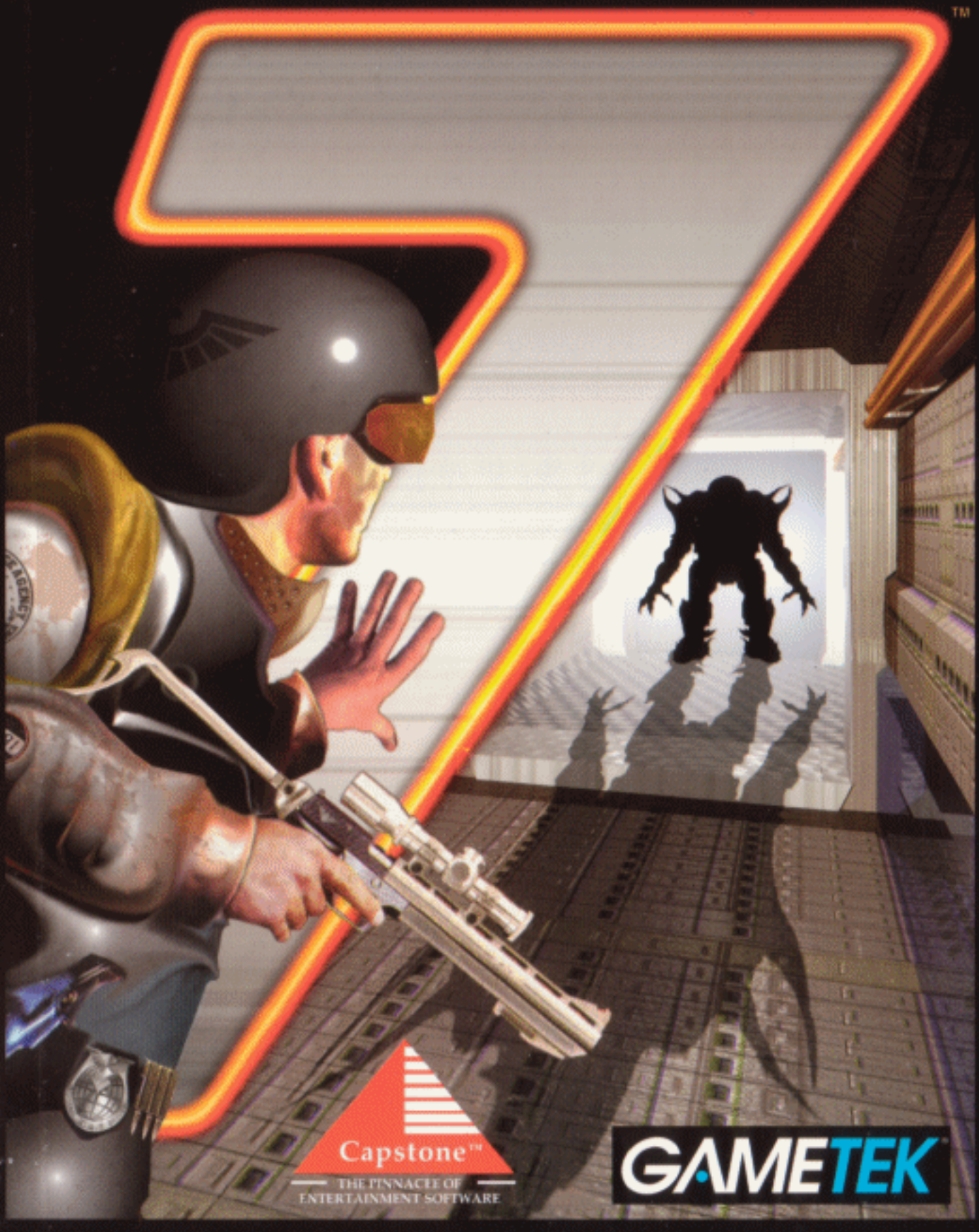
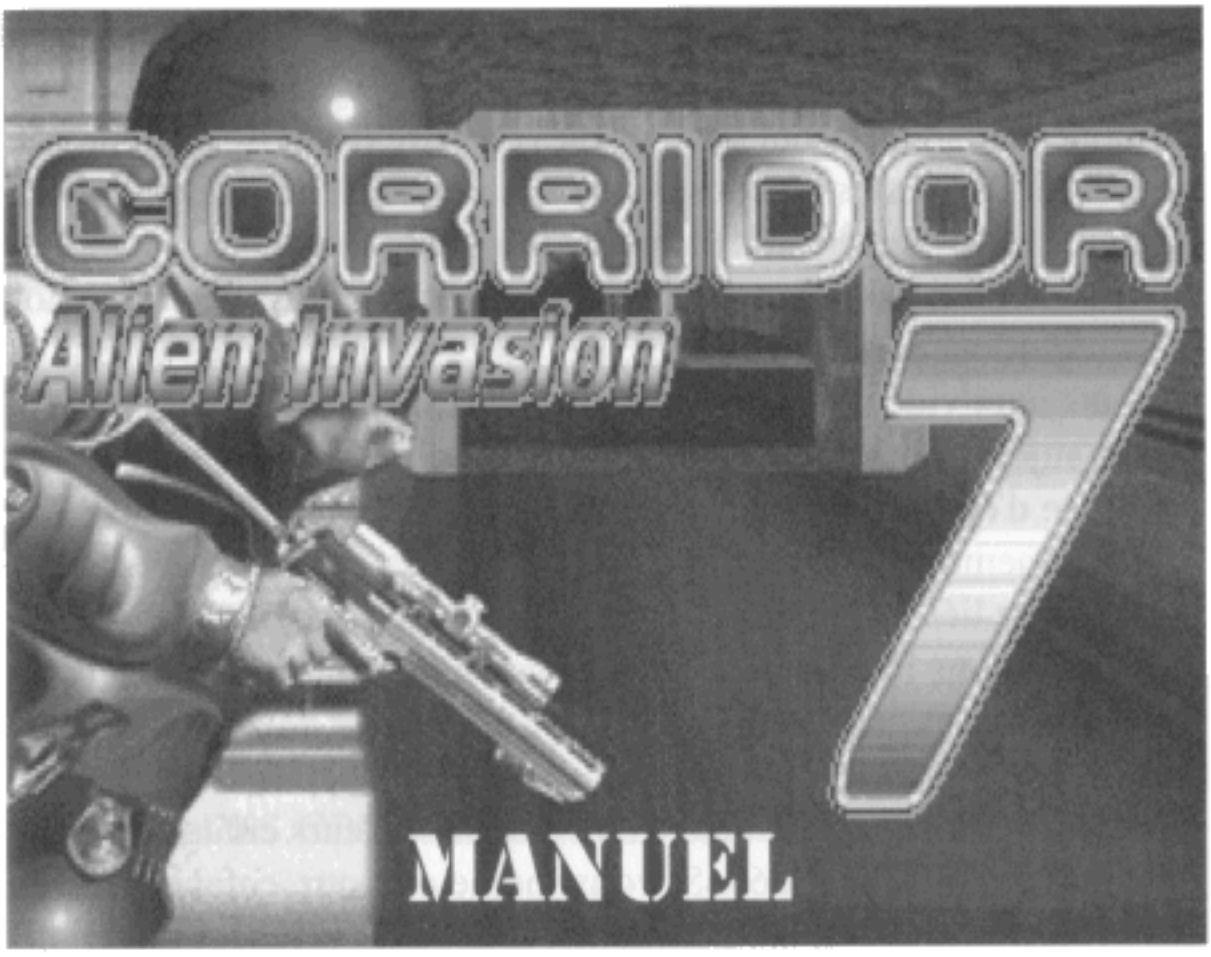
MANUAL HANDBUCH MANUALE MANUEL

CORRIDOR 7™



Capstone™
THE PINNACLE OF ENTERTAINMENT SOFTWARE

GAMETEK



AVERTISSEMENT: Corridor 7 provoque l'accoutumance, des querelles familiales, des insomnies et peut même créer des problèmes dans les couples. A manipuler avec une extrême précaution!

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mème ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumieres clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomenes peuvent apparaitre alors mème que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronte à une crise d'épilepsie.
Si vous-meme ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptomes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'étre attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-meme ou votre enfant présentez des symptomes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immediatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux video sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous étes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLE DES MATIERES

SYSTEME NECESSAIRE..... 2

INSTALLER LE JEU..... 2

AVANTE DE COMMENCER A JOUER..... 3

INTRODUCTION..... 4

MENU PRINCIPAL..... 7

MOUVEMENT..... 10

JUE..... 11

RESUME DES COMMANDES CLAVIER..... 15

BRIEFING DE MISSION..... 16

ARMES MILITAIRES..... 17

ARMES ALIENNES..... 18

OBJETS IMPORTANTS..... 19

INTRUS ALIENS..... 21

SOLUTIONS AUX PROBLEMES..... 23

CREDITS..... 25

SYSTEME NECESSAIRE

Pour jouer à Corridor 7, vous avez besoin du matériel suivant:

- ☑ Un IBM 386-16 mHz ou plus ou un système compatible avec 590
- ☑ Un moniteur VGA ou mieux
- ☑ Un disque dur avec 8 Mo de libre.
- ☑ MS-DOS 5.0 ou plus
- ☒ Supporte les cartes sonores AdLib, SoundBlaster. SoundBlaster Pro, et toutes les SoundBlaster Compatibles.
  Remarque: Assurez-vous que votre carte sonore est réglée sur **IRQ 7.**
- ☒ Le joystick et la souris sont recommandés mais ne sont pas nécessaires.

INSTALLER CORRIDOR 7

1. Allumez votre ordinateur.
2. Insérez la disquette 1 de Corridor 7 dans le lecteur approprié et tapez la lettre de ce lecteur, suivie de deux-points.
   Par exemple: A:
   Appuyez sur **ENTER**.

3. Tapez le mot **INSTALL**. Appuyez sur **ENTER**.

4. Suivez les instructions affichées à l'écran étape par étape.

5. A la fin de l'installation, dans la procédure de configuration, choisissez le dispositif sonore adapté à votre système. Si la carte sonore que vous avez n'est pas dans la liste, utilisez sa carte compatible.

6. Sélectionnez le contrôleur (clavier, souris ou joystick).

REMARQUE: Pour faire des changements de configuration, tapez **SETUP** (CONFIGURATION) dans le répertoire CORR7 avant de commencer le jeu.

AVANT DE COMMENCER A JOUER

Avant de commencer à jouer, vous devez savoir si vous avez assez de mémoire disponible. Si vous avez DOS 5 ou plus, assurez-vous que le programme de gestion de mémoire fonctionne ou que vous utilisez un autre type de gestionnaire de mémoire. N'essayez pas de faire fonctionner ce programme dans Windows à partir de l'icône DOS.

Après l'installation, suivez les instructions suivantes pour commencer le jeu:

1. Entrez le répertoire qui convient lorsque le prompt C: apparaît en tapant: **CD\CORR7**, puis appuyez sur **ENTER**.

2. Tapez **RUN** (LANCER) et appuyez sur **ENTER** pour commencer le jeu.

INTRODUCTION

On pensait que les guerres terriennes étaient terminées. La majeure partie des finances militaires des Etats-Unis était dirigée vers la recherche et l'exploration de l'espace. En 2012, le Dr. Donald Fox, un exobiologiste américain, parti pour l'une des premières missions de l'homme sur Mars, rapporta de son voyage un objet métallique venant d'une zone proche de l'une des étranges formations de Mars qui ressemblent à des visages. Les scientifiques commencèrent à s'exalter, mais le gouvernement, avec son habituelle prudence, plaça l'objet dans une installation souterraine de recherche appelée la Base Delta. La Base Delta, un centre de recherche et de développement des armes légères situé dans le désert du Nevada, est la seule installation de ce genre à être capable de tester un tel objet. L'objet a été emmené à l'étage le plus bas, qui se compose d'un labyrinthe de couloirs et de salles de tests, et placé dans un laboratoire appelé le Corridor 7.

L'âge de cet objet fut impossible à déterminer. La plupart des scientifiques pensent qu'il est très ancien, mais il ne montrait aucune trace de son âge, et il fut impossible de prendre des échantillons, même au niveau moléculaire. Tous les tests standards furent effectués. Dans l'arrière-salle, l'objet fut soumis à différents niveaux et types de radiation. Durant la phase Gamma des tests, l'objet commença à changer.

L'Invasion Commence...

Une grande partie du laboratoire dans le Corridor 7 fut détruit. L'objet se transforma et grandit sous les yeux des scientifiques qui regardaient, ébahis, leurs moniteurs de contrôle dans les niveaux supérieurs. Il commença à ressembler à une boule d'éclair.

La base fut mise en alerte. L'objet semblait s'alimenter lui-même en puissance, et personne ne savait comment le désactiver. On n'en eut de toute façon pas le temps. De l'intérieur de l'objet, quelque chose émergea... une petite forme humanoïde, mais pas un humain, de toute évidence... et portant ce qui était sans aucun doute une arme dans l'un de ses bras.

Les envahisseurs aliens sortirent en se précipitant à travers l'ouverture de l'objet et s'emparèrent de la base. L'objet était en fait un piège tendu des milliers d'années auparavant par les aliens pour les informer de la présence de races avancées. Ils lancèrent les objets dans des petits vaisseaux spatiaux programmés pour chercher des systèmes solaires accueillants, et dans le cas de la Terre, l'objet fut placé sur Mars. Lorsque la culture terrienne atteignit le niveau des voyages dans l'espace, la découverte devint inévitable.

Les aliens ont exterminé le personnel de la base. Maintenant, les techniciens aliens ont presque fini d'installer un système créant un bouclier infranchissable autour de la base, leur donnant ainsi suffisamment de temps pour amener plus de troupes, observer l'environnement et le changer selon leurs besoins. Même si les Terriens ont développé quelques armes sophistiquées, elles ne sont rien à côté de la technologie alienne. La conquête est toute proche. Les aliens vont détruire et réduire en esclavage la population et nous dépouiller de nos ressources.

Votre Missio

L'état-major ne sait pas ce qui s'est passé exactement à l'intérieur de la base. Vous êtes un soldat très expérimenté, appartenant aux forces spéciales, auquel on a donné l'ordre immédiat d'entrer dans la base de recherche, d'aller jusqu'au 30ème niveau, dans le Corridor 7, d'évaluer la situation et de restaurer la communication avec le monde extérieur.

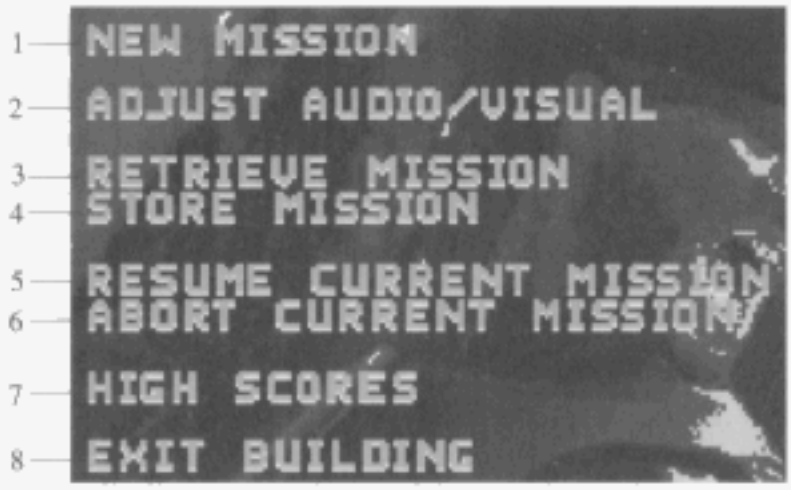
Après un bref voyage en hélicoptère, vous vous trouvez face à la Base Delta. Votre état-major vous informe qu'une importante force d'énergie a été détectée dans le sous-sol, trop importante pour être humaine. Juste à ce moment-là, la communication avec votre état-major est coupée et un brouillard bleu apparaît autour de la base. L'air devient épais et vos poumons sont sous pression. Vous n'avez maintenant plus d'autre choix que d'entrer dans la base, aller au dernier niveau et détruire l'objet.

Vos Chances

Plusieurs éléments sont en votre faveur. D'abord, l'élément de surprise; ils ne savent pas que vous êtes là. Deuxièmement, ils pensent qu'ils ont tué tout le monde et sont maintenant occupés à modifier la base pour qu'elle corresponde à leurs besoins. Ils ont posté des sentinelles autour des niveaux supérieurs pour être sûrs qu'il n'y ait aucun survivant, ils ne s'inquiètent donc pas de quelqu'un d'aussi insignifiant que vous. Plus vous descendez, plus vous voyez de signes de présence alienne; les murs ont été modifiés pour ressembler à leur propre environnement; il y a également des armes et des munitions aliennes.

Alors que les aliens varient en taille, en forme et en couleur, ils ont tous un élément en commun: ils sont spécialement adaptés pour la guerre. Certains aliens peuvent paraître inoffensifs, mais ils possèdent des armes beaucoup plus sophistiquées que les nôtres, ils se déplacent rapidement et en nombre important. Et en plus, certains aliens sont invisibles. Seules vos lunettes à vision infrarouge peuvent vous aider à les détecter. Si vous êtes malin, vous apprendrez à connaître leurs habitudes, à vous adapter et à vaincre leurs pouvoirs. Seul, avec des armes moins puissantes, pourrez-vous survivre au massacre et repousser les aliens avec votre seul courage? Votre vie est en jeu et le Pays est effrayé de ce qu'il ne connaît pas. Vous seul pouvez décider de votre destin. Bonne chance...

MENU PRINCIPAL



1. NEW MISSION (NOUVELLE MISSION)

Cette sélection vous permettra de commencer un nouveau jeu Sélectionnez le niveau de difficulté sur cet écran en choisissant parmi les rangs suivants:

Corporal (Caporal)



C'est le niveau le plus facile. Il contient le moins d'aliens, une armure corporelle, et une carte complète. Niveau recommandé pour les joueurs débutants.

Second Lieutenant (Lieutenant en Second)



Ce niveau est un peu plus dur. Il n'y a pas d'armure corporelle mais une carte vous sera donnée. Niveau recommandé pour les joueurs n'étant pas habitués aux jeux d'arcade.

Captain (Capitaine)



C'est le meilleur niveau de jeu. La carte ne vous montrera qu'une vue partielle jusqu'à ce que la carte du sous-sol soit trouvée. Ce niveau sera un défi difficile pour la plupart des joueurs.

Major



C'est le niveau le plus dur, recommandé pour ceux qui ont de la patience et qui veulent vaincre les forces supérieures. Il contient le plus grand nombre d'aliens et ils seront plus difficile à tuer. Nous ne sommes pas responsables des problèmes physiques ou mentaux qui pourraient survenir en jouant à ce niveau.

2. Adjust Audio/Visual (Ajuster le Son/ les Images)

Cette sélection vous permettra d'ajuster le volume de votre carte sonore et l'affichage visuel. Les changements suivants sont possibles:

SCREEN SIZE (TAILLE DE L'ECRAN): L'écran le plus large donnera les meilleurs effets visuels. Pour des ordinateurs plus lents, réduisez l'écran pour obtenir une réponse plus rapide. REMARQUE: La barre de statut pour la taille d'écran maximum est différente de tous les autres modes. Si vous désirez avoir une barre de statut plus simple, choisissez n'importe quel niveau autre que l'affichage visuel maximum.

MUSIC VOLUME (VOLUME DE LA MUSIQUE): Cette option ajustera le niveau de votre bande-son.

DIGITIZED VOLUME (VOLUME DIGITALISE): Cette option n'ajustera que les cartes SoundBlaster Pro pour tous les sons digitalisés.

3. Retrieve Mission (Refaire Mission)

Ceci vous permettra de jouer à des jeux préalablement sauvegardés.

4. Store Mission (Garder Mission)

Ceci vous permettra de sauvegarder jusqu'à dix jeux. Sélectionnez une encoche et appuyez sur **ENTER**. Tapez un nom de fichier et appuyez sur **ENTER**.

REMARQUE: Un système de sauvegarde automatique a été inclus. Il sauvegardera automatiquement le dernier niveau fait et vous permettra de commencer au niveau suivant dans l'ascenseur.

5. Resume Current Mission (Reprendre Mission Actuelle)

Cette fonction vous permettra de continuer seulement si un jeu a été

6. Abort Current Mission (Annuler Mission Actuelle)

Cette fonction vous fera quitter le jeu actuel.

7. High Score (Meilleurs Scores)

La tableau des scores conservera vos meilleurs jeux.

8. Exit Building (Sortir du Bâtiment)

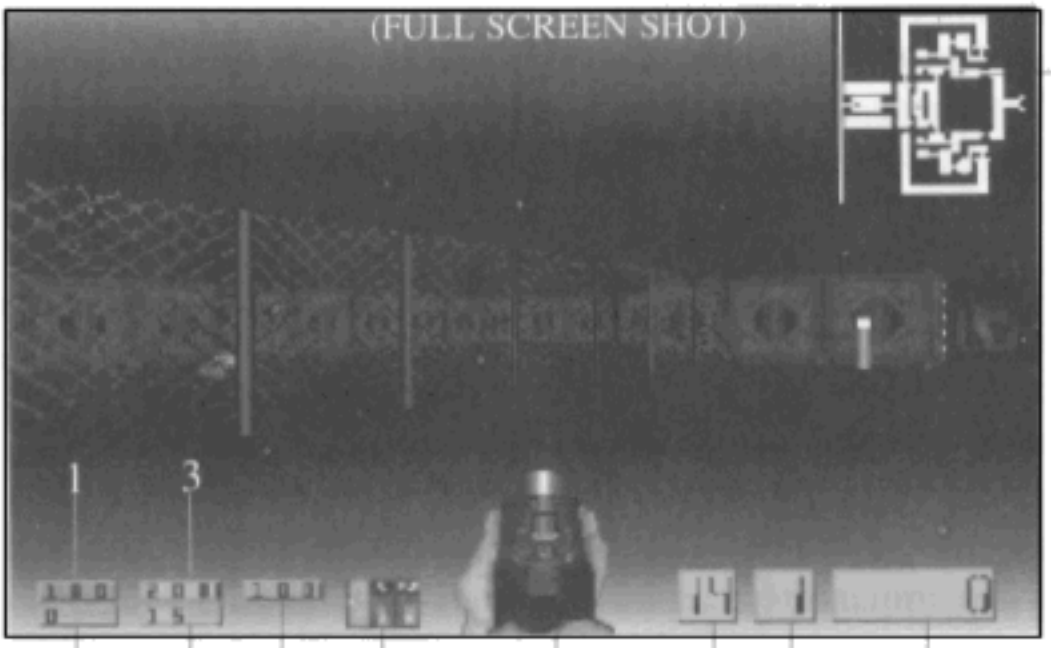
Ceci vous permet de quitter Corridor 7 et de retourner au prompt DOS.

MOUVEMENT

Vous commencez le jeu devant l'entrée de la Base Delta. Suivez les instructions suivantes pour continuer.

MOVEMENT (MOUVEMENT)	-Utilisez les touches **FLECHES** appropriées. Le bouton **DROIT DE LA SOURIS** vous fera avancer.
RUN (COURIR)	-Maintenez enfoncée la touche **SHIFT DE DROITE** en même temps que la touche **FLECHE HAUT**
SLIDE (GLISSER)	-Maintenez enfoncées la touche **ALT** et la touche **FLECHE GAUCHE** ou **DROITE.**
USE WEAPON (UTILISER ARME)	-Choisissez les touches Numériques appropriées: **1.** Taser **2.** M-24 CAW **3.** M-343 Tricanon Powerblaster **4.** Alien Dual Blaster **5.** Plasma Rifle (mitraillette à plasma)
FIRE WEAPON (TIRER)	-Appuyez sur la touche **CTRL** ou le bouton **GAUCHE DE LA SOURIS** pour un tir our maintenez-le/la enfoncé(e) pour une rafale.
OPEN DOORS/ SECRET DOORS (OUVRIR PORTES/ PORTES SECRETES)	Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour ouvrir une porte. S'il y a une bande rouge ou bleue au-dessus de la porte, la couleur correspondante de la carte d'acces sera nécessaire pour l'ouvrir.
ELEVATOR (ASCENSEUR)	Un ascenseur vous permettra d'aller au niveau suivant lorsque l'étage est fermé. Le compteur alien doit être à zéro si vous êes dans le niveau de difficulté Capitaine ou Major.

JEU



1. Health Level (Niveau de Santé)
2. Armor Strength (Puissance de l'Armure)
3. Ammo/Energy Level (Munitions/Niveau d'Energie)
4. Proximity Mines (Mines de Proximité)
5. Visor Energy (Energie de Visière)
6. Pass Cards Attained (Cartes de Passage Obtenues)
7. Weapon in Hand (Arme à la Main)
8. Aliens Remaining (Aliens Restants) 9. Floor Level (Etage)
10. Score 11. Proximity Map (Carte de Proximité)

L'image ci-dessus montre une scène typique dans les profondeurs de la Base Delta. Les éléments énumérés ci-dessous vous permettent de savoir comment utiliser les informations que vous avez devant vous.

1. INDICATEUR DE NIVEAU DE SANTE

Cette ligne vous informe de votre niveau de santé actuel. Lorsque vous êtes proche de zéro, repérez des trousses ou des salles de soins pour revenir à un niveau normal. Comme dans la vie réelle, on ne vous donne qu'une seule chance... alors surveillez bien cette ligne!

2. TAUX DE PUISSANCE DE L'ARMURE
Cette ligne vous indique si vous portez une armure pour vous aider dans votre combat. Une armure ne vous empêchera pas d'être blessé. Mais toute blessure sera divisée entre votre armure et votre santé. Les aliens utilisent de puissantes armes d'énergie (contre lesquelles l'armure n'a pas été conçue). L'armure ne fera donc que réduire les dégâts, mais ne vous protègera pas totalement.

3. MUNITIONS RESTANTES
Cette ligne affichera le nombre de munitions restantes dans votre M-24 ou M-343 en termes de cartouches. Les armes aliennes utilisent de l'énergie et s'épuiseront en termes de pourcentage. Lorsque le pourcentage est à zéro, seul un rechargement lui permettra de fonctionner à nouveau. Seulement 200 cartouches peuvent être transportées en même temps sans l'aide d'autres objets.

4. MINES DE PROXIMITE
Vous pouvez poser une mine devant vous en appuyant sur la touche M. Les mines peuvent facilement tuer un homme et la plupart des aliens. Posez-les comme des pièges pour couvrir vos arrières lorsque vous progressez dans un niveau, et si vous avez de la chance, elles vous débarrasseront de plus d'un alien.

5. ENERGIE DE VISIERE RESTANTE
Votre casque comporte une visière avec trois niveau différents. Pour activer les niveaux, utilisez la touche ENTER. Chaque fois que vous appuyez dessus, il passera à l'un des trois modes suivants:

1. *Normal Vision (Vision Normale)* - Ce mode ne consommera pas d'énergie et devrait être utilisé la plupart du temps dans le jeu.

2. *Night Vision (Vision Nocturne)* - Ce mode fera apparaître ce qui vous entoure en une couleur vert vif. Il est pratique pour voir lorsque vous êtes dans de longs couloirs, dans lesquels le niveau normal ne serait pas suffisant. Lorsque ce mode est activé, votre niveau d'énergie s'épuise.

3. Infrared Vision (Vision Infrarouge) - Ce mode détectera les sources de chaleur. Il y a plusieurs rayons laser dans la ase qui ne peuvent être détectés qu'avec ce mode. Ils infligeront une petite quantité de dégâts s'ils ne sont pas évités. De plus, certains aliens sont invisibles et ne peuvent être vus qu'avec ce mode grâce à la chaleur qu'ils produisent. Utilisez votre énergie avec sagesse. Vous pourrez en avoir besoin plus tard.

Le niveau d'énergie de votre visière s'épuise lorsque vous êtes en mode deux ou trois. Vous pouvez retrouver de l'énergie avec les batteries de visière éparpillées à travers la base.

6. CARTES DE PASSAGE

Ceci vous montrera si vous avez les cartes de passage rouges ou bleues. A chaque niveau, il y a des ordinateurs auxquels on peut accéder pour obtenir une autorisation de passer. Une fois que vous avez obtenu cette autorisation de couleur, la carte ouvrira les portes de la couleur correspondante de ce niveau seulement. La plupart des codes d'autorisation peuvent être obtenus dans les salles de sécurité.

7. ARME A LA MAIN

Ceci montre l'arme actuelle qui est prête à tirer. Au début, on vous donne le modèle standard Taser et un M-24 C.A.W. (Close Assault Weapon, Arme de Combat Rapproché) avec 100 cartouches de munitions. Durant votre progression, vous pouvez obtenir plus d'armes. Pour changer d'arme, tapez le chiffre approprié entre **1** et **5.** Appuyez sur la touche **CTRL** pour tirer et maintenez-la enfoncée pour un tir en rafale.

8. ALIENS RESTANTS

Ceci affiche le nombre d'aliens restants dans le niveau actuel. Tous les aliens doivent être éliminés pour rendre sûr ce niveau et passer au niveau suivant seulement si vous jouez au niveau capitaine ou à un niveau supérieur).

9. ETAGE

C'est le niveau auquel vous vous trouvez actuellement. Allez jusqu'au 30ème étage, trouvez le Corridor 7 et détruisez l'objet alien pour fermer le passage et mettre fin à l'invasion.

10. SCORE

Ceci affiche votre score qui change à chaque fois que vous tuez un alien. A chaque fois que vous trouvez un passage secret, un bonus sera ajouté à votre score à la fin de chaque niveau.

11. CARTE DE PROXIMITE

Si vous appuyez sur la touche TAB, une carte, de portée limitée, sera affichée. Lorsque vous cliquez sur l'icône carte de l'étage, la carte entière sera affichée. Vous y verrez les couleurs suivantes:

BLEU CLAIR - Votre position
JAUNE (clignotant) - Les aliens en mouvement
BLEU (clignotant) - Position des mines de proximité

Vous trouverez une icône carte de l'étage à chaque niveau.

REMARQUE: Cette carte est essentiellement un détecteur de mouvement. Elle ne montre que les aliens qui sont en mouvement. Faites attention, certains aliens peuvent se déguiser en objets ordinaires. Les sections cachées n'apparaissent pas non plus sur la carte (pour des raisons de sécurité).

RESUME DES COMMANDES CLAVIER

SELECTION DES ARMES

TOUCHE	ARME
1	Taser
2	M-24 C.A.W
3	M-343 Tricanon Power Blaster
4	Alien Dual Blaster
5	Mitraillette à Plasma

TOUCHE **M**	-Pour placer les mines de proximité
MOUVEMENT	-Utilisez les touches flèches appropriées.
Touche **SHIFTde**	-Action rapide (combinée avec les autres
DROITE	touches)
Touche **ALT**	Pour glisser
Touche **CTRL**	Pour tirer
BARRE	Pour ouvrir les portes, utiliser les
D'ESPACEMENT	ordinateurs et les trousses de soin, charger la visière et chercher les passages secrets.
Touche **TAB**	Pour activer la carte de proximité
Touche **S**	Pour activer/désactiver le score
Touche **I**	Pour activer/désactiver les objets/aliens restants/étage
Touche **ENTER**	Pour activer les niveaux de la visière: normal/vision nocturne/infrarouge
ESC	Menu Principal
PAUSE	Pour mettre le jeu en pause

F2 Pour sauvegarder une mission **F3** Pour charger une mission
F4 Pour activer le son **F5** Pour activer la musique
F6 Pour permuter entre les contrôleurs
F7 Pour terminer la mission
F8 Sauvegarde automatique et rapide **F9** Pour charger rapidement

COMMANDES SOURIS

Bouton **GAUCHE** de la souris	-Pour tirer
Bouton **DROIT** de la souris	-Pour avancer

TOP SECRET

BRIEFING DE MISSION

A: AGENT DES FORCES SPECIALES
DE: ETAT-MAJOR; SERVICE DE RENSEIGNEMENTS S-4

OBJET: BRIEFING

LES PAGES SUIVANTES VONT VOUS DONNER UNE BREVE DESCRIPTION DE L'EQUIPEMENT A VOTRE DISPOSITION ET DES ALIENS QUE VOUS RENCONTREREZ A L'INTERIEUR DE LA BASE DELTA

ARMES MILITAIRES

Les armes suivantes peuvent être utilisées dans les profondeurs de la Base Delta en sélectionnant la touche appropriée.

Taser



Utilisez la touche **1** pour sélectionner cette arme. C'est une arme de côté standard pour tous les spécialistes de la sécurité. Elle est capable d'assommer un ennemi et peut être mortelle. Elle a une énergie illimitée mais une vitesse de tir lente.

M-24 Close Assault Weapon (C.A.W., Arme de Combat Rapproché)



C'est l'arme standard pour les combats rapprochés. Elle est activée en appuyant sur la touche **2**. Elle tire des cartouches explosives 7mm à bout non fermé, qui éliminent tout ennemi. Elle peut contenir 200 cartouches et tire en mode rafale lorsque vous maintenez enfoncée la touche **CTRL** ou le bouton **GAUCHE** de la souris. C'est la meilleure arme à votre disposition au début du jeu.

M-343 Tricanon Power Blaster



Cette arme est toujours en cours de développement à l'heure actuelle, mais elle est à votre disposition si vous appuyez sur la touche **3**. Elle tire deux balles CM phosphorescentes qui causent d'immenses dégâts.

Mines de Proximité



Vous pouvez les trouver à l'intérieur de la base. Elles provoquent des dégâts très importants. Appuyez sur la touche **M** pour placer et activer une mine. Tout ce qui passera à côté sera détruit ou sérieusement endommagé.

ARMES ALIENNES

Les armes énumérées ci-dessous sont laissées par certains aliens. Elles n'utilisent que des packs d'énergie, qui peuvent également être récupérés. Elles feront beaucoup plus de dégâts que les armes humaines.

Dual Blaster



Cette arme alienne est petite par rapport aux dégâts qu'elle peut provoquer. Utilisez la touche **4** pour l'activer.

Mitraillette à Plasma



C'est la meilleure des armes aliennes. Une fois que vous l'avez trouvée, vous pouvez la sélectionner en appuyant sur la touche **5**. La vitesse de tir est plus lente que pour le Dual Blaster, mais elle cause plus de dégâts.

A chaque fois que vous tirez avec une arme alienne, le niveau d'énergie s'épuisera de 50%, puis il se rechargera lentement. Pour éviter un épuisement total, faites des tirs courts. Deux points d'énergie disparaissent à chaque fois que vous appuyez sur la touche **CTRL** ou sur le bouton **Gauche** de la souris.

OBJETS IMPORTANTS

LES OBJETS SUIVANTS VOUS AIDERONT DANS VOTRE MISSION:

CARTE DE PROXIMITE



LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR LA TOUCHE [TAB], UNE CARTE ENTIERE APPARAIT DANS LE COIN DROIT DE VOTRE ECRAN.

POINT JAUNE - FORCE ENNEMIE
POINT BLEU CLAIR - VOTRE POSITION
POINT BLEU - MINE DE PROXIMITE ACTIVEE

ORDINATEURS DE SECURITE



SE TROUVENT A TOUS LES ETAGES. APPUYEZ SUR LA [BARRE D'ESPACEMENT] POUR ACCEDER AU CODE DE SECURITE. L'ALARME SE DECLENCHERA SI L'ACCES VOUS EST REFUSE.



ACCES ROUGE ET BLEU - VOUS PERMET D'ENTRER DANS LES ZONES CORRESPONDANTES.

REMARQUE: UNE CARTE D'ACCES NE MARCHE QUE POUR LE NIVEAU OU VOUS VOUS TROUVEZ LORSQUE VOUS L'OBTENEZ.

TROUSSES DE SOINS



SE TROUVENT A TOUS LES ETAGES. APPUYEZ SUR LA [BARRE D'ESPACEMENT] POUR L'OUVRIR, PUIS APPUYEZ A NOUVEAU POUR L'UTILISER.

REMARQUE: CELA AUGMENTERA VOTRE NIVEAU DE SANTE DE 25%.

SALLES DE SOINS



SE TROUVENT EN PETITES QUANTITES DANS LA BASE. SALLES DE SOINS EXPERIMENTAUX POUR BLESSURES NON MORTELLES. ENTREZ PAR LA PORTE, PUIS APPUYEZ SUR LA [BARRE D'ESPACEMENT] POUR ACTIVER CETTE SALLE.

REMARQUE: PEUT REDONNER JUSQU'A 100% DU NIVEAU DE SANTE SELON LE NIVEAU D'ENERGIE RESTANT DANS LA SALLE AVANT UTILISATION.

DOSE D'ADRENALINE



ADRENALINE PURE QUI AUGMENTERA VOTRE NIVEAU DE SANTE DE 300%.

SPHERE D'INVULNERABILITE



CET OBJET VOUS REND INVULNERABLE PENDANT UNE PERIODE LIMITEE.

ARMURE CORPORELLE



SI VOUS METTEZ CETTE ARMURE, VOUS AUREZ UN TAUX DE PROTECTION DE 200%.
REMARQUE: PEUT ETRE UTILISEE EN SUPERPOSITION

BOITES DE MUNITIONS



SE TROUVENT A TOUS LES ETAGES. CONTIENNENT DES MUNITIONS POUR LES M-24 ET M-343 EN SACS DE 50 CARTOUCHES.
REMARQUE: LES BOITES NE CONTIENNENT QU'UN SAC MAIS IL Y A GENERALEMENT PLUS D'UNE BOITE PAR ETAGE.

PAQUET DE MUNITIONS



PEUT CONTENIR 500 CARTOUCHES DE MUNITIONS SUPPLEMENTAIRES (NON INCLUSES) ET VOUS POUVEZ EN PORTER DEUX.

PACKS DE RECHARGEMENT



CES PACKS D'ENERGIE RECHARGENT LES ARMES ALIENNES.

BATTERIE DE RECHARGEMENT DE LA VISIERE



CET OBJET CONTIENT UNE BATTERIE DE RECHARGEMENT POUR LA VISIERE DE VOTRE CASQUE.

MINES DE PROXIMITE



UNE FOIS POSEES, ELLES CAUSERONT DES DEGATS TRES IMPORTANTS A TOUTE CHOSE SE TROUVANT A PROXIMITE. ELLES APPARAISSENT EN BLEU SUR VOTRE CARTE DE PROXIMITE JUSQU'A LEUR DESTRUCTION.

INTRUS ALIENS

AILOPROBE



C'EST LA SENTINELLE ALIENNE STANDARD. SON ROLE PRINCIPAL EST D'AVERTIR LES AUTRES DE LA PRESENCE D'UN INTRUS. CES ALIENS SONT ASSEZ FAIBLES, MAIS ATTAQUENT EN FORCE.

RODEX



CES PETITES CREATURES SONT DE VERITABLES DESTRUCTEURS. ELLES RESTENT EN GROUPE ET ATTAQUENT VITE. ELLES PORTENT DE PETITES ARMES, ET NE DEVRAIENT DONC PAS POSER TROP DE PROBLEMES.

BANDOR



CETTE CREATURE EST UN CENTURION DE GARDE STANDARD. CES ALIENS SE DEPLACENT EN PETITS GROUPES ET REAGISSENT ENCORE PLUS VITE QUE LES ALIENS DECRITS CI-DESSUS. ILS PEUVENT PRENDRE L'APPARENCE D'OBJETS ET SURPRENDRE LEUR PROIE DE TRES PRES.

ANIMATED PROBE (SONDE ANIMEE)



C'EST LE GARDE LE PLUS EFFICACE SE DEPLAÇANT A TRAVERS LES ETAGES. IL REAGIT VITE A TOUT BRUIT ET TIRE AVEC ACHARNEMENT. CERTAINS SONT EN MODE EMBUSCADE: ILS SE POSTENT AU PLAFOND EN ATTENDANT QU'UNE PORTE S'OUVRE (DE CETTE FAÇON, ILS N'APPARAISSENT PAS SUR LA CARTE DE PROXIMITE) ET ATTAQUENT JUSQU'A CE QU'ILS SOIENT DETRUITS.

TTOCS



CET ALIEN EST SUPERIEUR AUX AUTRES. IL A PLUS D'EXPERIENCE ET REPRESENTERA UNE MENACE PLUS IMPORTANTE POUR VOUS SI VOUS N'ETES ARME QUE D'UN M-24.

OTREBOR



C'EST UN TECHNICIEN DE NIVEAU INFERIEUR, OCCUPE A TRANSFORMER L'ENVIRONNEMENT HUMAIN EN UN ENVIRONNEMENT ALIEN. CES ALIENS ONT PLUS DE PUISSANCE DE FEU ET ONT DEUX ARMES.

TENAJ



CET ALIEN EST LE TECHNICIEN PRINCIPAL CHARGE DE LA CONVERSION DE L'ATMOSPHERE. IL EST INTELLIGENT ET SE DEPLACE AVEC UNE EXTREME RAPIDITE.

MECHANOID WARRIOR (GUERRIER MECHANOIDE)



CE FORMIDABLE ADVERSAIRE CAUSE DE TRES IMPORTANTS DEGATS. VOUS POUVEZ L'ENTENDRE ET LE SENTIR DE LOIN. UNE FOIS TUE, IL SE PEUT QU'IL LAISSE SON ARME.

TYMOK



C'EST UN GUERRIER A 100%. C'EST L'UN DES ALIEN S LES PLUS FEROCES. TIREZ ET BOUGEZ POUR EVITER SON BLASTER MORTEL. IL VOUS SUIVRA OU QUE VOUS ALLIEZ. C'EST LA QUE VOS MINES SERONT TRES UTILES.

SOLRACIL



RESSEMBLE A UN DEMON DANS SES ACTIONS ET EN APPARENCE. SES YEUX TIRENT DES RAFALES D'ENERGIE ET IL FAUT GENERALEMENT UNE ARME ALIENNE POUR ARRIVER A LE TUER. LORSQUE VOUS LE RENCONTREZ, CELA SIGNIFIE QUE VOUS AVEZ DEJA PARCOURU BEAUCOUP DE CHEMIN.

ENIRAM



CETTE CREATURE N'EST VISIBLE QUE LORSQU'ELLE TIRE. ELLE UTILISE GENERALEMENT SA CAPACITE A ETRE INVISIBLE POUR SURPRENDRE SA PROIE. SEULES LA VISION INFRAROUGE ET LA CARTE DE PROXIMITE REVELERONT SA PRESENCE.

SOLUTIONS AUX PROBLEMES

Ceci est une liste de solutions aux problèmes standards qui peuvent apparaître lorsque vous essayez de lancer Corridor 7,

PROBLEME: J'ai tapé **RUN** et le jeu n'a pas été lancé ou ne commence pas correctement.

SOLUTION: Il se peut que vous n'ayez pas assez de mémoire conventionnelle. Lancez la commande **CHKDSK** ans DOS et assurez-vous que les *"FREE BYTES"* (OCTETS LIBRES) sont d'au moins 590 000. Si cela n'est pas le cas, créez une disquette de boot et essayez à nouveau (consultez votre manuel DOS our la procédure).

OU: Vous avez essayé de lancer le programme à partir de l'icône DOS dans WINDOWS. Ce programme n'a pas été conçu pour fonctionner dans WINDOWS.

PROBLEME: Je n'arrive pas à ajuster la taille de l'écran à son niveau maximum.

SOLUTION: Vous n'avez pas assez de mémoire conventionnelle pour supporter la taille complète de l'écran. Eliminez tous les programmes résidents (TSR) et rebootez l'ordinateur ou créez une disquette de boot DOS (consultez votre manuel DOS).

PROBLEME: Le jeu se bloque après l'écran initial.

SOLUTION: Utilisez-vous DOS 6.x avec la caractéristique Double Spacing (ou tout autre programme qui compresse l'espace)? Ce programme **ne peut pas** être compressé. Vous devez mettre ce jeu dans la partie non-compressée de votre disque dur.

PROBLEME: J'ai une carte sonore et les sons du jeu sont déformés.

SOLUTION: Les effets sonores digitalisés sont souvent coupés au cours du jeu s'il y a un conflit d'interruption. La mise en place par défaut pour les cartes Soundblaser était INT.7. La meilleure performance est obtenue à ce niveau. Si vous utilisez l'émulation Soundblaster d'une carte Pro-Audio Spectrum, assurez-vous que les interruptions Pro-Audio Spectrum et Soundblaster sont différentes.

Dans le cas de marchandises défectueuses, veuillez les renvoyer là ou vous les avez achetées. Nous sommes constamment à la recherche d'améliorations. Par conséquent, nous nous réservons le droit de modifier tout produit sans préavis...

CREDITS

PRODUCER EXECUTIF:	**LEIGH ROTHSCHILD**
PRODUCTEUR:	**DAVID TURNER**
DIRECTION:	**AMY SMITH BOYLAN**
PROGRAMMATION:	**LES BIRD** **JEFF SCHULZ** **JOE ABBATI**
ARTISTES:	**RUBEN CABRERA** **CARLOS IBARRA** **SCOTT NIXON**
MANUEL:	**RICHARD HENNING**
MUSIQUE ET SON:	**JOE ABBATI**
ASSURANCE QUALITE:	**JAMES WHEELER**

Programme et manuel © 1994 IntraCorp, Inc. Tous Droits Réservés. Portions du programme © 1994 Id Software. Wolferentein est une marque déposée de Id Software. Tous Droits Réservés. Corridor 7: Alien Invasion, Capssane et The Pinnacle of Entertainment Software sont des marques déposées de IntraCorp, Inc. Toutes les autres marques sont reconnues.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG