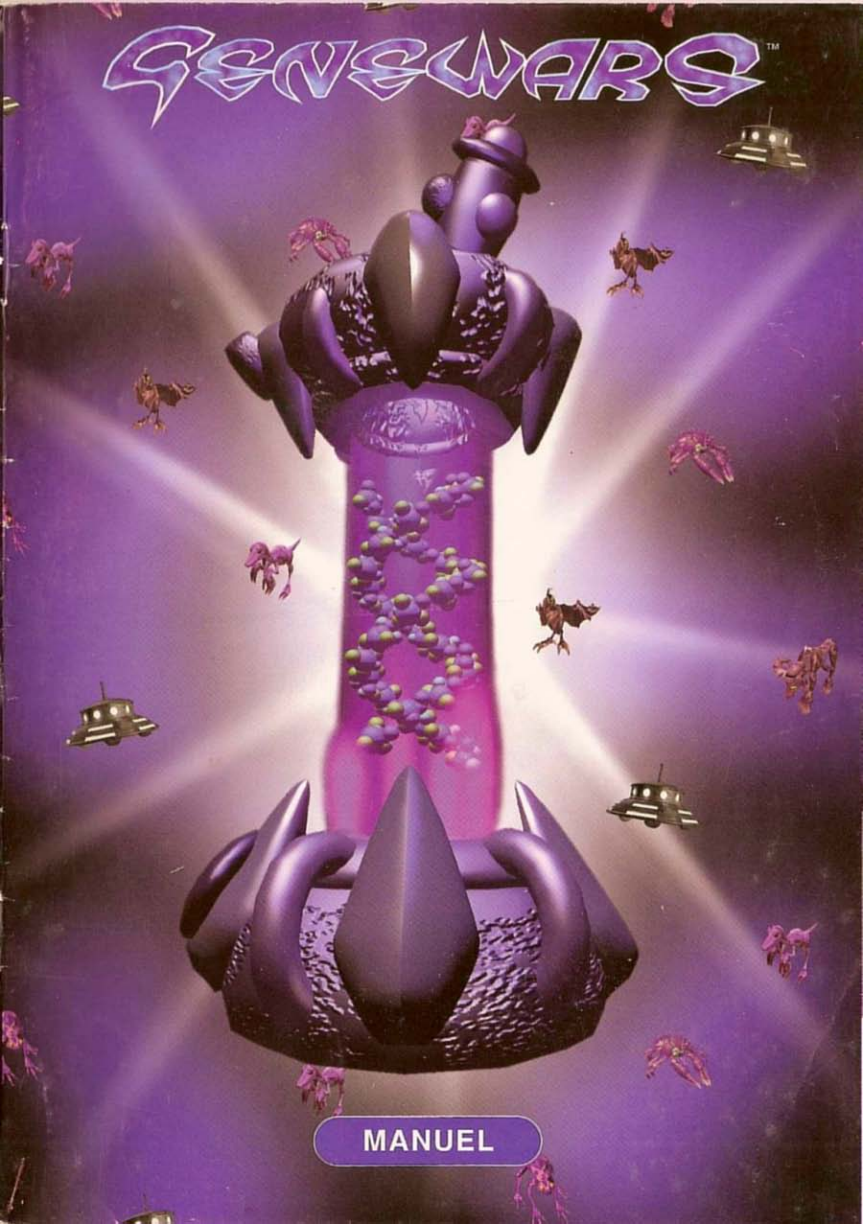
GENEWARS™



MANUEL

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME 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 lumière clignotante ou de sources lumineuses de 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 phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes 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'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement 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 vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes 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.

Le Vendeur Discount

SOMMAIRE

Introduction 3
Le But du Jeu 6
Les Races 6
Menu principal 9
Mode Un Joueur 9
Navigation Interplanétaire 9
L'écran de jeu : 10
Le Jeu 11
Constitution des équipes 11
Les Spécialistes 12
Les Constructions 15
CREATURES 18
La Flore 20
Ecran des Options 22
Le Jeu en Réseau 24
jouer en réseau 26
Générique 27

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

La guerre. A quoi est-ce bon ? Ce n'est certainement pas bon pour les planètes, surtout quand c'est le genre de guerre qui implique d'énormes vaisseaux de combat déversant une pluie de plasma sur de fragiles écosystèmes, simplement parce que le Capitaine de Frégate Stellaire n'aime pas l'allure du buisson, là, en bas.

Malheureusement, c'est exactement le genre de guerre dans laquelle la galaxie a sombré.

Une fois que les habitants de la planète Terre furent assez malins pour dépasser les limites du système solaire, ils découvrirent qu'il existait trois autres espèces qui en avaient fait de même : les sournois et reptiliens Sauriens, les Schnozzoïdes si pourvus côté nez qu'on comprend qu'ils soient du genre crispé et les Bohémiens étonnament décontractés. Chacune de ces races étant aussi prétentieuse, agressive (sauf les Bohémiens) et intolérante que les Terriens, qu'il ne fallut pas longtemps avant qu'éclate une guerre intergalactique d'ampleur exceptionnelle. Des technologies de pointe précédemment utilisées dans les domaines de la restauration rapide, la vente de bidules par correspondance et les loisirs de luxe furent appliquées à la fabrication d'armes d'une puissance inouïe. La domination de centaines de jolies planètes vertes fut disputée de la manière la plus terrible qui soit.

Des milliers d'espèces différentes de faune et de flore à peine connues furent détruites, ce qui aurait fait verser des larmes amères aux scientifiques, s'ils n'avaient pas eu déjà sur le visage un rictus sauvage en testant un tire-bouchon électrique de conception révolutionnaire. La guerre faisait rage, chaque race était si outrée des dommages infligés par les autres à des planètes magnifiques avec un grand potentiel touristique que toutes redoublaient de férocité dans la destruction de tout lieu pouvant servir à l'ennemi. Très vite, il y eut tant de planètes abîmées et noircies que la galaxie commençait à ressembler à un jeu de billard très compliqué et monochrome. La liste des dégâts se chiffrait par milliards et quatre races autrefois hautement civilisées se tapaient dessus comme aux pires moments de l'âge de pierre.

Finalement, les choses atteignirent un paroxysme quand le commandant bohémien Jean-Luc Pontiac décréta que l'énorme monolithe noir qu'il venait de découvrir derrière le neuvième soleil du système Colcombet cachait probablement des saboteurs sauriens. Il régla son Dilateur au Lithium sur "Sérieux Dégâts" et balança un rayon de photons d'une puissance incroyable sur l'objet. D'après le journal de bord, il fut "un peu désarçonné" quand le monolithe renvoya le rayon sur son vaisseau, détruisant les quartiers de l'équipage et tuant 40 000 de ses amis et collègues.

Le Vieux Manuel

Ensuite, il se dit "un peu surpris" quand le monolithe commença d'émettre un son funèbre et strident, audible même à travers le triple blindage du croiseur. Malheureusement, l'enregistrement était trop endommagé pour révéler ce que le Commandant Pontiac éprouva quand un gigantesque vaisseau extra-terrestre luminescent sorti de nulle part se matérialisa brusquement, exactement comme dans ces films de science fiction à grand budget, zigouillant le croiseur comme une vulgaire et minuscule punaise.

