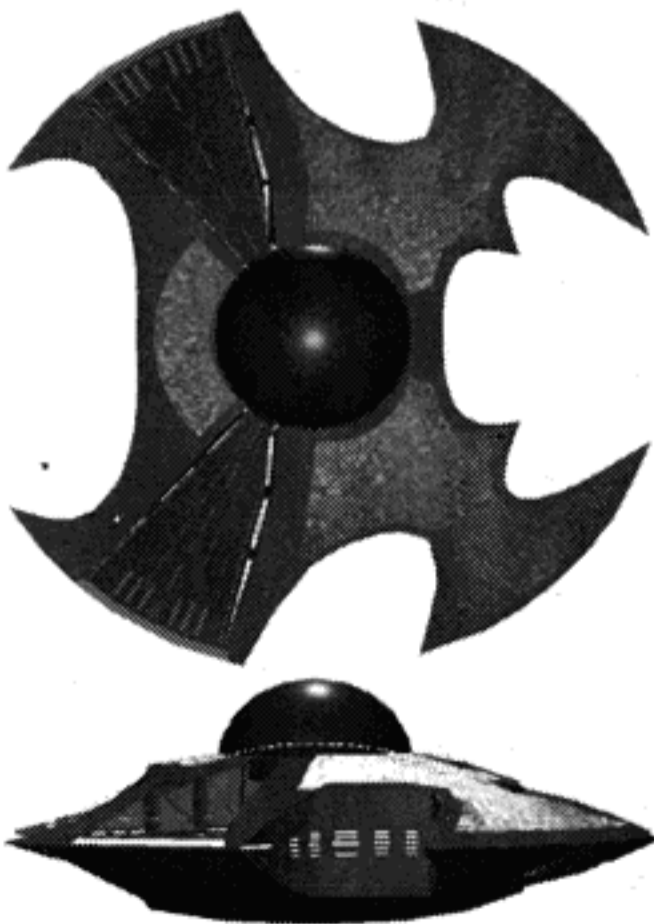
Maximum speed: 20 Lum

Fire-power: 25 Spikes

Resistance: 2,500 Sp Ω

Maneuverability: 0.5 Lum/s

Range: unlimited



5. Ironscorpios

An older type of spacecraft, but still effective, very manoeuvrable and with dual flight modes: space and atmosphere.

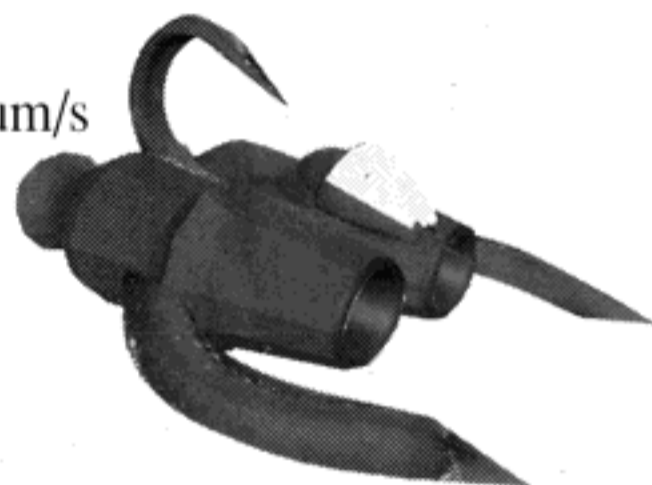
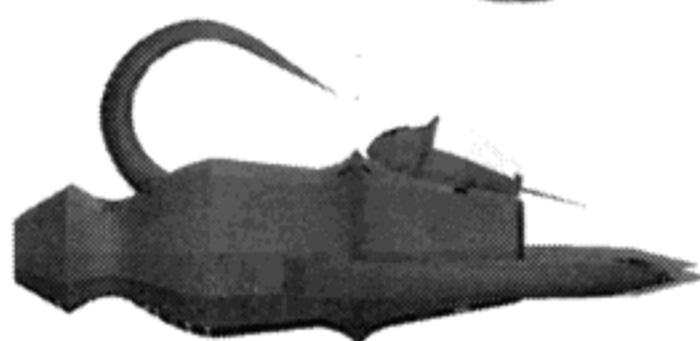
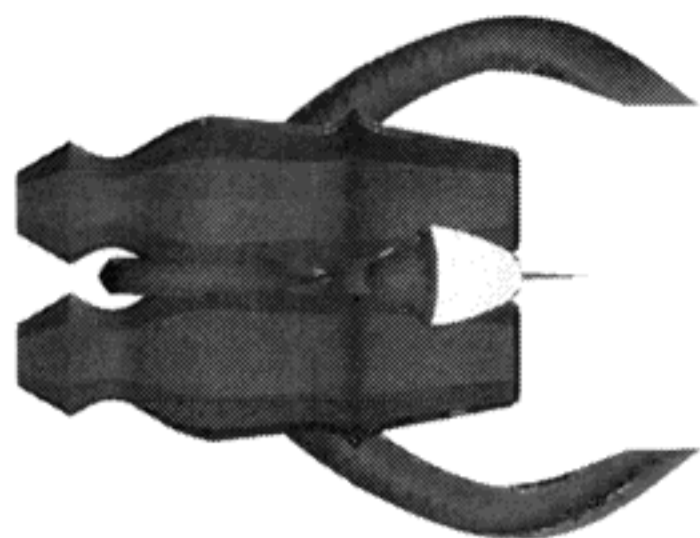
Maximum speed: 230 Lum in space flight, 0.3 Lum in planetary flight

