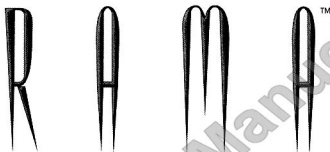


EDITION COLLECTOR

ARTHUR C. CLARKE & GENTRY LEE PRESENTENT

RAMA™

AUX CONFINS DU SYSTEME SOLAIRE.
EXPLOREZ LES LIMITES DE L'AVENTURE.



Sommaire

Note de l'auteur	2
Votre mission	4
Installer et démarrer le jeu	5
L'écran de démarrage	7
L'écran principal du jeu	8
Options du jeu (sauvegarder et recharger votre partie)	9
Se déplacer dans RAMA	10
Interactivité dans RAMA	14
Utiliser votre ordinateur-bracelet	17
Aide en ligne	20
RAMA les dix premières étapes	21
Service clientèle	26
Assistance technique	29

Note de l'auteur

C'est avec un grand plaisir que je vous souhaite la bienvenue dans le monde de RAMA, un univers qui a d'abord été créé par mon mentor et ami Arthur C. Clarke, puis élargi et étendu par nous deux pendant dix ans. Dans cet énorme vaisseau spatial de forme cylindrique, se trouvent des machines et des créatures extra-terrestres, ainsi que des merveilles tant architecturales que technologiques. J'espère qu'elles vous inciteront à vous poser des questions que vous ne vous êtes jamais posées auparavant. Sommes-nous la seule forme de vie intelligente dans cet univers ? Et si nous ne sommes pas seuls, à quoi pourraient ressembler d'autres formes de vies intelligentes ? Que pourraient-elles penser de nous ? Quels seraient leurs idées, leurs valeurs, leurs objectifs ? Dans quelle mesure pourrions-nous être semblables ? Et dans quelle mesure différents ?

Notre jeu a été conçu, en premier lieu, comme un divertissement, et nous voulons que vous vous amusiez. Mais l'histoire et le jeu ont été entremêlés pour vous inciter à réfléchir sur des sujets qui ne vous préoccuperont pas en temps normal dans un jeu d'aventure.

Nous avons conçu le jeu pour qu'il soit accessible à de nombreux joueurs. Aucune connaissance scientifique ou mathématique n'est néces-

saire pour gagner dans RAMA. Abandonnez juste votre scepticisme et imaginez à quel point il serait excitant de faire partie de la première équipe à explorer un vaisseau spatial extra-terrestre, et suivez votre intuition et les indices que vous trouverez dans le jeu. Les Raméens et les autres extra-terrestres du jeu sont des êtres logiques. Si vous observez les peintures murales, les oeuvres picturales et l'architecture des lieux, vous pourrez trouver des indices qui vous aideront à résoudre les énigmes.

J'ai la chance d'être le père de sept garçons. A présent, ils ont entre trois et vingt ans. Ils sont déjà quatre à jouer à RAMA avec passion, et j'ai pu à la fois assister à leurs progrès et prendre plaisir à répondre aux questions philosophiques suscitées par l'existence de cet énorme vaisseau spatial extra-terrestre et des merveilles qu'il contient. Je souhaite sincèrement que les familles des utilisateurs partagent les frissons et les questions que j'ai pu vivre avec mes enfants.

Arthur et moi, nous avons conçu ce jeu comme un cadeau destiné à tous les penseurs de ce monde, enfants et adultes, pour les divertir et élever leur esprit. Nous espérons que chacun l'appréciera.

Gentry Lee

Votre mission

Nous sommes deux cents ans dans l'avenir. Un vaisseau spatial gigantesque, mystérieux et cylindrique, baptisé RAMA par ceux qui l'ont découvert, a soudain pénétré dans notre système solaire, venant des profondeurs des espaces infinis. Confrontée au savoir avéré qui y existe ou a du moins existé, une intelligence qui surpasse de beaucoup la nôtre, l'Humanité décide d'envoyer une expédition à la rencontre de cet intrus extra-terrestre, afin de déterminer son origine et ses intentions. Les douze astronautes venus de la Terre se posent sur RAMA et pénètrent dans le cylindre sombre et creux. Aussitôt après, le commandant de l'expédition meurt mystérieusement. Vous êtes alors envoyé comme astronaute remplaçant, pour vous joindre à l'équipage lors des phases initiales de son expédition.

Alors que vous pilotez votre navette téléguidée d'une station spatiale proche au site central de l'équipage, juste à l'intérieur de la coque extérieure de RAMA, votre officier supérieur, qui se trouve à l'ISA (Agence Internationale de l'espace), vous explique les objectifs de votre mission. Que fait RAMA ici ? D'où vient-il ? Quel être ou quelle chose a construit ce vaisseau spatial cylindrique au début ? Votre tâche est d'explorer RAMA et de trouver des réponses à ces questions fondamentales.