Cet événement pour le moins dramatique eu pour effet de ramener dans cette dimension les mystérieux Ethériens, des êtres incroyablement avancés qui, plusieurs milliards d'années auparavant, s'étaient lassés de cet univers plutôt banal et l'avait quitté pour un ailleurs convenant mieux à leur tempérament paisible et hautement sophistiqué. Toutefois, se considérant comme des gardiens interalactiques d'importance, ils laissèrent derrière eux quelques systèmes d'alarme très photogéniques, dont le monolithe était un des plus simples.

Les Ethériens n'étaient pas trop contents par la pagaille que les races en guerre avaient semé dans un endroit plutôt pittoresque du multivers et ils commencèrent rapidement à arranger les choses. Soudain, toutes les races se virent confisquer leur armement sans avoir même eu le temps de dire "Hé ! J'vous ai pas déjà vu sur un T-shirt ?" et durent se contenter d'à peine un canif rouillé. Puis, dans un message télépathique à tous les êtres (survivants) des quatre races, les Ethériens expliquèrent clairement et calmement ce qui allait arriver ensuite.

Un tribunal fut rassemblé et les Ethériens, souvent excentriques, appointèrent comme juge un kangourou particulièrement évolué. Les survivants des quatre races guerrières étaient au banc des accusés pour crime contre le multivers. Les défendeurs ne pouvaient pas bénéficier d'un avocat, cette espèce étant éteinte depuis l'avènement d'alternatives informatiques bien moins chères, plus logiques et mieux habillées. Le Sage de Justice marsupial rendit un jugement sévère (il n'avait pas apprécié de devoir quitter son coin favori des Antipodes, sur la Terre) en décidant que les ennemis devraient travailler ensemble pour le bien de la communauté intergalactique, principalement en réhabilitant les planètes victimes de leurs actes de vandalisme.

Les Ethériens n'avait guère confiance quant à la capacité des races punies à agir de façon mature et coopérative dans l'accomplissement de leur tâche. Il décidèrent que chaque membre survivant des quatre races serait soumis à l'infâmant Procédé Adami, une technique inventée par les Ethériens et débarrassant le sujet de toutes ses pensées négatives pour le rendre inoffensif, bêtement heureux et gentil comme tout. Parce que

Le Vieux Manuel

les Ethériens aiment la compétition, ils décidèrent que la meilleure équipe de colonisation aurait le droit de faire annuler sur elle le Procédé Adami se verrait donner une seconde chance en bénéficiant de la sagesse et des pouvoirs extraordinaires des Ethériens. C'est donc la récompense convoitée par chaque équipe, alors ne croyez pas que ça va être facile, car même sans arme, les Ethériens mènent une guerre d'un genre encore jamais vu dans cette galaxie... ou une autre !

Le Vieux Manuel

LE BUT DU JEU

Les Ethériens ont fourni à chaque équipe des technologies leur permettant de venir à bout du repeuplement d'une planète entière à partir de miettes. La plus significative est la recette du GOOP, une substance à base de carbone concentré, qui sert de matériau de construction hautement adaptable ou, encore mieux, de base pour la synthèse de formes de vie à partir d'empreintes génétiques. Fondamentalement, c'est l'unité de base : tout le matériel et toutes les créatures nécessitent une certaine quantité de GOOP pour être construits. Avec cette base et la technologie des Ethériens, vous avez tout le nécessaire pour purger votre peine.

Gardez à l'esprit que vous devez suivre à la lettre les instructions données par les Ethériens, au début de chaque mission, car tout écart sera sévèrement sanctionné par les gardiens. Vos progrès sont constamment affichés, à gauche de l'écran, sur le *"Favoromètre"* rouge et vert qui vous montre comment les Ethériens considèrent vos efforts. Vous êtes averti de l'arrivée imminente des Ethériens pour vous permettre de vous assurer que vous êtes impeccable : ils ont la dent dure s'ils estiment que vous ne travaillez pas bien. S'ils sont contents de vous, ils vous récompenseront mais ils châtieront aussi largement, s'ils pensent que vous n'êtes pas à la hauteur.

Vous devez toujours vous assurer que vous faites de votre mieux pour recréer la vie sur les planètes et que vous limitez le nombre des mauvaises actions que vous commettez. Quand vous aurez fini une mission, les Ethériens vous contacteront pour vous en donner une autre. Ecoutez bien les ordres car c'est tout ce qui fait la différence entre un bipède doté de libre-arbitre et une brave bête dotée d'un cerveau proche du fromage blanc.

LES RACES

Comme vous le savez déjà, les Terriens ne sont pas seuls : ils partagent à contrecoeur la galaxie avec trois autres races depuis des milliers d'années. Les autres races sont : les Sauriens, une race de fripons reptiliens obséquieux mais sournois ; les Bohémiens, un groupe de félins relax et nonchalants et les Schnozzoïdes, les timides et coincés Barry Manilow du monde humanoïde. La seule autre race, que vous ne pourrez contrôler, ce sont les Ethériens, un groupe d'êtres vraiment trop évolués pour daigner s'adresser à un banal Terrien comme vous. Ce sont ces Ethériens qui obligent les autres races à nettoyer la galaxie. Chaque race a un niveau maximum dans ses compétences.

LES TERRIENS :



Les Jeux Interactifs

Humanoïdes hautement évolués, les Terriens sont rapides, ont une bonne vue et comme ils sont curieux de nature, sont de bons chercheurs. Bien sûr, ils ne sont pas reconnus comme des protecteurs de la nature après ce qu'ils ont fait subir à la planète Terre et ils sont même considérés comme tout à fait comestibles par les nombreuses créatures des nouvelles planètes en évolution rapide. Finalement, avec le **Monolithe**, l'habileté maximale des spécialistes humains est à 100 % et la force à 70 %.

LES SAURIENS :



Les Sauriens sont d'une race audacieuse et dure qui résiste bien aux griffes (ou aux mâchoires) d'autres formes de vie. Toutefois, ils sont très patauds, ce qui fait qu'on ne peut pas parler d'eux en termes de vitesse ou d'agilité. En bref, ce sont de vrais lourdauds. Les Sauriens, comme les Terriens, ne sont pas connus pour leur amour de la nature et, malheureusement pour eux, la Nature le sait. Eux aussi sont convoités par autres créatures. Finalement, avec le **Monolithe**, l'habileté maximale des spécialistes sauriens est à 75 % et la force à 100 %.

LES BOHÉMIENS :



Ces humanoïdes sont vaguement apparentés aux Terriens mais ils ont évolué de manière bien plus cosmo-amicale. Aisément confondus avec les Techno-hippies, ils sont en plein accord avec la nature et les rayons cosmiques. Cette affinité les place en bas de la liste des casse-croûtes potentiels ce qui leur permet de voyager (relativement) en paix. Quand ils sont blessés, leurs connaissances des cristaux et des signes leur permet de se soigner plus vite que d'autres races. Les Bohémiens peuvent atteindre 75 % d'habileté et 65 % de force, avec le **Monolithe**.

Le Vieux Manuel

LES SCHNOZZOÏDES :



Les Schnozzoïdes sont fameux dans toute les galaxies connues (et même les autres, d'ailleurs) pour leur prodigieuse protubérance faciale (gros pif, quoi !). Il en a résulté la publication d'énormes livres de blagues et un fort sentiment de ridicule. Cette terrible gêne leur a fait inventer un sac de haute technologie à se mettre sur la tête pour échapper aux moqueries ; l'accessoire a évolué jusqu'à ressembler à une sorte de manteau (en fait, ils avaient essayé avec de vrais sacs en papier mais ils avaient tendance à se déchirer et il était presque impossible de les ajuster correctement à cause de la taille du nez). Outre que moins de gens peuvent se moquer d'eux, ils peuvent se déplacer plus facilement. Prenez garde aux attaques de figures fantomatiques à gros nez car elles peuvent même devenir invisibles. Les spécialistes schnozzoïdes peuvent atteindre 75 % d'habileté et 90 % de force, avec le **Monolithe**.