Fire-power: 150 Giga T/s

Resistance: 750 Sp Ω

Maneuverability: 450 Lum/s

Range: 400 Xlum



6. Reactors

The latest version of the Scorpio spacecraft, model 5.0, they are faster and more powerful than the ironscorpios, and they also have a dual flight mode.

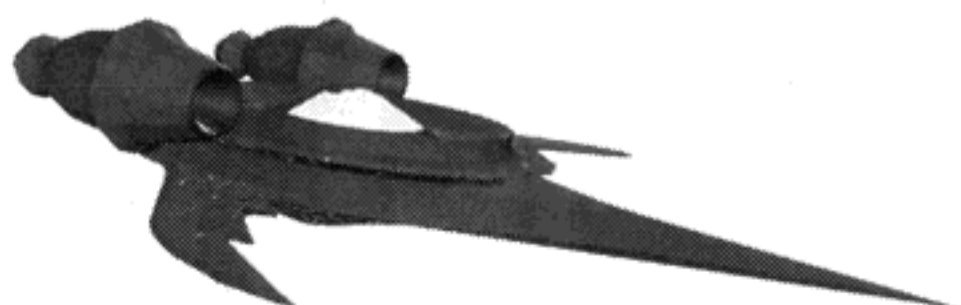
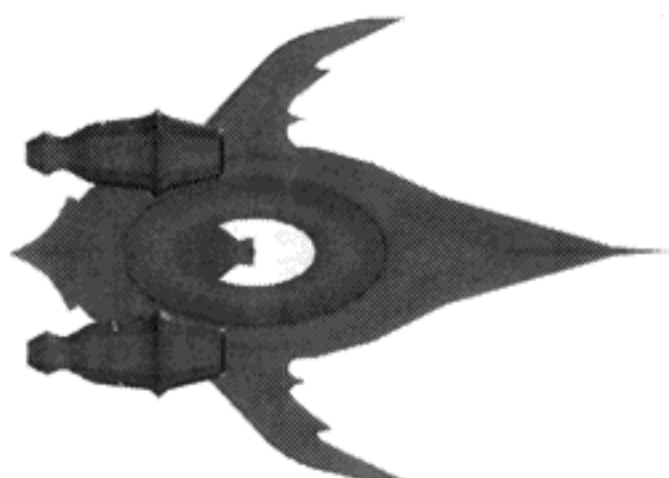
Maximum speed: 250 Lum in space flight, 0.5 Lum in planetary flight

Fire-power: 200 Giga T/s

Resistance: 1000 Sp Ω

Maneuverability: 700 Lum/s

Range: 300 Xlum



7. Bombers

These are tactical bombers with poor manoeuvrability. They are heavily protected, have two flight modes, and formidable fire-power. They were developed at the time of the third wave of conquests of the Old Lands.