Installer et démarrer le jeu

Installation sous Windows 95

1. Démarrez Windows 95
2. Insérez le premier CD RAMA dans votre lecteur de CD-ROM
3. Suivez les instructions à l'écran

Démarrage de RAMA sous Windows 95

1. Démarrez Windows 95
2. Insérez (ou réinsérez) le CD approprié de RAMA dans votre lecteur de CD-ROM. Lorsqu'on vous demande si vous êtes prêt à jouer à RAMA, cliquez sur "RUN"

Aide d'installation supplémentaire

Durant l'installation, TEST SYSTEME vérifie que votre ordinateur peut exécuter le jeu. Si vous avez des problèmes lors de l'installation ou du démarrage de RAMA, vérifiez d'abord le fichier d'aide à l'installation. Pour cela, commencez l'installation, cliquez sur AIDE, puis sur SOMMAIRE pour trouver l'aide sur votre élément système ou problème spécifique. Vous trouverez d'autres informations dans le fichier README de RAMA. Les utilisateurs de Windows 95 ayant accès à Internet peuvent choisir la PAGE

WEB du menu d'installation, pour accéder à l'assistance technique, aux questions les plus fréquentes et aux mises à jour possibles de RAMA.

Installation sous DOS

Cette section décrit la procédure d'installation et de démarrage de RAMA à partir de DOS. Ces instructions s'appliquent à un lecteur de CD-ROM D: et à un disque dur C:. Si ce n'est pas le cas sur votre ordinateur, remplacez D: et C: par les lettres de lecteurs appropriées.

1. Après avoir démarré votre machine, insérez le premier CD de RAMA dans votre lecteur de CD-ROM
2. Tapez D: et appuyez sur "Entrée"
3. Tapez install et appuyez sur "Entrée"
4. Suivez les instructions à l'écran.

Démarrage de RAMA sous DOS

1. Allumez votre ordinateur, et insérez (ou réinsérez) le CD RAMA approprié
2. Passez à votre répertoire RAMA sous DOS (tapez par exemple `cd\sierra\ramados\` et appuyez sur "Entrée")
3. Tapez `ramados` et appuyez sur "Entrée" pour démarrer le jeu.

Si vous avez des problèmes lors du démarrage ou de l'exécution du jeu, lisez le fichier README.

L'écran de démarrage

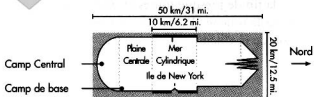
L'écran de démarrage vous offre cinq possibilités.

- **Nouveau jeu** : cliquez ici pour commencer une nouvelle partie.
- **Charger une partie** : cliquez ici pour reprendre une partie préalablement sauvegardée. Choisissez dans la liste la partie que vous voulez reprendre et appuyez sur "Entrée" pour charger votre partie.
- **Prologue** : cliquez ici pour lire l'introduction d'Arthur C. Clarke au monde dans lequel vous êtes sur le point de pénétrer.
- **Remerciements** : cliquez ici pour visualiser les noms des membres de l'équipe de développement de *RAMA*.
- **Vidéo** : Cliquez ici pour poser des questions à Arthur C. Clarke et Gentry Lee.

Vous pouvez passer à la fin de presque toutes les vidéos et animations de *RAMA* en appuyant sur la touche "Echap", à tout instant, durant l'exécution de l'animation ou de la vidéo.

L'écran principal du jeu

Quand vous choisissez de commencer une nouvelle partie de RAMA, l'écran suivant est affiché. L'essentiel du jeu sera joué avec les icônes qui sont affichées sur cet écran.



Options du jeu (sauvegarder et recharger votre partie)

La sélection des options du jeu se fait au moyen de l'icône en haut à gauche de l'écran principal du jeu. Si vous cliquez sur ce bouton avec votre curseur, un menu s'affiche, avec différentes options.



- *Sauvegarder la partie* : lorsque la fenêtre de sauvegarde de la partie est affichée, tapez un nom pour votre partie et appuyez sur "Entrée" pour la sauvegarder. Il est conseillé de sauvegarder souvent votre partie en cours, notamment si vous souhaitez revenir en arrière pour réessayer. (Remarque : vous ne pouvez pas sauvegarder lorsque vous êtes en train d'utiliser l'ordinateur de camp central ou votre ordinateur-bracelet).
- *Rétablir une partie* : choisissez cette option pour reprendre une partie préalablement sauvegardée, ou pour abandonner votre partie en cours et reprendre à un moment précédent de la partie. Lorsque la fenêtre de rétablissement d'une partie s'affiche, cliquez sur une partie dans la liste et appuyez sur "Entrée" pour charger cette partie. (Si vous le faites pendant une partie, sans l'avoir sauvegardée avant, celle-ci sera perdue, alors, soyez prudent.)
- *Volume* : réglez le volume sonore du jeu en cliquant sur la flèche de gauche pour baisser la musique de RAMA, ou la flèche de droite pour l'augmenter. (Cette commande n'a aucun effet sur le volume des effets sonores du jeu, elle influe uniquement sur la musique.)