LES ETHÉRIENS :



Vous êtes soumis à la règle des Ethériens et ils passeront beaucoup de temps à observer votre travail pour le bien de la communauté inter-galactique. Quand ils sont satisfaits, des étincelles émanent de ce qui leur plaît ; ce seront des crânes si vous faites du Mal. Les couleurs des étincelles et des crânes dependent du sujet à qui ils appartiennent. Dans la barre de statut, il y a un indicateur appelé "Favoromètre" (voir *Favoromètre*, n'est-ce pas ?) affichant le Bien (vert) et le Mal (rouge) qui vous donnera une idée ce que ces êtres tout-puissants pensent de vous. Si l'indicateur est tout vert, ils sont assez heureux pour vous offrir un pouvoir. Ils peuvent vous récompenser en installant un **Monolithe** dans votre base que vous reconnaîtrez facilement : noir et de haute technologie. Si une forme de vie parvient à le toucher, le Monolithe donnera à l'individu des pouvoirs supplémentaires et, dans le cas de créatures, il donnera à toute l'espèce des ***pouvoirs spéciaux***.

A l'inverse, si le rouge domine dans le Favoromètre, les Ethériens vous en feront baver. Bien qu'ils soient extrêmement évolués, ils aiment à jouer les dieux de colère en passant les sujets désobéissants au Procédé Adami ! N'oubliez surtout pas la triste histoire du Commandant Jean-Luc Pontiac et ce qui lui est arrivé lorsqu'il a dérangé les Ethériens (voir *Introduction,* vous vous souvenez ?). Ils ne raisonnent pas en termes de gentil/pas gentil. Ils évaluent simplement vos capacités et agissent en conséquence. Plus vous faites du Mal et plus les Ethériens vous punissent, soit jusqu'à ce que vous mouriez ou que le Favoromètre passe au neutre.

Le vieux Rodriguel

MENU PRINCIPAL



C'est l'écran à partir duquel vous commencerez le jeu. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur une option pour la sélectionner :

Un Joueur : c'est le choix qui vous permet de commencer une mission en solo (voir la rubrique *Partie à un joueur* pour plus de détails).

Réseau : ceci vous donne accès au réseau multijoueur, si le jeu détecte un réseau IPX convenablement branché sur votre ordinateur (voir la rubrique *Jeu en réseau* pour plus de détails).

Options : c'est par là que vous accédez au menu des options (voir la rubrique *Options* pour plus d'informations).

Quitter : sélectionner ce choix pour quitter la partie et revenir au système d'exploitation.

MODE UN JOUEUR

La partie commence au début du projet des Ethériens. Vous avez le commandement d'une équipe de colonisation et vous devez ressusciter 24 planètes de leurs cendres. Pour commencer, vous devrez essayer les équipements sophistiqués que vous ont donnés les Ethériens et pour effectuer vos recherches sur les formes de vie basiques, vous devrez créer. Bien sûr, tôt ou tard, vous allez rencontrer les autres équipes de colonisation (vos "adversaires" !) Quand ça arrivera, vous vous arrangerez avec eux du mieux que vous pourrez.

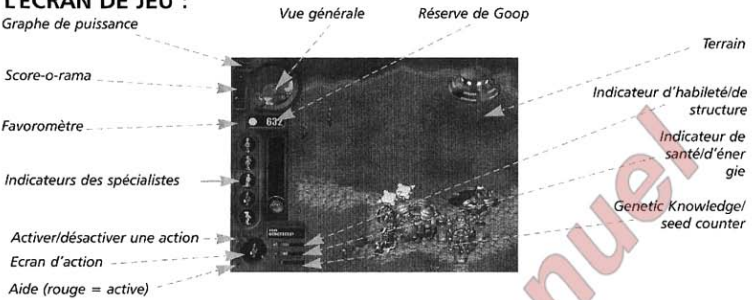
NAVIGATION INTERPLANÉTAIRE



Votre pilote vous emmènera d'une planète à l'autre. Vous n'avez qu'à cliquer avec le **bouton gauche** de la souris et il fera le reste.

Le Vieux Manuel

L'ÉCRAN DE JEU :



L'ÉCRAN DE JEU

GRAPHE DE PUISSANCE :

Au sommet de la barre de statut se trouve l'affichage des réserves d'énergie de la base (1). Au départ, il est vide mais à mesure que la base sera activée, vous aurez idée de vos besoins en énergie.

SCORE-O-RAMA :

La barre rose vous montre l'état d'avancement de votre mission. Par la suite, vous pourrez voir ce que les équipes de colonisation adverses sont en train de faire. Un marqueur clignotant apparaîtra au-dessus de la meilleure équipe (par exemple, un marqueur rose au-dessus de votre barre rose sur le Score-o-rama signifie que vous gagnez !). Les couleurs des autres équipes sont le vert, le violet et l'orange.

FAVOROMÈTRE :

C'est là que vous voyez comment les Ethériens jugent vos efforts. Dès qu'apparaît du rouge, vous risquez un coup de semonce, dès que tout est vert, vous avez des chances d'obtenir une récompense.

INDICATEURS DES SPÉCIALISTES :

Il y a cinq indicateurs et chaque membre de votre équipe (cinq au maximum) est suivi ici. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur l'indicateur pour sélectionner un spécialiste et cliquez de nouveau pour le rejoindre sur la carte. Un effet de parasites sur l'indicateur signifie que le spécialiste vous parle et si les parasites sont rouges, c'est qu'il est en danger et a besoin d'aide. Généralement ceci s'accompagne de hurlements frénétiques, juste au cas où vous auriez la comprenette un peu lente...

ACTIVER/DÉSACTIVER UNE ACTION :

Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris pour interrompre une action ou la relancer. Vous pouvez aussi désactiver pour que des créatures habituellement tout à vos ordres suivent leur propre instinct.

ECRAN D'ACTION :

Cet écran vous montre le dernier objet ou la dernière forme de vie sélectionnée. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur l'écran pour approcher de l'action.

AIDE :

Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur l'icône du point d'interrogation en bas à gauche de l'écran pour activer l'aide qui apparaîtra chaque fois que vous sélectionnerez quelque chose. C'est une option très utile en phase d'apprentissage du jeu.

Review Manuel

INDICATEUR D'HABILETÉ/DE STRUCTURE :
Vous pouvez connaître ici l'énergie d'une forme de vie ou l'état d'une structure dans l'écran d'action. Pointez sur la barre pour avoir un chiffre.

INDICATEUR DE SANTÉ/D'ÉNERGIE :
Vous pouvez connaître ici la santé d'une forme de vie ou l'énergie d'une structure. Pointez sur la barre pour avoir un chiffre.

GÉNÉTIQUE/GRAINES :
Si une créature est sur l'écran d'action, vous verrez sur cet indicateur son degré d'évolution génétique. Si c'est un Botaniste qui est sur l'écran d'action, vous verrez le nombre de graines qu'il a. Pour d'autres spécialistes ou créatures, cet indicateur restera vide.