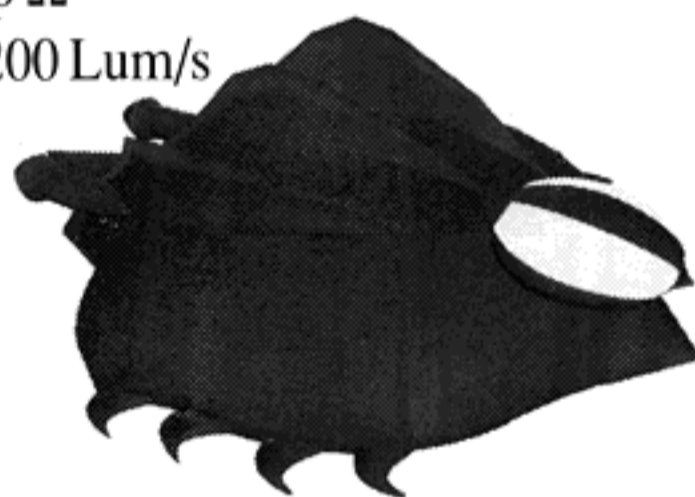
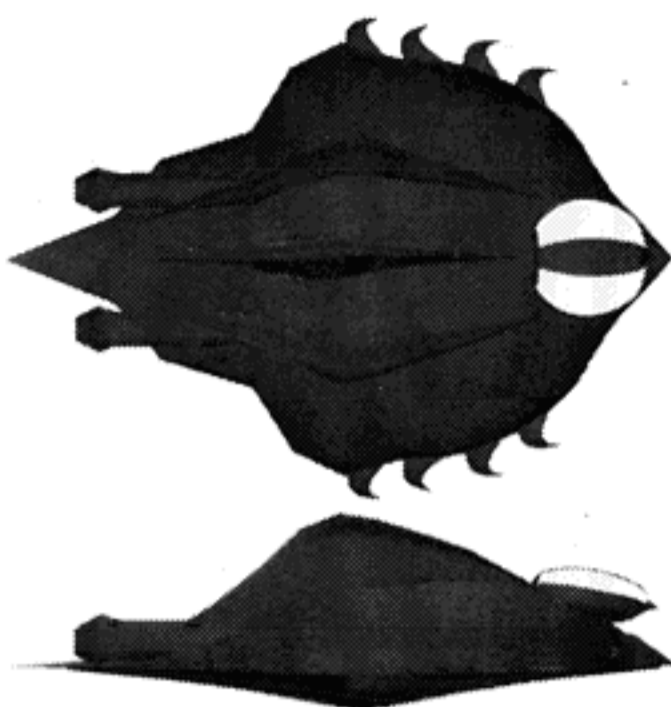
Maximum speed: 120 Lum in space flight, 0.2 Lum in planetary flight

Fire-power: 300 Giga T/s

Resistance: 1000 Sp Ω

Maneuverability: 200 Lum/s

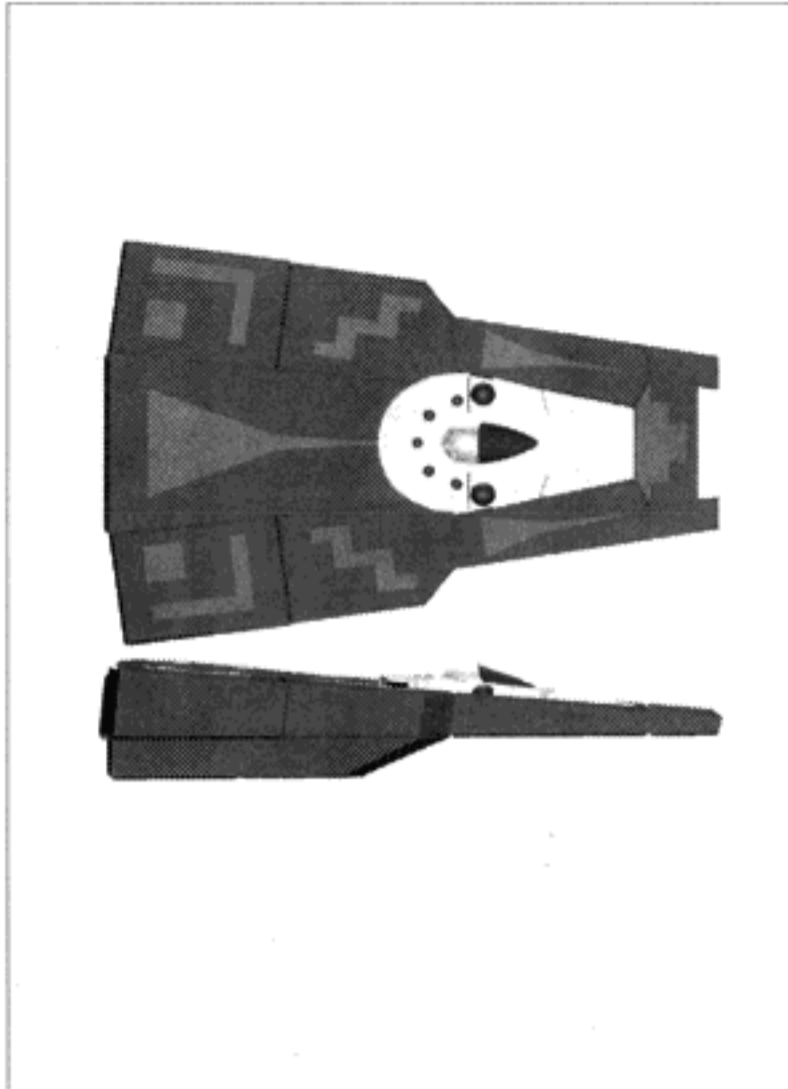
Range: 200 Xlum



Reminder of functions accessible with the keyboard:

- | | |
|-------------------------|---|
| F1: | selection of atomic disintegration gun |
| F2: | selection of IA missile |
| F3: | selection of clean nuclear torpedo |
| F4: | selection of atomic disintegration bomb |
| F5: | selection of grapnel |
| F6: | upward selection of spacecraft-targets present on the battlefield |
| F7: | downward selection of spacecraft-targets present on the battlefield |
| F8: | call up of battlefield map |
| F9: | airbrakes |
| F10: | Flight mode/Controls mode switch |
| Shift left or +: | increase speed |
| Tab or - : | decrease speed |
| Spacebar: | selection of spacecraft-target in front of the Tumi |

3.5 - FRIENDLY SPACECRAFT



The Tumi

The sacrificial weapon of the Inca, Eldorado's spacecraft is fast, easy to handle and powerful, with stratomic propulsion.

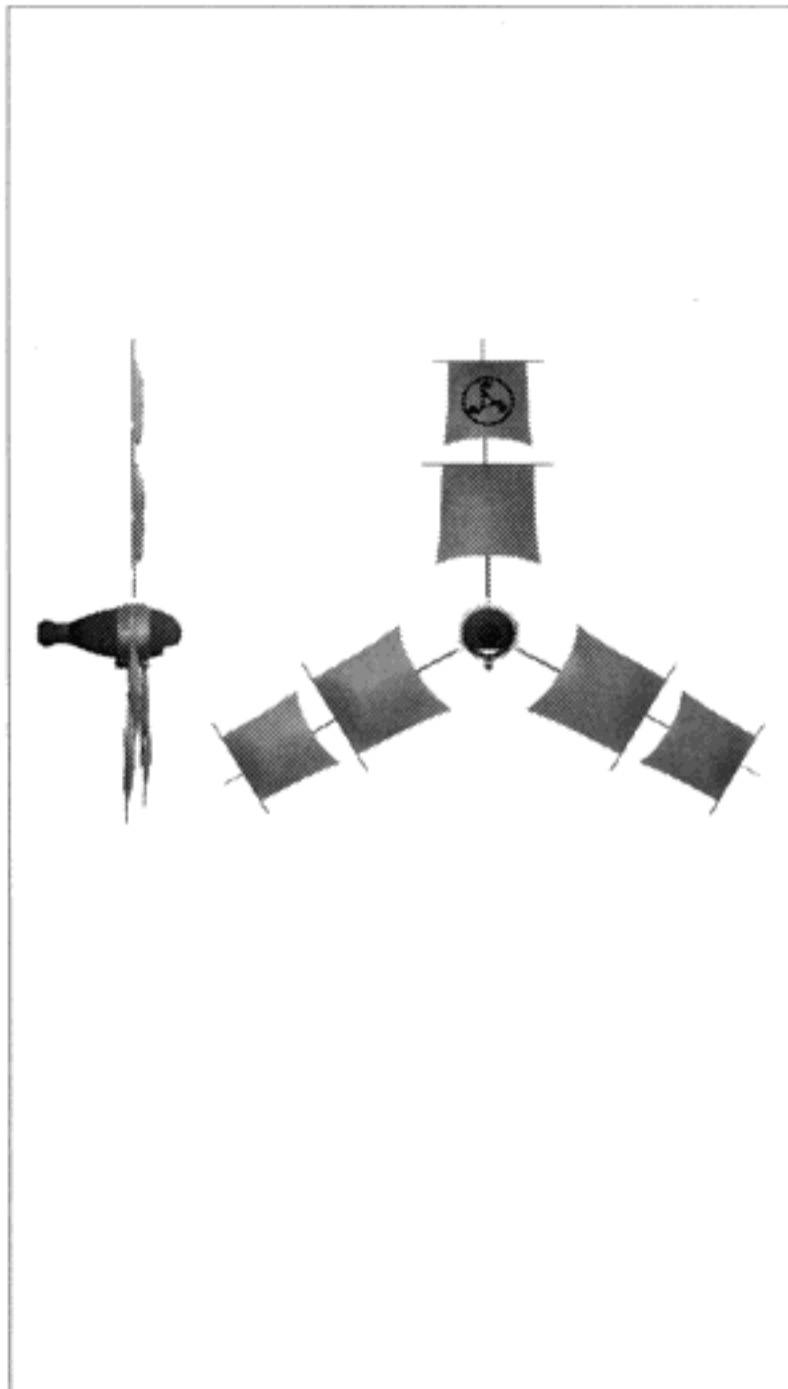
Maximum speed: 234 Lum in space flight, 0.5 Lum in planetary flight