- *Luminosité* : réglez la luminosité de l’affichage du jeu en cliquant sur la flèche de gauche pour rendre l’écran plus sombre, ou sur la flèche de droite pour le rendre plus clair.
- *Remerciements* : cliquez sur cette option pour visualiser les noms des membres de l’équipe de développement de RAMA.
- *Quitter* : choisissez cette option pour quitter le jeu. Une boîte de dialogue vous demandera de confirmer que vous souhaitez quitter, en cliquant sur “oui” ou “non” **La partie en cours n’est pas sauvegardée automatiquement !** Veillez à sauvegarder la partie en cours avant de quitter, si vous souhaitez pouvoir reprendre au moment où vous avez quitté le jeu.

Remarque : lorsque le menu d’options est affiché, le jeu est arrêté et l’horloge cesse de tourner. Vous pouvez utiliser ce bouton pour faire une **pause** dans une partie. Ceci est une bonne idée si vous souhaitez quitter votre ordinateur quelques instants sans pour autant quitter complètement la partie. Si vous laissez la partie sans faire de pause, vous raterez peut-être des événements importants.

Se déplacer dans RAMA

Déplacements généraux

Se déplacer dans RAMA est très facile. Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris vers la fenêtre d’affichage principale, il apparaît d’abord comme une petite flèche blanche. Si vous déplacez le pointeur de la souris à l’intérieur

de la fenêtre d'affichage, vous verrez qu'il se transforme en une flèche grise à certains endroits. Cette modification vous signale si vous pouvez changer de position ou de point de vue à l'intérieur de RAMA. Les seules situations où ces flèches n'apparaissent pas, sont lorsque vous vous trouvez dans la *plaine centrale* (voir la section sur *la carte radar de la plaine centrale*, ci-après, pour les déplacements à l'intérieur de cette zone de RAMA).

Si la flèche grise est dirigée vers l'**avant** dans la fenêtre de visualisation ou vers l'**arrière** en-dehors de la fenêtre de visualisation, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette flèche : cela modifiera votre position (se rapprocher ou s'éloigner de ce que vous regardez).



Si la flèche grise est tournée vers la **droite** ou la **gauche**, ou dirigée vers le **haut** ou vers le **bas**, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour modifier votre point de vue, mais cela ne modifie pas votre position à l'intérieur de RAMA. Vous pouvez effectuer une rotation complète sur vous-même pour surveiller votre environnement sans vous déplacer, en cliquant de manière continue sur la courbe droite ou gauche, jusqu'à vous retrouver à votre point de vue de départ (cela ne fonctionne pas avec les flèches directionnelles "haut" et "bas").



La boussole

Pour vous aider dans votre orientation, votre écran est doté d'une *boussole* au milieu de la section inférieure. Elle a la forme d'un cercle rouge au-dessus de flèches tournées vers l'extérieur. Le cercle est muni d'une aiguille tri-

angulaire toujours pointée vers le Nord de RAMA, l'extrémité du cylindre la plus éloignée de vous. (Votre position de départ, le camp central de l'ASI, est située en plein centre de l'extrémité Sud du cylindre).

Les flèches situées à l'intérieur de l'anneau rouge vous montrent le nombre de points de vue accessibles à partir de votre position. Il peut y avoir jusqu'à dix flèches affichées sur la boussole (une pour chaque direction horizontale, plus " haut " et " bas "), ou une seule flèche, selon votre position dans RAMA. La flèche blanche indique la direction en face de vous.

Vous trouverez également une **carte des lieux** pour vous aider à rester sur le bon chemin. Vous pouvez y accéder avec votre *ordinateur-bracelet*, muni de multiples fonctions, qui est décrit plus loin dans ce manuel (voir page 17).

La carte radar de la Plaine Centrale

De nombreux endroits intéressants peuvent être trouvés dans la vaste région que les astronautes ont appelée "la Plaine Centrale". La Plaine occupe la totalité du territoire de l'hémicylindre Sud, s'étendant de la muraille extrême du Sud (où se trouve le camp central) jusqu'à la Mer Cylindrique, et parcourant tout le pourtour intérieur du vaisseau en une boucle continue.

Etant donné que cette région est gigantesque, on vous a donné une carte radar de la zone, pour vous aider à vous y déplacer facilement et rapidement. La carte radar apparaît automatiquement dès que vous vous dirigez vers la Plaine Centrale. Elle apparaît comme une section aplatie cylin-

drique. Le petit cercle intérieur est la frontière entre la Plaine Centrale et la Mer Cylindrique. L'épais cercle extérieur marque l'endroit où la Plaine arrive à la muraille extrême du Sud. Votre position actuelle dans la Plaine est signalée par un petit point blanc et le nombre 002, qui est votre numéro d'identification dans l'équipe.

Chacun des points rouges sur la carte radar signale une zone que les autres astronautes de l'équipe ont jugée intéressante et qui mérite une exploration, ou alors une zone où il se passe quelque chose. Cependant, tous les lieux ne sont pas toujours accessibles, et certains peuvent se déplacer. Si les environs d'un lieu signalé s'illuminent sur votre carte radar lorsque vous y déplacez le curseur, ce lieu est accessible. En cliquant sur la zone illuminée, vous obtenez une vue radar rapprochée de ce lieu. Les zones ou objets violets à l'intérieur de cette vision rapprochée ont été signalés comme particulièrement intéressants par l'équipe. Vous pouvez également voir les balises d'identification des autres astronautes, qui s'affichent sous forme de points blancs avec le numéro d'identification du membre de l'équipe à proximité. Vous observerez parfois d'autres signaux étranges sur votre radar : ils pourraient valoir la peine que vous y jetiez un coup d'œil.

Pour vous déplacer vers un lieu déterminé (et retourner à la visualisation de RAMA à la première personne), cliquez sur la vision radar rapprochée, la carte radar sera automatiquement remplacée par la vision normale. Si vous ne souhaitez pas visiter ce site, vous pouvez quitter la vision radar rapprochée en cliquant sur la carte radar, n'importe où hors de la zone de vision rapprochée.

Interactivité dans RAMA

Lors de vos déplacements avec le vaisseau spatial, vous verrez sans doute des objets intéressants avec lesquels vous souhaiterez entrer en interaction. Vous pouvez prendre certains objets et les transporter avec vous, en pousser ou en tirer d'autres, ou les manipuler d'une autre manière.

Pour voir si vous pouvez interagir avec certains éléments de RAMA, déplacez le curseur de la souris sur les objets qui vous intéressent. Si la flèche blanche devient *une main qui attrape* ou *une main qui montre*, vous pouvez faire quelque chose avec cet objet. *La main qui attrape* apparaît si l'objet peut être ramassé, poussé, tiré, ou manipulé d'une autre manière. *La main qui montre* apparaît si l'objet est muni de touches sur lesquelles vous pouvez appuyer. Pour manipuler l'objet, placez l'une des icônes de main sur l'objet et cliquez. Si l'objet peut être ramassé, la flèche se transforme en un modèle réduit rouge de l'objet que vous avez attrapé. Si l'objet ne peut pas être ramassé, d'autres transformations résulteront de vos manipulations (une porte qui s'ouvre, par exemple). Remarque : certains objets, dont vous ne savez que faire au début de votre exploration, peuvent s'avérer utiles par la suite.

Remarque : Si vous avez besoin d'un objet particulier — une clé ou un autre outil, par exemple — pour manipuler un autre objet, l'icône de main n'apparaîtra pas. L'icône de main apparaît seulement si vous pouvez manipuler l'objet à mains nues. Reportez-vous à la section "Utiliser des objets" ci-dessous pour avoir des détails sur la manière d'utiliser des outils pour manipuler des objets.

Inventaire

Après avoir ramassé un objet, vous pouvez le placer dans votre inventaire en cliquant sur le curseur de *la zone d'inventaire* qui apparaît dans le coin en bas à droite de votre écran. Cet objet sera alors ajouté aux objets déjà en votre possession. La zone d'inventaire affiche huit objets simultanément. Si vous portez plus de huit objets, vous pouvez utiliser les flèches haut et bas sur la droite de la zone d'inventaire pour faire défiler l'écran de votre inventaire vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que vous trouviez l'objet que vous souhaitez. Tous les objets de votre zone d'inventaire peuvent être pris à tout moment en utilisant la main qui attrape. Vous pouvez également réordonner les objets de votre inventaire en prenant un objet et en le déplaçant ailleurs dans la boîte.

Observez bien

En tant que scientifique, vous voudrez examiner de près tous les objets que vous trouverez lors de votre exploration de RAMA. Pour cela, prenez l'objet avec la main qui attrape, puis déplacez le curseur (qui a maintenant l'aspect de l'objet) au-dessus des trois "yeux de Raméen", qui se trouvent dans le coin en bas à gauche de votre écran. Cliquez l'objet sur les yeux, et la fenêtre de vision principale se transformera pour vous montrer une vue rapprochée de l'objet. (Vous pouvez également obtenir une vue rapprochée de chacun des objets de votre zone d'inventaire en déplaçant le curseur sur eux et en cliquant avec le bouton **droit** de la souris.) Si vous déplacez le curseur jusqu'à ce qu'il se transforme en une flèche tournée vers la droite ou vers la

gauche, et que vous cliquez et **maintenez** la touche de la souris enfoncée, l'objet va tourner sur lui-même, de sorte que vous pourrez en voir clairement toutes les faces. Pour interrompre la rotation, relâchez le bouton de la souris.

Utilisation des objets

Vous pouvez également manipuler un objet en vue rapprochée : si la main qui attrape ou montre apparaît, utilisez-la comme vous l'auriez fait ailleurs. Pour retourner à une vue normale, remettez l'objet dans votre inventaire en cliquant sur la zone d'inventaire.

Lors de votre exploration, il est également possible que vous trouviez quelque chose que vous aurez envie de manipuler, mais qui requiert autre chose que vos mains nues. Vous pouvez prendre n'importe quel objet de votre inventaire (le curseur se changera en cet objet) et essayer de "l'utiliser" sur quelque chose que vous trouvez, en plaçant l'objet que vous tenez sur celui que vous voulez manipuler. Si l'objet peut être utilisé à cet endroit, il deviendra rouge. En cliquant sur l'objet qui devient rouge, vous pourrez l'utiliser. Certains objets disparaissent de votre inventaire après utilisation (ils ont été "consommés"), alors que d'autres peuvent retourner dans votre zone d'inventaire après utilisation.

Remarque : ce n'est pas parce qu'un objet *peut* être utilisé à un endroit précis, que c'est ce qu'il faut faire !

Combiner des objets

Parfois, vous pourrez agir avec un objet sur un autre, ou combiner deux objets ou plus pour créer un nouvel objet. Pour essayer, prenez un objet de votre zone d'inventaire, déplacez le curseur (sous forme d'objet) vers un deuxième objet de votre zone d'inventaire. Si les deux objets peuvent être combinés ou utilisés d'une manière ou d'une autre, le curseur deviendra rouge. Cliquez avec la souris pour voir quelle est la conséquence de l'utilisation des deux objets ensemble. Vous pouvez également combiner deux objets lorsque l'un d'eux est visualisé en mode rapproché.

Utiliser votre ordinateur portable

L'ordinateur compact que vous transportez dans votre inventaire est un élément d'équipement important pour votre mission. Il fait à la fois fonction de dispositif de stockage de données et de terminal de communication. Pour utiliser votre ordinateur, prenez le dans la zone d'inventaire et cliquez sur les yeux Raméen (ou placez le curseur dessus et appuyez avec le bouton droit de la souris). La zone d'inventaire présente un ordinateur ouvert, tandis que la fenêtre principale vous montre l'affichage de l'écran de votre ordinateur, avec trois options de commandes. Choisissez l'option que vous souhaitez en cliquant dessus.

- *Courrier* : cette option vous permet d'avoir accès au courrier que votre ordinateur a reçu, soit transmis par l'un de vos partenaires d'équipage,

ou téléchargé vers votre ordinateur via un “cube de données”, le moyen de stockage du futur.

- *Carte* : cette option affiche *une carte du site* où vous vous trouvez actuellement. Seules les zones que vous avez effectivement visitées apparaissent sur cette carte, si bien que chaque carte des lieux change au fur et à mesure que vous explorez davantage de terrain sur le site. Votre position actuelle est signalée par un point rouge, accompagné de votre numéro d'identification d'équipage. Cette carte n'est pas disponible lorsque vous vous trouvez dans la Plaine Centrale.
- *Sortir* : cette option ferme votre ordinateur et vous renvoie à l'écran principal.

Lire le courrier

Le courrier que vous recevez des membres de votre équipage est automatiquement stocké dans votre ordinateur (la plupart des messages de courrier comprennent un élément vidéo, et sont désignés par “vidéomail”.) Pour lire le courrier, cliquez sur l'option *Courrier* de l'écran principal de votre ordinateur, ce qui affiche l'écran d'interface courrier. Sur la partie gauche de l'écran est affichée une liste de tous les messages que votre ordinateur a reçus jusqu'à présent. Votre ordinateur affiche le nom de la personne qui a envoyé le message, le nom du ou des destinataires, et l'objet du message. Si la liste contient plus de cinq messages, des flèches directionnelles haut et bas sont affichées pour vous permettre de vous déplacer dans la liste et de

trouver le message auquel vous voulez accéder. La commande *Retour* se trouve au sommet de la liste : en cliquant dessus, vous quittez l'écran d'interface courrier et retournez à l'écran principal de l'ordinateur.

Pour lire un message, cliquez dessus. Le message est sélectionné et la partie droite de l'écran affiche la vidéo ou le texte qu'il contient. Si le message est de type vidéomail, une flèche et un carré sont disposés sous l'écran vidéo. Si vous cliquez sur la flèche, la vidéo est visionnée, elle s'arrête et retourne au début quand vous cliquez sur le carré. Vous pouvez également démarrer la vidéo en cliquant une deuxième fois sur le message lui-même. Vous pouvez passer directement à la fin de presque toutes les vidéos et animations en appuyant sur la touche "Echap" à tout moment durant la visualisation.

Remarque : l'interface de commande de l'ordinateur de l'équipage au Camp Central est exactement la même que celle de votre ordinateur personnel. Cependant, les messages que vous visualisez sur l'Ordinateur Central *ne sont pas* mémorisés dans votre ordinateur personnel. Si vous voulez revoir ces messages, vous devrez retourner à l'Ordinateur Central.

Télécharger des cubes de données

Pour télécharger le contenu d'un cube de données dans la mémoire de votre ordinateur, prenez le cube et cliquez sur votre ordinateur dans la zone d'inventaire. L'interface courrier est affichée, avec une liste des messages contenus dans ce cube de données (un cube peut contenir plusieurs messages). Ces messages peuvent être visualisés comme du courrier ordinaire.

Après le téléchargement du cube de données, les messages qu'il contient sont ajoutés à la liste de messages que contient votre ordinateur, et le cube de données lui-même est désaffecté.

Vidéocourrier en direct

Parfois, vous pourrez recevoir une communication en temps réel de l'un des membres de l'équipage. Vous entendrez un bruit étrange et votre ordinateur se mettra automatiquement en marche. Après avoir écouté le message en temps réel, il sera stocké dans votre ordinateur avec le reste du courrier. *Seul* le courrier qui a été transmis à votre attention sera sauvegardé : toute interaction en direct avec l'un de vos équipiers ne sera pas sauvegardée. Il faut donc faire attention lorsqu'un de vos équipiers s'adresse directement à vous.

Aide en ligne

Il y a deux moyens d'avoir accès à une aide rapide dans le jeu.

- **Zone de texte** : une petite zone de texte se trouve dans le coin supérieur gauche de votre écran. Si vous déplacez votre curseur n'importe où sur l'interface du jeu, ou sur n'importe quel objet de votre inventaire, cette zone affichera un message vous indiquant la nature de cet objet ou cette icône.
- **Puck** : Puck est un petit robot mécanique que vous donnera un

astronaute peu après votre arrivée dans RAMA. Il restera dans votre poche durant votre exploration et vous donnera un coup de main de temps en temps. si vous prenez Puck et le déplacez sur des objets de la fenêtre de visualisation principale, la zone de texte vous indiquera ce que ses capteurs décèlent sur l'objet que vous examinez. Si Puck devient rouge quand il est sur un objet, vous pouvez cliquer sur le bouton gauche de la souris pour écouter une description enregistrée de ce que vous voyez. De plus, Puck peut vous transmettre, de temps en temps, de sa propre initiative, des conseils ou des renseignements qui pourraient vous aider.

RAMA : les dix premières étapes

Le didacticiel suivant est une initiation progressive et détaillée à *RAMA*. Si vous débutez dans les jeux d'aventures sur ordinateur, cette section vous aidera à démarrer. Si vous êtes un adepte des jeux d'aventures sur ordinateur, vous souhaiterez sans doute passer cette section, car elle pourrait vous donner des informations que vous préférerez sans doute découvrir vous-même.

- 1 Après avoir installé *RAMA*, double-cliquez sur l'icône du jeu pour afficher l'écran de démarrage (s'il n'est pas encore affiché). Choisissez "Nouvelle partie", écoutez les instructions de votre mission tandis que votre navette s'approche du vaisseau, et lorsque vous arrivez sur RAMA, écoutez le message de félicitations de Nicole des Jardins. Quand Nicole

est partie, localisez le curseur et déplacez-le vers l'écran principal de visualisation. Vous vous trouvez au Camp Central de l'ISA, l'étape de ravitaillement pour l'expédition sur RAMA. Juste devant vous se trouve une zone obscure, qui est la seule chose que vous pouvez distinguer de l'intérieur de l'immense vaisseau spatial.