VUE GÉNÉRALE :
Elle vous permet de voir l'ensemble de la planète à une petite échelle, vous permettant de vous rendre rapidement à un lieu particulier.

TERRAIN :
C'est là que ça se passe !

LE JEU

AU DÉBUT

Quand votre équipe de colonisation arrive sur une planète, vous devez sélectionner chaque membre pour définir les tâches, la première étant d'établir une base avec l'aide de l'Ingénieur puis d'ensemencer le terrain, avec l'aide du Botaniste (voir la rubrique *Spécialistes* pour plus de détails).

Pour sélectionner un spécialiste : cliquez avec le **bouton gauche** de la souris quand le pointeur est sur son icône dans la barre de statut. Vous pouvez également placer le pointeur sur un spécialiste qui se trouve sur le terrain et cliquer avec le **bouton gauche** de la souris. Lorsqu'il est sélectionné, une flèche se place au-dessus de lui et il apparaît dans le cercle d'action, en bas de la barre de statut.

Pour déplacer un spécialiste : déplacez le pointeur sur l'endroit de destination et cliquez avec le **bouton gauche** de la souris.

Pour dé-sélectionner un spécialiste : cliquez avec le **bouton droit** de la souris ou cliquez **avec le bouton gauche de la souris** sur un autre sujet.

Pour sélectionner un groupe de spécialistes : faites **Ctrl+Clic gauche-tirer** pour entourer le groupe d'un rectangle blanc puis relâchez le bouton de la souris. Une flèche apparaîtra au-dessus des spécialistes ainsi sélectionnés.

Pour déplacer un groupe de spécialistes : déplacez le pointeur sur l'endroit de destination et cliquez avec le **bouton gauche** de la souris.

Pour dé-sélectionner un groupe de spécialistes : cliquez avec le **bouton droit** de la souris ou cliquez **avec le bouton gauche de la souris** sur un autre sujet.

> **Remarque :** quand vous dé-sélectionnez un Ingénieur pour sélectionner une construction, par exemple, utilisez toujours le **clic-droit** de la souris. Si vous essayez de cliquer avec le **bouton gauche** de la souris, la manoeuvre fera agir l'Ingénieur sur la construction au lieu de la sélectionner.

CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Vous devez sélectionner les meilleurs spécialistes en tenant compte des forces et faiblesses de chaque race. Les compétences des spécialiste varient aussi quand vous sélectionnez des équipes pour des missions ultérieures. Leur nom et leur pourcentage d'expertise apparaissent quand vous pointez sur eux au début des missions, après la phase d'apprentissage ou plus tôt si vous construisez une plate-forme d'atterrissage. Au début, toutefois, ces braves Ethériens constitueront l'équipe pour vous.

Les Sims Mania Manuel

LES SPÉCIALISTES

Ce sont les gars sur lesquels vous comptez pour ramener la vie sur les planètes dévastées. Formés par les Ethériens, ils ont les outils et les techniques nécessaires au succès. Leur expertise vous permettra de construire, faire de la recherche, planter, récolter et garder des créatures dans votre propre Jardin d'Eden. Souvenez-vous, ils sont en phase d'apprentissage et, si vous les laissez le toucher, le **Monolithe** (voir, plus haut, la rubrique *Les Ethériens*) accroîtra leurs compétences. Plus ils seront habiles, plus ils vous seront utiles, alors dorlotez-les !

INGÉNIEUR :



Accrochez-vous, ce type a tout ce qu'il faut ! Il construit et répare les structures. Il peut aussi les améliorer.

Pour construire : cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur l'une des options de construction apparaissant sur la barre de statut quand l'Ingénieur est sélectionné. A mesure que la partie progresse, le choix d'options s'élargit, aussi n'oubliez pas de faire défiler la liste à l'aide des flèches placées au-dessus.

Pour réparer ou faire des améliorations : si le pointeur est placé sur du matériel à réparer ou améliorer, une icône d'outil (clé anglaise) apparaît. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris pour commencer la réparation ou l'amélioration (voir la rubrique *Amélioration*)

Pour détruire des constructions : faites **Ctrl+Clic gauche** et une icône de dynamite apparaîtra. Placez-la sur le matériel que vous voulez détruire. Euh... souvenez-vous quand même que les Ethériens n'aiment pas les Humanoïdes qui agissent de manière destructrice, en particulier envers les bases d'autres équipes !

> **Notez** que ce n'est pas considéré comme une mauvaise action si vous souhaitez détruire votre propre matériel.

GÉNÉTICIEN :



Il étudie de nouvelles créatures pour permettre de les modifier génétiquement à l'aide du *Module Génétique*. Il peut aussi intervenir pour soigner des formes de vie sous votre contrôle. Il possède un pistolet paralysant et une trousse de médecin.

Le Club Manuel

Pour faire des recherches sur une créature : si vous placez le pointeur sur une créature peu connue, il se transformera en loupe. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris pour commencer les recherches. Un pourcentage de connaissance s'affichera au-dessus de la tête du généticien. Un pourcentage de 50% suffit pour concevoir des créatures dans le Module Génétique mais, bien sûr, vous pouvez essayer avec moins ! Les 50 % affectent sa taille, sa force et son intelligence. Notez bien : un niveau de recherche supérieur à 50 % n'est pas possible avec un Module génétique. Pour cela, il vous faut une Machine Génétique ou un Laboratoire génétique.

Pour soigner un spécialiste ou une créature : vous pouvez soigner un spécialiste ou une créature qui ne serait pas en pleine santé. Un croix rouge apparaît au-dessus de l'être affecté. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris pour qu'un Généticien le soigne.

Pour paralyser une créature : le Généticien peut aussi utiliser son équipement pour paralyser des créatures déjà étudiées. Dans ce cas, un réticule de visée bleu apparaît au-dessus de la créature visée. Cliquez ensuite avec le **bouton gauche** de la souris.

LE BOTANISTE :



Un écolo grand teint. Il plante des fleurs et des arbres, il ramasse des graines et étudie les besoins de diverses variétés de plantes. Les Ethériens souhaitent une flore abondante et variée (voir la rubrique *Florae*, comme par hasard...) aussi ne laissez pas le Botaniste trop longtemps inactif.

Pour planter des graines : sélectionnez une plante dans la barre et cliquez avec le **bouton gauche** de la souris. Ensuite, sélectionnez la zone à ensemencer sur le terrain. La zone sera mise en évidence avec une plante croissante, au centre. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris pour que le Botaniste travaille dans cette zone.

Pour récolter des graines : cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur une plante pour que le Botaniste récolte des graines. Le dessin d'une plante extraite du sol apparaîtra sur la plante. Sachez que quand le sac à graines est plein, le Botaniste ne peut plus récolter.

Pour couper des plantes : faites **Ctrl+Clic gauche** pour que le Botaniste se lance dans une sérieuse déforestation. Prenez garde toutefois car les Ethériens n'apprécient guère ce genre d'action.

Les Visiteurs Manuel

BERGER :



C'est un berger, certes, mais très évolué grâce à la diversité des outils technologiques mis à sa disposition. Il contrôle la nourriture, les combats et la reproduction de créatures, de même qu'il maintient le taux de population en les faisant se battre. Quand vous sélectionnez un berger, un choix d'icônes apparaît dans la barre de statut et vous devez choisir une tâche :

Pour la nourriture : cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur l'icône de nourriture (couteau et fourchette) et placez le pointeur sur la créature que vous voulez nourrir. Une houlette apparaîtra avec un cercle matérialisant la zone d'influence du Berger. Assurez-vous que toutes les créatures ciblées sont incluses puis **cliquez avec le bouton gauche** de la souris pour commencer à les nourrir.

Pour les combats : cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur l'icône de combat (épées croisées) et placez le pointeur sur les créatures que vous voulez rassembler. Une houlette apparaîtra au centre d'une zone mise en évidence, qui montrera l'endroit où les animaux se battront. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris pour lancer le combat et les créatures dans la zone deviendront plus agressive et plus puissantes. Bien sûr, vos créatures sont toujours prêtes à écraser leurs ennemis, Berger ou pas, mais avec cette méthode vous leur donnez un avantage, même si c'est un peu déloyal...

Pour la reproduction : contrairement à la nourriture et aux combats, les créatures ne se reproduisent que si vous, Berger, intervenez pour les y inciter. Les animaux ont très peur les uns des autres... et il y a de quoi, quand on considère la bizarrerie des créatures que vous produisez dans ce jeu. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur l'icône de reproduction et le pointeur se transformera en houlette. Entourez les créatures bien disposées, repérées par un coeur rouge au-dessus d'elles, et cliquez avec le **bouton gauche** de la souris pour devenir un Cupidon des temps nouveaux.

Pour paralyser des créatures : cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur une créature et votre Berger essaiera de la paralyser. Un réticule de visée bleu apparaîtra avant que vous cliquiez avec le **bouton gauche** de la souris. La créature deviendra blanche pendant son immobilisation. Notez que cet arrêt ne durera que quelques instants.

Pour tuer des créatures : Faites **Ctrl+Clic gauche** pour que le Berger tire sur les créatures de l'ennemi avec son arme ou pour qu'il abatte vos propres créatures. Prenez tout de même garde aux Ethériens quand vous faites ça car ils risquent de ne pas être contents du tout !

Le Manuel

LES CONSTRUCTIONS

La réussite des missions nécessite la construction de divers bâtiments et structures pour gérer la nouvelle biosphère. Votre Ingénieur est là pour ça.

Remarque : Les Ethériens vous fournissent parfois des structures au début de certaines missions.

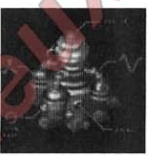
EXTRACTEUR :



Il extrait des minéraux et les convertit en GOOP. Cela vous permet de construire des structures ainsi que des créatures dans le **Module Génétique.** La quantité de GOOP que vous avez est affichée dans la barre de statut (voir *L'écran de jeu*).

Notez que l'Extracteur doit être construit en priorité avant toute autre structure.

GÉNÉRATEUR DE NIVEAU 1 :

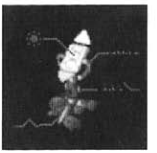


Il permet d'acheminer l'énergie jusqu'aux proches structures (c'est-à-dire situées dans la zone marquée par des éclairs). A la base, il fournit juste assez d'énergie pour son propre fonctionnement et celui d'un **Extracteur**. Quand vous construisez de nouvelles structures, assurez-vous qu'elles sont bien dans la zone d'acheminement d'énergie.

Ce générateur peut être amélioré pour accroître son efficacité (voir la rubrique *Amélioration*, plus loin).

Le vieux manuel

PROCESSEUR DE PHOTONS :



Cette structure absorbe de l'énergie stellaire et la convertit en électricité, essentielle au fonctionnement de la base. Vous devez avoir construit un Extracteur avant de pouvoir construire un Processeur de Photons.

Ce processeur peut être amélioré pour accroître son efficacité (voir la rubrique *Amélioration*, plus loin).

MODULE GÉNÉTIQUE :



Avec cette construction, vous pouvez produire des créatures à partir du GOOP. Pour faire une créature, cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur le **Module Génétique**, puis cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur le bouton rouge de la barre de statut. L'écran de contrôle du Module Génétique affichera les informations relatives à la création :

Prix : unités de GOOP nécessaire à la production d'une créature.

Frc : force de la créature.

Def : aptitude à la défense de la créature

Vit : vitesse de la créature.

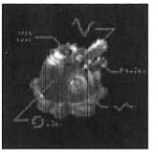
Eveil : éveil de conscience de la créature.

Ce module peut être amélioré pour accroître son efficacité (voir la rubrique *Amélioration*, plus loin).

Remarque : vous devez construire un **Module Génétique** avant de passer aux constructions listées ci-après.

Le Vieux Manuel

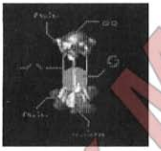
CENTRE DE RECYCLAGE :



Grâce à cette installation, vous éviterez le gaspillage en recyclant la faune et la flore mortes pour en faire du GOOP (les Ethériens vous apprécieront pour cette bonne attitude). Laissez les mules faire le gros du travail.

Ce centre peut être amélioré pour accroître son efficacité (voir la rubrique *Amélioration*, plus loin).

CUVE DE GOOP :



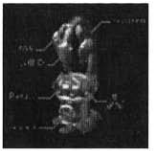
C'est là que vous stockez les surplus de GOOP jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Vous devez avoir construit un Centre de Recyclage avant de construire des cuves de GOOP.

PLATE-FORME D'ATTERRISSAGE :



Cette installation vous permet de transférer une équipe avec la fusée. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur le Radar et vous pourrez sélectionner, dans la barre de statut, une équipe pour la colonisation de la planète. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur le bouton d'action rouge en bas de la fenêtre et les membres fileront à la plate-forme pour recevoir vos ordres.

BROYEUR :



Ce module extrait la cellulose des arbres pour obtenir des éléments que vous utiliserez en conjonction avec le Crabe pour améliorer les constructions. Assurez-vous qu'il y a du bois dans le Broyeur avant de commencer.

Ce broyeur peut être amélioré pour accroître son efficacité (voir la rubrique *Améliorations,* ci-après).

Le Vieux Manuel

AMÉLIORATIONS

Plusieurs installations peuvent être améliorées. Pour cela, il vous faut un Ingénieur, un Broyeur et assez d'énergie pour le faire fonctionner, au moins une Mule et au moins un Crabe. La méthode est la suivante : la Mule achemine les détritus au Broyeur qui les transforme en éléments d'amélioration. Le Crabe les apporte à l'Ingénieur et l'aide dans la construction.

> **Notez** que plus l'Ingénieur est habile et plus le processus d'amélioration est rapide.

AUTRES ÉQUIPEMENTS

Après les toutes premières missions réussies, les Ethériens vous gratifieront d'autres technologies qui vous permettront de construire de nouveaux équipements. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises, avec les Ethériens !

CREATURES

Dans les premiers niveaux du jeu, votre seule préoccupation est de produire des créatures simples. Toutefois, par la suite, vous devrez croiser ces créatures. Vous devez donc bien apprendre à connaître les espèces que vous rencontrez sur les planètes où vous envoient les Ethériens.

Remarque : si vous avez la chance que les Ethériens vous aient gratifié d'un Monolithe, vous pouvez l'utiliser pour améliorer une espèce et donner à une créature un ***pouvoir spécial***. Les pouvoirs spéciaux des créatures sont indiqués en ***italique gras*** dans le texte qui suit.

CONTRÔLE DES CRÉATURES :

Les créatures sont contrôlées comme les spécialistes mais, pour sélectionner un groupe de créatures quand il y a des spécialistes dans la même zone, faites **Alt+Clic gauche-tirer** pour sélectionner uniquement les créatures. Pour attribuer une tâche à une créature ou un groupe de créatures, placez le pointeur sur l'objectif (par exemple un champ de bulbes) et une icône d'action s'affichera, selon les compétences spécifiques à la créature (dans le cas de la Mule, par exemple, ce sera une hache pour que la mule collecte de quoi alimenter le centre de recyclage). Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris quand cette icône apparaît pour initier l'action.

LA MULE :



C'est une bête de travail. Très forte et parfois docile, elle est très utile pour transporter les plantes mortes et les cadavres jusqu'au Centre de Recyclage. Son pouvoir spécial est la ***ruade*** aussi violente que celle... euh... d'une mule spéciale, quoi !

Le Jeux Manuel

LE CRABE :



C'est un sacré bâtisseur, surtout adepte de l'amélioration. Il est à l'aise sur terre et dans l'eau mais on le trouve d'abord dans les déserts. Le pouvoir spécial de ce gaillard est une carapace blindée ***pare-balles***. Nickel !

LA GRENOUILLE :



C'est une créature amphibie très douée pour le repérage. Pas très forte, elle peut fuir d'un bond les ennuis. Son pouvoir spécial est la possibilité de causer des dommages aux créatures, aux spécialistes et aux objets en crachant une ***bave corrosive***.

L'OISEAU :



Cette créature ailée est très mobile. D'une rapidité incomparable, elle est très utile pour faire de la reconnaissance en survolant toutes les natures de terrain. Son pouvoir spécial est d'infliger des dommages aux créatures et spécialistes par une terrible ***attaque en piqué***..

Le Vieux Manuel

LE DINO :



C'est un énorme reptilien capable de destruction massive. Plutôt caractériel, il peut même se retourner contre son créateur s'il est poussé à bout. Soyez prudent. Si vous choisissez de donner un pouvoir spécial au Dino, il bénéficiera d'un effrayant ***souffle de feu***, dont il faudra vous méfier. Ne le laissez pas traîner près des arbres, à moins que ce ne soient ceux des ennemis.

LIMITES DU MODULE GÉNÉTIQUE :

Toutes les créatures pré-citées peuvent être conçues dans le Module Génétique. Toutefois, si vous devez élaborer des créatures hybrides, vous aurez besoin de la Machine Génétique ou du Laboratoire Génétique.

CRÉATURES HYBRIDES :

Quand deux créatures d'espèces différentes se reproduisent, le résultat en est un hybride. Par exemple, une Mule et un Crabe qui s'accouplent donnent un Crabomule. Les créature hybrides ont les aptitudes de chacun de leurs parents. Ainsi un Crabomule peut aussi bien aider un Ingénieur que collecter de quoi alimenter le Centre de Recyclage ou le Broyeur. Chaque type de créature hybride est une espèce à part entière. Les hybrides n'ont pas automatiquement les pouvoirs spéciaux de leurs parents. Ils doivent passer par le Monolithe. A vous de découvrir les pouvoirs spéciaux des hybrides.

LA FLORE

Sans flore, vos tentatives de créer un Eden seront réduites à néant. Vous devrez vous appuyer sur les Botanistes pour découvrir de nouvelles plantes à cultiver, récolter et, bien sûr, propager. Seules des méthodes valables à long terme seront tolérées par les Ethériens. Les diverses plantes que vous rencontrerez auront des besoins climatiques différentes et vous devrez déterminer au mieux leur répartition géographique. Certaines plantes fournissent beaucoup de GOOP et d'autres ont l'avantage de mieux résister aux agressions. Heureusement, vous pouvez vérifier ces informations avant de commencer :

INFORMATION SUR LES PLANTES :

Quand un Botaniste récolte les graines d'une nouvelle plante, une icône apparaît, montrant cette espèce, sur le panneau du Botaniste. En-dessous, vous verrez un disque coloré montrant le type de surface qui convient le mieux à cette plante. Vous pourrez aussi tirer des informations des symboles placés en bas à droit de l'icône.

Le Vieux Manuel

CARRE : intérêt alimentaire de la plante. La taille du carré est proportionnelle au volume de l'énergie qu'elle apporte à une créature qui la mange.
TRIANGLE : teneur en bois de la plante. La taille du triangle est proportionnelle au volume de bois que l'on peut tirer de la plante.
POINT : nombre de graines requises pour créer chaque plante.

LES ESPÈCES DE PLANTES :
Les espèces présentées ci-après sont celles apparaissant dans les premiers temps. Vous devrez découvrir les autres par vous-même !

LE BULBE :



Bon à planter sur les surfaces herbeuses, le bulbe est idéal pour le Botaniste débutant.

LA RACINE :



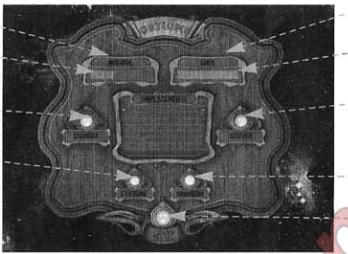
Malgré son nom, la Racine monte vite et bien sur les surfaces herbeuses. Elle a une bonne valeur nutritionnelle pour les créatures.



Le Massif pousse très bien quand il est entouré d'herbe. Il peut se reproduire très vite dans les bonnes conditions.

Le Vieux Manuel

ECRAN DES OPTIONS



COUP DE POUCE

Si vous avez de la peine dans les premiers niveaux, cette rubrique est pour vous. **Ne la lisez pas si vous voulez trouver tout seul** comment finir un niveau et comment plaire aux Ethériens.

NIVEAU UN : EXCELAND.

Dites à votre Ingénieur de construire immédiatement la base. Il n'y a qu'une veine de minerai aussi commencez par là. Si vous utilisez votre Généticien, soyez prudent car il peut aisément être tué par les Mules indigènes situées à l'ouest. Le mieux est d'en isoler avant de faire des recherches car une seule Mule peut être aisément paralysée par un Généticien.

NIVEAU DEUX : KRELL.

Essayer de faire un Module Génétique le plus vite possible. Vous aurez d'abord besoin d'un Extracteur, d'un Générateur de Niveau 1 et d'un Processeur de Photon. Votre Botaniste doit semer autour de la base et récolter toutes les nouvelles plantes qu'il trouve. Utilisez le GOOP produit par l' Extracteur pour fabriquer autant de Mules que vous pourrez. Profitez-en pour vous assurer que le niveau de connaissance de la Mule est de 50 % (il est impossible de pousser les recherches au-delà, à cette étape). Quand les Ethériens arriveront, envoyez toutes vos Mules vers la zone marquée et attendez.

NIVEAU TROIS : MADAMI

Comme votre base est bien établie, tout ce dont vous avez vraiment besoin de vous soucier c'est de faire du GOOP. Lancez rapidement le Module Génétique et le Centre de Recyclage. Pendant ce temps, votre Botaniste devra remplacer ses graines par celle de la nouvelle Racine car elle plus adaptée que le Bulbe. Votre Généticien n'est pas très utile à ce niveau puisque vous devriez avoir atteint un niveau de connaissance de la Mule de 50 %. Utilisez en cas d'urgence pour défendre la base contre des attaques ennemies. Vous aurez besoin de faire une cuve de GOOP ou deux pour en avoir la quantité nécessaire à ce niveau. Vous aurez également besoin de 5 à 8 Mules pour exploiter les

Le vieux Manuel

forêts. Essayez de laisser les Racines s'acclimater avant de lâcher la horde de recyclage. Il y a une autre base dans ce niveau mais elle est inactive. Explorez-la si vous le souhaitez ou servez-vous en pour vous entraîner à l'attaque. Elle n'est pas une menace pour vous, de toute façon.

NIVEAU QUATRE : ROACH

Les zones de ce niveau vous seront disputées par l'adversaire informatique, aussi vous devez être prêt à réagir vite. Là encore, vous devez lancer en priorité votre Module Génétique. Quelques Mules doivent être dédiées à la fabrication de GOOP et à la défense de la base tandis qu'un groupe plus conséquent assurera la protection des zones et tuer toutes les Mules ennemies qu'elles trouveront. Au nord-est de la base, il y a un groupe de créatures qu'il vaut mieux ne pas mettre en colère car il est plus épineux de lutter contre deux ennemis différents. Votre Berger aidera votre Généticien à protéger la base puisque ce niveau sera complété avant que vous ne commenciez un programme d'élevage. Ne laissez pas l'adversaire informatique gérer les zones car les Ethériens vous punirait pour avoir négligé votre travail. Surveillez la direction prise par les gardiens Ethériens quand ils arrivent, elle vous montrera la zone à laquelle vous devez d'abord vous consacrer.

NIVEAU CINQ : BROWN

A partir de là, ça se complique et ça devient d'autant plus intéressant. C'est la première que vous déterminez quel spécialiste doit se rendre sur la planète. Ne gaspillez pas votre meilleur spécialiste, à moins d'avoir la main sûre. Comme c'est une mission d'exploitation des zones, il y a plein d'opportunités de les rentabiliser. Assurez-vous seulement d'en choisir une de chaque sorte.

Vous devez envoyer immédiatement votre Généticien vers la zone nord-est. Il y trouvera un groupe de Crabes indigènes qu'il devra étudier le plus possible. Construisez un Extracteur dans la plus proche des deux veines de minerai et construisez un Générateur à mi-chemin entre les deux veines Construisez pour finir un second Extracteur sur la veine la plus au nord. Deux Extracteurs devraient vous approvisionner régulièrement en GOOP, au début. Ils augmenteront aussi votre capacité de stockage et faciliteront la construction.

Votre préoccupation suivante, ce sont les attaques. Il y aura des Mules qui s'approcheront de la zone, plus des Crabes qui sortiront de l'eau, au sud. Notez que quand les créatures sont sous l'eau, elle n'apparaissent pas sur la carte. Vous devrez organiser un groupe de défense de la base composé de diverses créatures, l'idéal étant des Crabes. Placez-les sur le chemin des créatures menaçantes avant qu'ils puissent les intercepter automatiquement.

Quand la première zone est épuisée, une autre apparaît. Elle est assez près d'une base ennemie ce qui la rend très vulnérable. Déplacez immédiatement les Mules que vous avez utilisées dans la première zone vers la seconde. Vous pouvez renforcer la troupe avec des Crabes que vous ferez traverser l'eau (le chemin le plus direct). Il y a une autre sorte de plante, bien adaptée au désert mais cela signifie que votre Botaniste devra renoncer à la sécurité de la base.

C'est le premier niveau dans lequel vous pourrez créer des Hybrides et améliorer des constructions. Les Hybride ne sont pas vraiment un problème mais l'amélioration des constructions est une autre paire de manches. Assurez-vous que le Broyeur est plein et

The New Market

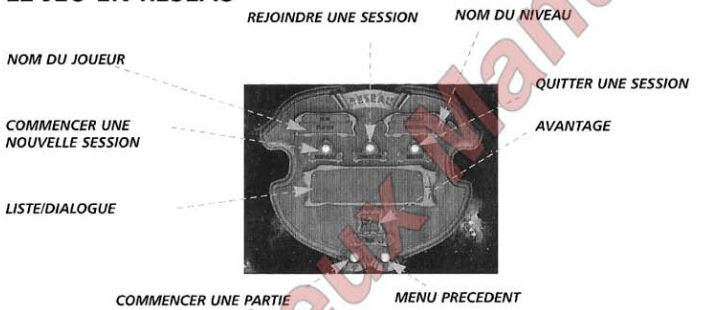
que vous disposez d'au moins trois Crabes et trois Mules. Si vous améliorez votre Module Génétique, vous pouvez pousser les recherches sur toutes les créatures disponibles jusqu'à 75%.

NIVEAU SIX ET AU-DELÀ :

Vous devez toujours être rapide. Etablissez vite votre base et rassemblez le plus de créatures possible pour la défendre. Les autres niveaux seront plus faciles si vous essayez de neutraliser au plus tôt les bases ennemies, bien que ce ne soit pas toujours possible.

Bonne chance et joyeuse colonisation !

LE JEU EN RÉSEAU



Vous pouvez jouer à Gene Wars avec vos amis ou collègues par le biais d'un réseau IPX. Si vous avez accès à un réseau IPX, voici comment vous connecter pour jouer. Chargez le jeu normalement. GeneWars détectera automatiquement le réseau et affichera l'option **Réseau** au menu principal. Cliquez sur cette option avec le **bouton gauche** de la souris pour afficher l'écran du Réseau :

ENTRER UN NOM

Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur la zone d'affichage du nom pour jeter la terreur dans le coeur de vos adversaires en adoptant un terrifiant pseudonyme.

REJOINDRE UNE SESSION EN COURS

Toutes les sessions sont affichées dans la boîte de dialogue de l'écran. On peut lire les huit premiers caractères de l'hôte. Sélectionnez la session que vous voulez rejoindre en cliquant avec **le bouton gauche** de la souris puis cliquez sur **Joindre**. Vous faites maintenant partie de la session et la boîte de dialogue affiche automatiquement le nom des personnes jouant avec vous.

Le vieux manuel

QUI SUIS-JE ?

Votre nom apparaîtra en haut de la boîte de dialogue entouré d'une case de couleur. Cette case vous montre les couleurs de votre équipe et peut être utilisée pour identifier vos spécialistes et créatures dans le jeu. Quiconque participe à cette session devra avoir sa propre couleur pour être identifier et permettre de saines vendettas.

COMMENCER UNE NOUVELLE SESSION

S'il n'y a pas de session disponible, vous devrez en créer une vous-même en espérant que d'autres personnes auront l'amabilité de s'y joindre. Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur le bouton **Nouveau** pour initier automatiquement une session.

QUITTER UNE SESSION

La compétition est trop rude ? D'emblée vous avez pris peur ? Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur le bouton **Quitter** pour abandonner immédiatement la session (et vivre comme un couard pour le restant de vos jours !).

DISCUTER

Pendant que vous participez à une session, vous pouvez discuter avec les autres joueurs rien qu'en tapant au clavier. Tout ce que vous tapez s'affiche automatiquement dans la boîte de dialogue à côté de votre couleur. Appuyez sur la touche **Entrée** pour envoyer le tout. Profitez-en pour narguer vos adversaires avant de commencer à jouer.

CHOIX DE NIVEAU

Avec ce mode, il y a huit niveaux mais seul l'hôte peut décider du prochain qui sera joué. Pour sélectionner un niveau, cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur les flèches de chaque côté du nom du niveau.

NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre de joueurs dans la session est affiché de deux manières. D'une part tous les noms sont visibles dans la boîte de dialogue, d'autre part une rangée de spécialistes indique le nombre de joueurs connectés.

AVANTAGE

Avant de commencer à jouer, vous pouvez choisir un avantage à avoir sur les autres joueurs. Ces avantages sont sous forme de recherche supplémentaire sur un type de créature de pure souche. Sélectionnez votre créature parmi les quatre disponibles (Dino, Crabe, Grenouille et Oiseau) en cliquant avec le **bouton gauche** de la souris sur les flèches de chaque côté de la créature. Le type de créature que vous choisissez commencera avec 50 % de niveau de recherche et aura son pouvoir spécial. Faites le bon choix !

COMMENCER LA PARTIE

Quand tous les joueurs sont prêts, l'hôte doit cliquer avec le **bouton gauche** de la souris sur la **coche** et... que le carnage commence !

QUITTER L'ÉCRAN DU RÉSEAU

Idéal pour la couardise totale ! Cliquez sur la **croix** pour retourner à l'écran de titre.

Le Vieux Manuel

POUR JOUER EN RÉSEAU

Heureusement, le jeu en réseau est très similaire au mode Un Joueur, vous pouvez donc vous reporter aux instructions de la rubrique *Mode Un Joueur*.

CONTACTER VOS ADVERSAIRES

Les touches **F1** à **F4** sont utilisées dans le mode de jeu en réseau pour contacter vos adversaires. Appuyez sur la touche qui correspond à votre adversaire puis tapez une ligne de texte et appuyez sur la touche **Entrée** pour l'envoyer. Rien ni personne ne vous censure alors dites ce que vous voulez ! Si vous voulez envoyer un message à tous vos adversaires, appuyez sur la touche de fonction qui correspond à votre propre personnage, puis tapez et envoyez en tapant sur la touche **Entrée.**

GAGNANTS ET PERDANTS

Dans une partie de GeneWars en réseau, le gagnant est celui qui réussit le mieux l'un des deux types d'action : si le niveau contient des zones éthériennes, votre objectif est de totaliser le plus de zones possibles et donc, bien sûr, d'empêcher vos adversaires d'en gagner. S'il n'y a pas de zones éthériennes, votre objectif est d'écraser vos adversaires en utilisant tous les moyens possibles. Simple, hein ?

Le Vieux Manuel

GÉNÉRIQUE

CONÇU PAR BULLFROG
PRODUCTIONS LTD.
"GAMES THAT DON'T SUCK"
EQUIPE VENUS DEVELOPMENT

Direction :	Les Edgar, Peter Molyneux, David Byrne
Chef de projet :	Richard Reed
Programmation :	Richard Reed, Alex Trowers, Bjarne Rene, Sean Cooper, ety Nuttall, ety Cakebread.
Graphiste principal :	Jon Farmer
Graphistes :	Neil Kaminski, Matthew Wee, Fin McGechie, Mark Pitcher, Stuart Black, Chris Hill, Paul McLaughlin, Eoin Rogan, Steve Wilding, Randall Ho.
Musique et effets sonores :	Russell Shaw
Support technique Audio :	Peter Doidge-Harrison
Producteur :	Andy Nuttall.
Conception des niveaux :	Alex, Shin Kanaoya, Natalie White
Découpage :	James Leach, Sean Masterson, Neil Cook
Support Réseau :	Mark Lamport
Conception du moteur :	Glenn Corpes
Bibliothèques et outils :	Mark Huntley, Alex Peters, Rick Heywood
Support technique :	Kevin Donkin, Mike Burnham
Responsable des tests :	Andy Robson
Testeurs principaux :	Steve Lawrie, Nathan Smethurst
Testeurs :	Kevin Ashworth, Paul Boulden Jeff Brutus, John Burton, Charles Edwards, Daniel Farley, William Goldsworth, Kauskik Gupta, Ricky Haggett, Wayne Imlach, Amir Ismaiel, arren Jones, Paul Londei, Toby Older, Tristan Paramor, Kevin Phillips, Dean Swift, Dave Weeks, Chris Winfield, Idwal Wynn-Jones, Alex Wingrove, Guilherme Xavier

Le vieux Manuel

Marketing :	Sean Ratcliffe, Pete Murphy
RP :	Cathy Campos
Localisation pour la France :	Catherine Guérin
Administration :	Audrey Adams, Emma Gibbs, Jo Goodwin, Sian Jones, Kathy Mcentee
Merci à :	Mark Adami, Dennis Alderton, Jonty Barnes, etrew Bass, Michael Willis, Peter Blow, Gary Carr, Martin Carroll, Dene Carter, Simon Carter, Matthew Chilton, Adam Coglan Glenn Corpes, Alex Cullum, Annette Dabb, Dianna Davies, Tony Dawson, Ben Deane, Mike Diskett, Vincent Farquharson, Steve Fitton, Lucia Gobbo, Alex Godsill, Mark Healey, Richard Heywood, Stephen Jarrett, John Kershaw, Ken Malcolm, Barry Meade, Steve Metcalf, Adrian Moore, Barrie Parker, Jon Rennie, Jo Rider, Saurev Sarker, Ian Shippen, Carsten Sorenson, Mark Stacey, Ian Shaw, Guy Simmons, Dr Gary Stead, Jan Svarovsky, Darran Thomas, Mark Webley, Matthew Whitton, Alan Wright et ce pauvre Alex Peters
Nous remercions tout particulièrement :	Martin Bell, Stuart Black, Tony Cox, Mike Man, Matt Sullivan, Rajan Tande
Conception de l'emballage :	Caroline Arthur, James Nolan
Documentation :	James Lenoel & Matthew Miles Griffiths
Adaptation français de la documentation :	Sonia "Sam !" Yazmadjian
Mise en page de la documentation :	**TBD**
Production :	Heather Clarke
Contrôle Qualité :	Simon Rance, Stéphan Graffin

Le Vieux Manuel

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1996 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

Le Vieux Manuel

GARANTIE LIMITÉE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Le Vieux Grimoire

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS
Service Consommateurs
Centre d'Affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 0472 53 25 00.

Pour nous contacter par voie électronique :
E-MAIL INTERNET : uk-support@ea.com
WORLD WIDE WEB : site à l'adresse http://www.ea.com
FTP : site à l'adresse ftp.ea.com
COMPUSERVE : Game Publishers Forum A (GO GAMAPUB) ou envoyez un E-mail au 76004,237

Le Vieux Manuel



GeneWars est une marque de Bullfrog Productions Ltd. Le logo Bullfrog est une marque déposée de Bullfrog Productions Ltd. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques déposées de Electronic Arts. Réalisé avec la technologie Smacker Video. Copyright © 1994 - 1996 par Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software. Windows est soit une marque soit une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Extraits utilisés : Big Aliens From Big Planets (1961, SNP Inc) ; They Came From Venus (1959, Vivistar Pictures) ; Killer Babes From Planet Mammarion (1957, WTI) ; Aliens Attack Paris (1959, AB International) ; 84 Pilots in Time (1950, Imakon Productions), Mars Is On Fire (1948, PMI) ; Otherworldly Beings (1958, Unknown) ; Spacefight at Omichron-5 (Unknown). Nous remercions : The Azure Collection, Ron Howard, Media-Okra Film Archive, Richard Gordon, Medio Multimedia Inc.

Le Vrai Manuel



Electronic Arts S.A.
Centre d'Affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 Saint Didier au
Mont d'Or Cedex
FRANCE