Fire-power: 254 Giga T/s

Resistance: 1200 Sp Ω

Maneuverability: 780 Lum/s

Range: unlimited



The Three-Master

A merchant spaceship designed a long time ago, but still sturdy and remarkably reliable. Its solar wings capture the energy it requires for flight. Its propulsion is photonic. Besides the defensive turrets, it is equipped with an attack launch.

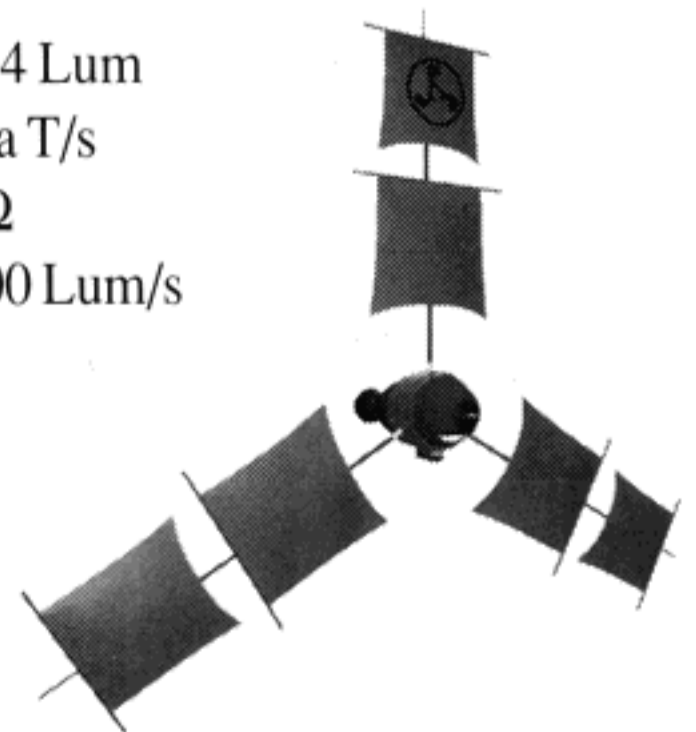
Maximum speed: 234 Lum

Fire-power: 180 Giga T/s

Resistance: 843 Sp Ω

Maneuverability: 100 Lum/s

Range: unlimited



The attack launch

This is a small defensive fighter which enables the Three-master to protect itself.