2. La première chose que vous devrez faire est de vous rendre à votre casier et d'y prendre votre équipement. Les casiers se trouvent devant vous et sur votre droite. Déplacez le curseur vers le milieu de l'écran principal de visualisation et attendez qu'il devienne une flèche grise dirigée vers le haut (l'avant). Lorsque c'est le cas, cliquez une fois avec le bouton de la souris, et vous avancerez d'un pas. Déplacez le curseur vers le bord droit de l'écran jusqu'à ce qu'il devienne une flèche épaisse et incurvée, et cliquez pour regarder à droite : vous voyez alors les casiers. Avancez alors à nouveau, et regardez à gauche. Vous devez vous trouver juste devant les casiers.
3. Déplacez le curseur sur les casiers, vous remarquerez qu'aucune icône de main n'apparaît. Pour ouvrir votre casier, vous devez d'abord prendre un outil la clé qui se trouve dans votre zone d'inventaire. Déplacez le curseur vers la zone d'inventaire, et positionnez-le au-dessus de la petite reproduction de la clé. Remarquez que la zone de texte étroite dans le coin supérieur gauche de votre écran décrit l'objet que vous allez saisir. Lorsque le curseur est sur la clé, il se transforme d'une flèche en une main qui attrape. Cliquez sur la clé, et votre curseur prendra l'aspect de la clé.

4. Remarquez que la clé est pourvue du chiffre “ 2 ” Déplacez le curseur clé vers le casier numéro deux, et le curseur devient alors rouge. Cliquez, et vous aurez alors une vision rapprochée du casier n° 2, montrant la serrure et une poignée. Placez le curseur clé sur la serrure ; comme précédemment, il devient rouge. Cliquez sur la serrure avec la clé, et vous entendrez un double cliquetis qui vous indique que votre casier est maintenant déverrouillé.
5. Remettez la clé dans la zone d'inventaire en déplaçant le curseur sur la zone et en cliquant à n'importe quel emplacement vide. Déplacez ensuite le curseur vers la poignée du casier. Il devient alors l'icône de la main qui attrape. Cliquez alors sur la poignée avec cette icône, et le casier s'ouvrira, et vous verrez qu'il contient deux éléments importants d'équipement. L'un est votre couteau ASI multiusages, et l'autre est votre ordinateur.
6. L'objet le plus proche de vous est votre ordinateur compact. Déplacez votre curseur au-dessus de lui jusqu'à ce qu'il devienne une main qui attrape, puis cliquez. Le couvercle de l'ordinateur s'ouvre pour dévoiler son clavier et son écran. Cliquez une deuxième fois dessus, et il sera “saisi” devenant ainsi votre curseur. Placez l'ordinateur dans votre zone d'inventaire, puis prenez le couteau ASI.
- 7 Déplacez le curseur en couteau ASI au-dessus des trois “yeux de Raméen”, dans le coin inférieur gauche de votre écran, et cliquez. Vous obtiendrez une vision rapprochée de votre couteau dans la fenêtre principales. Déplacez le curseur vers l'un des bords de la fenêtre jusqu'à

ce qu'il devienne une flèche grise incurvée. Cliquez et *maintenez* la touche de la souris enfoncée, ce qui fera tourner le couteau, de manière à ce que vous puissiez en voir toutes les faces. Relâchez le bouton de la souris pour stopper la rotation du couteau. Placez le curseur sur le bouton carré blanc du manche du couteau jusqu'à ce que le curseur en forme de couteau devienne une main qui montre, puis cliquez pour appuyer sur le bouton. La première fixation du couteau va s'étendre pour devenir une paire de ciseaux. Remettez le couteau dans la zone d'inventaire et remarquez que le couteau s'est changé en une lame de ciseaux étirée.

8. Déplacez alors votre curseur au-dessus de votre ordinateur et appuyez sur le bouton *droit* de la souris. (Ou prenez l'ordinateur et cliquez l'icône sur les yeux de Raméen, si vous préférez.) Le couvercle de l'ordinateur s'ouvre, et la fenêtre principale devient votre écran d'ordinateur. Cliquez sur l'option *Carte* et repérez-vous sur la carte affichée du camp central ASI. Puis cliquez sur "Quitter" pour retourner à l'écran principal de l'ordinateur. Sur cet écran, cliquez à nouveau sur "Quitter" pour retourner à votre vue du casier ouvert.
9. Déplacer le curseur vers le bas de la fenêtre principale de visualisation jusqu'à ce qu'il devienne une flèche grise orientée vers le bas (s'éloignant du casier). Cliquez pour reculer d'un pas. Tournez vers la gauche, de manière à voir l'ordinateur de la base à l'autre bout du camp. Avancez de trois pas, jusqu'à être juste devant l'ordinateur de la base, puis déplacez le curseur au-dessus du terminal d'ordinateur afin qu'il devienne une main

qui attrape. Cliquez pour vous tourner vers l'ordinateur de la base.

10. L'interface de l'ordinateur de la base est presque la même que celle de votre ordinateur compact, sauf qu'il n'y a pas d'option *Carte*. Cliquez sur *Courrier*. L'écran affiche une liste de messages de vidéomail en attente. Choisissez le premier de la liste le message du Dr Takagishi en cliquant dessus pour le sélectionner (il passe du rouge au blanc). L'affichage vidéo apparaît, montrant le Dr Takagishi et deux boutons, une flèche vers l'avant pour la visualiser et un carré pour stopper et réinitialiser le message vidéo. Cliquez sur la flèche et écoutez le message du Dr Takagishi.

Vous savez maintenant comment exécuter toutes les tâches de base dont vous aurez besoin pour jouer à *RAMA*. A partir d'ici, vous pouvez soit choisir d'écouter d'autres messages stockés sur l'ordinateur de la base, soit cliquer sur la commande *Retour* en haut de la liste des messages pour revenir à l'écran principal, puis sortir de votre ordinateur et explorer plus avant le Camp Central. Bonne chance !

SERVICE CONSOMMATEURS

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut:

vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu

vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel

vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous

d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisezmoi) qui se trouve sur le CD #1 du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.

de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)

d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7jours sur 7** au:

01 46 01 46 50

Pour le **prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous le désirez, vous pourrez recevoir un guide contenant les réponses aux questions courantes par fax. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents de 10 à 19 heures.

Attention aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

La correspondance chiffre/lettre suivante vous permettra de vous déplacer plus rapidement au sein de ce service

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z
---------------	---------------	---------------	---------------	------------	---------------	---------------	---------------	---------------

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par email. Connectez-vous sur le site Sierra à l'adresse suivante

<http://www.sierra.fr>

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7** Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.

(2,23 FF la minute, tarif en vigueur au 21 septembre 1995)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante

COKTEL SIERRA

Parc Tertiaire de Meudon

25 rue Jeanne Braconnier

92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte et ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

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 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 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.

Évitez 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.

(Arrêté paru au J.O. publié par le Ministère public, essentiellement destiné aux jeux vidéo)

Retournez au plus vite votre bon de garantie
pour bénéficier de tous les avantages Sierra/Coktel.



1) 1 Abonnement gratuit pendant 1 an* à Multimédia News :

Notre magazine trimestriel pour tout savoir de l'actualité des jeux et éducatifs **Sierra/Coktel**.

2) Une hot line gratuite : Nous sommes à votre disposition 7j/7 au 01 46 01 46 50 pour répondre de 9h à 21h à toutes vos questions techniques.

3) La garantie contre tout défaut éventuel :

Tout disque défectueux vous sera échangé **jusqu'à 90 jours** après l'achat.

*Votre abonnement est valable 1 an en France métropolitaine à compter de la réception de votre Carte de Garantie. Il sera renouvelé gratuitement pour une période de 1 an dès réception d'une nouvelle Carte de Garantie.

Merci de compléter les informations suivantes en Majuscules.

NOM _____

Prénom _____ **N° de client** _____

Adresse _____

Ville _____ **Code postal** _____

Pays : _____ **Date de naissance:** _____

Système *

PC Win95 ☐ PC Win 3.1 ☐ Mac ☐ Autres ☐

Périphérique

Imprimante Oui ☐ Non ☐ Modem: Oui ☐ Non ☐

Accès Internet : Accès simple ☐ AOL ☐ CompuServe ☐ Autres ☐

Merci de cocher la case correspondante

Email: _____ @ _____

Votre achat : _____ **Merci d'indiquer le titre complet** _____ **Date d'achat** _____

Produit acheté _____

Nom du magasin _____ **Ville** _____



**RENDUEZ-VITE VOTRE CARTE DE GARANTIE POUR BÉNÉFICIER
DES AVANTAGES OKTEL-SIERRA**

Ne pas
Affranchir

CORRESPONDANCE-RÉPONSE

VALABLE DU
09/01/1995 AU 08/01/1998

A utiliser seulement en
France métropolitaine et
dans les départements
d'Outre-Mer

Coktel Vision
Autorisation N° 809
92366 Meudon-la-Forêt Cedex
France

T

Chacune des sociétés du groupe SIERRA est dénommée «SIERRA» dans les paragraphes suivants.

SIERRA n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. SIERRA décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

SIERRA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si SIERRA est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. SIERRA ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de SIERRA ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou transférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

Le Vieux Manuel

Sous licence conjointement avec International Computer Group. Les droits multimédia interactifs de Arthur C. Clarke et Gentry Lee sont représentés par International Computer Group.

● 1996 Sierra On-Line, Inc. ● et ● sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. D'après les romans de Arthur C. Clarke et Gentry Lee RAMA II ● 1989, The Garden of RAMA ● 1992, RAMA Revealed ● 1994.

RAMA COLLECTOR FF MANUEL CD
5987012CZ062Z