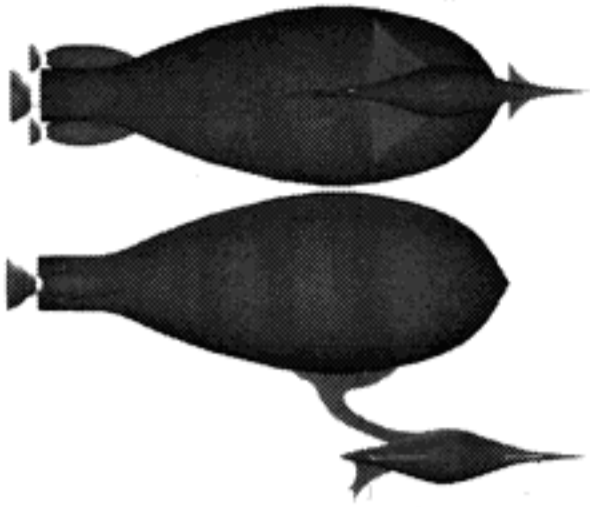
Maximum speed: 180 Lum in space flight, 0.2 Lum in planetary flight

Fire-power: 150 Giga T/s

Resistance: 350 Sp Ω

Maneuverability: 300 L₁

Range: 200 Xlum



The Boomerang

A legendary spacecraft, it used to be the secret weapon of a civilization destroyed by the Old Lands. The secrets of its design still remain a mystery.

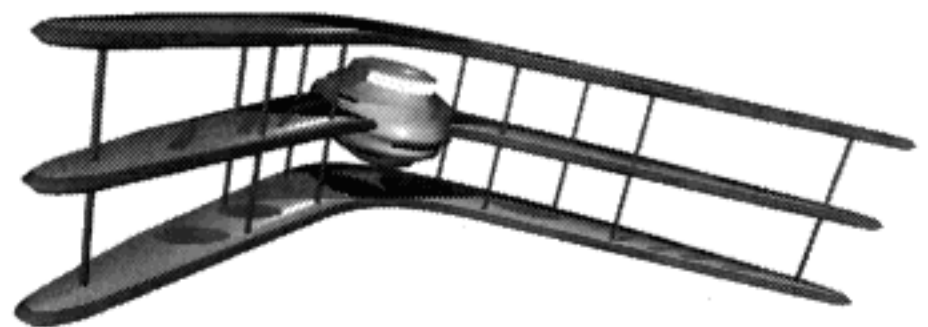
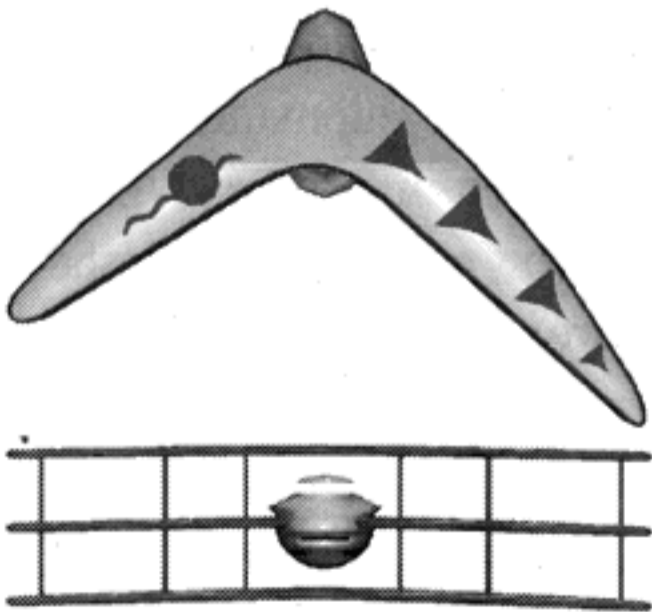
Maximum speed: 220 Lum in space flight, 0.32 Lum in planetary flight

Fire-power: 200 Giga T/s

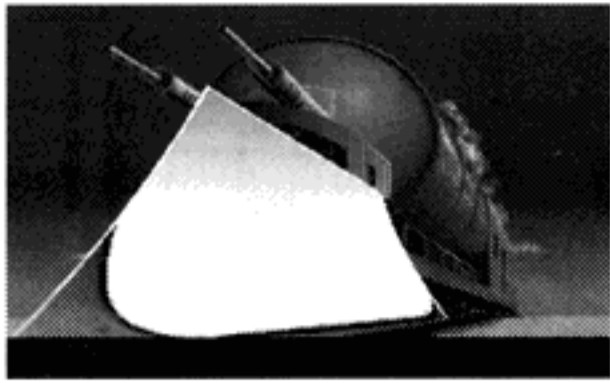
Resistance: 300 Sp Ω

Maneuverability: 180 Lum/s

Range: 410 Xlum



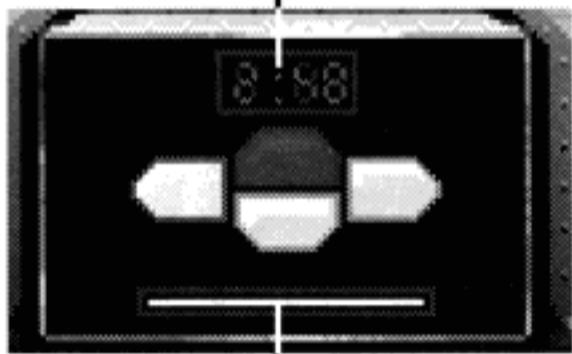
4. THE OTHER COMBAT PHASES (ground)



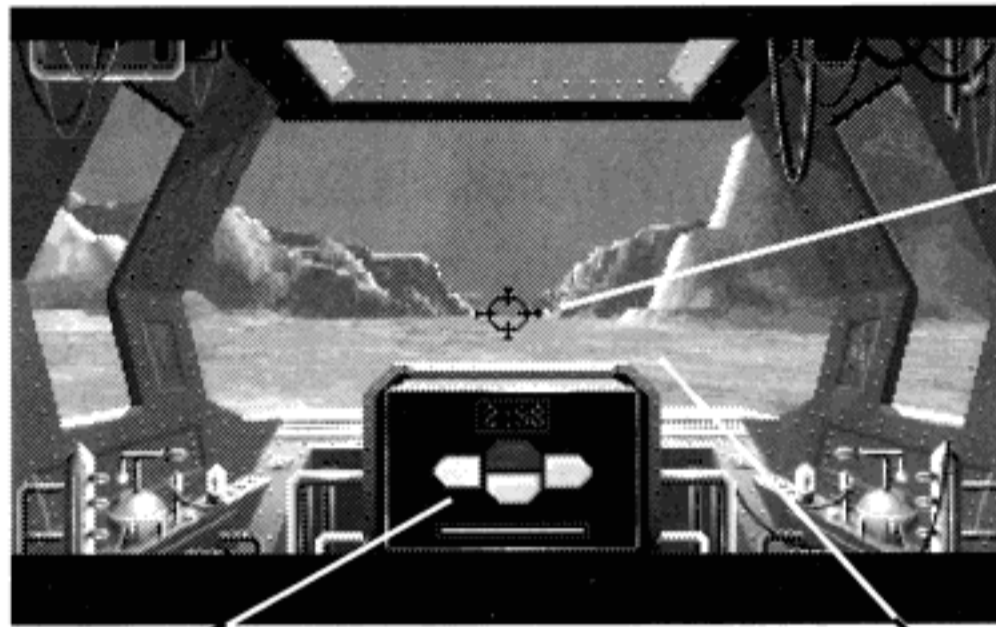
The action-combat phases of the adventure don't only take place in space. So you will have to defend a moving train being attacked from the air by enemy spacecraft. You may also come up against warriors of all kinds, mercenaries fighting for Lord Aguirre.

4.1 THE TRAIN

c. Countdown indicator



d. Train condition monitor



e. Sighting cursor

a. Combat post change

b. Aiming window

a. The combat post change

The train has four combat posts: one at the front of the locomotive, one at the back of the tender and one on both sides of the locomotive. You can switch automatically between them by clicking on the corresponding arrows. When one of the posts is under attack, the arrow representing it flashes. The arrow of the post where you are currently located is always off and appears as dark.

b. and e. The aiming window and its sighting cursor

This window shows you the approaching enemy, as well as the landscape you are passing through.

The sighting cursor is moved by using the mouse or the joystick, and you fire by pressing the left button of the mouse, or the joystick button.

c. The countdown indicator

In combat phase, it automatically detects the time required for the train to reach the nearest shelter (hangar, tunnel, etc.).

d. The train condition monitor

This indicator gives you the train resistance as a %. The train is out of action when this is at 0.

4.2 - ANTI-PERSONNEL COMBAT

You may, in the course of the film, come up against warriors on foot who are Aguirre's mercenaries. They are usually armed with small anti-personnel weapons which they can handle with deadly efficiency.

1. The way to fight

The only way to defeat them is to shoot faster and with greater power than them. You do this by pointing the cursor on them and pressing the left button of the mouse to hit them with a charge of energy.

2. Enemies and their weapons

- a) The Conquistadors are armed with small daggers they carry hidden in their clothing.
- b) The Samurai are armed with Shuri-kens, star-shaped weapons with very sharp tips.

IV START UP PROCEDURE

1- IBM PC AND COMPATIBLES, HARD DISK

Insert Disk 1 in Drive A(or B) and type **A:INSTALL** and validate or **B:INSTALL** and validate, then follow the instructions on the screen. The installation offers you the choice of the disk drive C:, D:, E:..., but creates automatically a sub-directory COKTEL\INCA2.

All you have to do to start is to get into the directory COKTEL by typing **CD COKTEL\INCA2** and validate and type **INCA2** and validate.

2 - IBM PC and COMPATIBLES CD ROM (MPC norm)

Insert the CD in the CD ROM drive.

Get on to your CD path (e.g. D:), type **INSTALL**, and follow the instructions on the screen. After loading, all you have to do to start is to get into the directory COKTEL by typing **CD COKTEL\INCA2** and validate and type **INCA2**, and validate.

Save:

This is automatically placed in the INCA2\SAVE sub-directory. Thus, you can delete INCA2 (when you have problems of space, for example) while keeping the part of the game you save.

COMMENTS:

A/ If you wish to change the configuration of the sound card of your PC all you have to do is to get into the directory COKTEL\INCA2 by typing **CD COKTEL\INCA2** and validate, then load the game by typing **SETUP** and validate. A table allows you to change the configuration.

B/ IF YOU DON'T HAVE ENOUGH RAM (you will be informed of this on the screen).

1. Please check if a driver for extended memory (HIMEM) is available in your computer.
2. Check to see that the extended memory thus managed is not already being used for other programmes (e.g. SMARTDRIVE, PC-CACHE, etc.).

C/ To make the most of your machine's capacities, reorganize regularly your hard disk (e.g. by using the COMPRESS tool).

D/ In case of a problem, please check all the above-mentioned points, then set up the configuration of your sound card (channel DMA and IRQ number) using the advanced configuration option of the Set-up menu.

Check with the instructions of your sound card, to adjust the mix of the different sound sources (e.g. ADLIB music, SOUNDBLASTER voices and noises or other sound programmes, and CDROM version: HIFI music).

3 -MACINTOSH- Hard Disk and CD ROM

Installation :

Insert disk 1 or the CD into the drive. An icon **INSTALL** appears on the screen. Double-click the icon; then you will see a message permitting you to improve the sound quality of the programme : "Do you wish to install version 3.0 of the sound driver in your system ?"

- If your answer is **NO**, the normal installation procedure will take place during which you will be prompted to respond to the following question : "Do you wish to start INCA2 from the desktop ?"

- If your answer is **YES**, the game will be installed while you are prompted to respond to the question : "Do you wish to start GOB3 from the desktop ?" Then, another message will appear : "You installed version 3.0 of the sound driver. To use it, just restart your computer". Confirm your answer using "**restart**".

Start :

- From the desktop : switch on your Macintosh and double-click the icon **INCA2**.

- From the folder COKTEL : switch on, open the hard disk, then folder COKTEL and therein the folder INCA2 ; then double-click the icon **INCA2**.

CARRY OUT THE PROTECTION TEST(except for CD ROM version)

You have a small booklet made up of colours with a letter and number on them. The test takes place on the screen where you will see three displays and a keyboard with 8 coloured and numbered keys. A code will appear made up of a letter and three figures e.g. C 127. Take your booklet, find the colour corresponding to this code. Press the number key corresponding to the said colour, then press .



5, rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex
Tél : (33.1) 46.30.99.57

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG