SECRET MISSION



PHILIPS

PC CD-ROM

INSTALLATION

1) Exécuter l'installation

1.1) Installation sous MS-DOS ou PC-DOS :

Tapez la lettre de l'unité de votre CD-Rom suivi de :, par exemple **D :** et pressez la touche **Entrée**.
Ensuite tapez **install** suivi de la touche **Entrée**.
Vous avez deux choix possibles : Installer ou Quitter.
Choisissez **installer**.

1.2) Installation sous Windows 3.1 ou 3.11 :

Sélectionnez **Quitter Windows...** dans le menu **Fichier** et suivez la procédure ci-dessus "1.1) Installation sous MS-DOS ou PC-DOS"
Il est indispensable de quitter Windows 3.1 ou 3.11 pour configurer correctement le jeu.

1.3) Si vous avez Windows 95 :

Insérez le CD-Rom dans le lecteur une fois que vous vous trouvez sous Windows 95.
Une fenêtre apparaît dès que le CD-ROM est inséré dans le lecteur de CD-ROM. Deux options sont alors disponibles **Installer** ou **Quitter** choisissez Installer.
Si aucune fenêtre ne s'affiche, double cliquez sur **Poste de travail** puis sur le **CD-ROM SMISSION**.
Deux options sont alors disponibles : Installer ou Quitter.
Choisissez **Installer.**

Note : Nous vous conseillons de désactiver l'écran de veille avant de lancer le jeu.

2) Procédure d'installation

2.1) le programme vous demande sur quelle unité de disque dur il doit copier les fichiers nécessaires à l'exécution du jeu.
Suivant votre configuration vous aurez un ou plusieurs choix (C :, D :, E :, etc...).

Faites le choix du disque dur avec le pointeur de la souris.
Si vous voulez **annuler l'installation** cliquez sur **Annuler** puis **Quitter**

En sélectionnant **Installer**, le jeu vous propose ensuite un nom de répertoire par défaut **"SMISSION"** pour y copier les fichiers. Vous pouvez créer un autre répertoire si **"SMISSION"** ne vous convient pas.
Ensuite pressez la touche **Entrée** pour valider votre choix.
Vous devez disposer de 2,5 Mo libre sur votre disque dur pour installer le jeu.
Une fois la copie des fichiers terminée, cliquez sur **OK**. **Le jeu essaie de détecter votre carte sonore.**
Si la détection est réussie, le programme utilise la configuration correspondant à votre carte sonore. Vous pouvez alors tester le son en cliquant sur **Tester** pour entendre une musique, puis **OK**.
Dans le cas contraire, vous devez entrer les paramètres de votre carte sonore selon les choix proposés.
Sélectionnez Sound Blaster (ou compatible) ou Sound Blaster Pro lorsque votre carte n'est pas dans la liste proposée.

Vérifier que le son fonctionne en cliquant sur Tester, sinon essayez d'autres valeurs.
Ensuite, le programme vous demande de sélectionner le type de carte sonore pour jouer les musiques MIDI.
Sélectionnez la valeur d'adresse pour le gestionnaire MIDI (en général, ajoutez 400 à la valeur d'adresse choisie dans le premier paramétrage. Exemple : 220+400=620. Choisissez 620 parmi les valeurs proposées).
Cliquez sur Tester. Si vous entendez une musique, votre carte est bien configurée.
Pour avoir des informations complémentaires, une option d'aide est disponible durant toute la procédure d'installation, n'hésitez donc pas à la consulter.
La documentation se référant à la carte sonore fournie avec votre ordinateur peut aussi vous donner des informations importantes.
Choisissez l'option Configurer du programme d'installation pour modifier les valeurs.

3) Lancement du jeu

3.1) Sous MS-DOS ou PC-DOS :

Allez dans le répertoire où le jeu a été installé (SMISSION par défaut) sur votre disque dur.
Une fois que vous êtes sur le disque dur, tapez par exemple : cd \Smission puis pressez la touche Entrée.
Ensuite tapez Smission et pressez la touche Entrée

3.2) Sous Windows 3.1 ou 3.11 :

Sélectionnez **Quitter Windows...** dans le menu **Fichier** et suivez la procédure ci-dessus "3.1) Lancement sous MS-DOS ou PC-DOS" Il est impératif de lancer le jeu sous MS-DOS pour éviter des conflits sonores et pour accroître la vitesse d'exécution de Secret Mission.

3.3) Si vous avez Windows 95 :

Une fois le CD-ROM dans le lecteur, une fenêtre affiche un écran JOUER CONFIGURER DÉSINSTALLER ou QUITTER
Si aucune fenêtre ne s'affiche, **double cliquez** sur **Poste de travail** puis sur le **CD-ROM SMISSION.**
Quatre options sont alors disponibles :

JOUER permet de lancer le jeu.

CONFIGURER permet de changer les valeurs utilisées pour la carte sonore.

DÉSINSTALLER vous permet d'effacer le jeu de votre disque dur. (Attention vos sauvegardes seront également effacées !)

QUITTER permet de revenir sous windows 95.

4) Désinstaller Secret Mission

4.1) Sous MS-DOS ou PC-DOS

Lancez le programme de désinstallation qui se trouve dans le répertoire de Secret Mission sur votre disque dur en tapant : DELSMISS

4.2) Sous Windows 3.1, 3.11 ou 95

Exécutez le programme de désinstallation **DELSMISS.exe** qui se trouve dans le répertoire de Secret Mission sur votre disque dur.

5) Problème d'installation ou de chargement

Veuillez consulter le fichier **README.TXT** avec un éditeur ("edit" pour MS-DOS ou "e" pour PC-DOS, en tapant par exemple **edit d :\readme.txt**) ou en utilisant un traitement de texte sous windows (Write pour Windows 3.1 ou 3.11, WordPad pour Windows 95). Ce fichier est important car il peut vous aider à résoudre la majeur partie des problèmes que vous rencontreriez.

IMPORTANT : si vous n'arrivez pas à faire fonctionner le jeu, veuillez nous contacter au 16 (1) 46.01.54.21.













MODE D'EMPLOI

SOMMAIRE

- Lettre à un ami
- Se déplacer et agir en Opalie...
  - Se déplacer sans risque
  - Agir sans se compromettre
- Vivre en Opalie...
  - Se servir de l'inventaire
  - Conjuguer l'action de deux éléments de l'inventaire
- Commencer une partie
- Pour ne pas être trop vite éliminé...



Rio, le 27 mars 1952

Mon cher ami,

C'est vers la fin des années 40 que j'entendis parler de l'Opalie pour la première fois... Niché aux fins fonds de l'Asie, ce petit territoire au climat chaud et humide est recouvert en grande partie de jungles profondes et hostiles.

Ce pays minuscule ne présentait aucun attrait particulier mais je compris rapidement que sa situation géographique en ferait un pôle stratégique exceptionnel pour qui saurait se l'approprier. J'avais vu juste, et l'Opalie devint rapidement l'enjeu d'une guerre sans merci entre les services secrets des deux grandes puissances.

La confusion politique qui régnait dans la région rendait de plus en plus difficiles les missions des agents russes ou américains.

Il ne fallut pas longtemps pour que les réseaux d'informateurs mis en place par les deux services de renseignement ne découvrent le complot qui se tramait pour renverser le Roi. Celui-ci n'ayant pas de descendance à l'époque, c'était le Premier Ministre, Vishaka, qui devait prendre le pouvoir.

Un agent plus habile que ses collègues réussit à connaître la date prévue pour le coup d'état : le jour de la célébration de la fête nationale... Il fut retrouvé mort avant d'avoir pu en dire plus...

C'est dans ce contexte peu rassurant que je fus envoyé en Opalie. Je devais m'emparer des documents relatifs au coup d'État. Mes aventures ont souvent fait la une des journaux et des magazines internationaux. Ce disque très exhaustif les résume sous une forme romancée qui, je le pense, vous distraira et vous fera mieux connaître ce fabuleux petit pays.

Très cordialement,

Jeb

Se déplacer et agir en Opalie...



L'action se déroule en Opalie, petit royaume d'Asie du Sud Est, dans les années cinquante. Ses habitants sont très méfiants. Pour survivre et trouver ce que ce que vous cherchez, vous devez respecter un "code de conduite" résumé dans les pages de ce livret.

1 Se déplacer sans risque

Pour déplacer le personnage à l'écran et faire défiler les icônes, utilisez les touches du clavier.

- Pour aller en avant (ou dérouler une liste) : touche du curseur haut ou la touche 8 ou la touche Z.
- Pour aller en arrière (ou dérouler une liste) : touche du curseur bas ou la touche 2 ou la touche X.
- Pour aller vers la droite : touche du curseur droite ou la touche 6 ou la touche D.
- Pour aller vers la gauche : touche du curseur gauche ou la touche 4 ou la touche Q.
- Pour aller en diagonale haut gauche : touche 7 ou la touche A.
- Pour aller en diagonale haut droite : touche 9 ou la touche E.
- Pour aller en diagonale bas gauche : touche 1 ou la touche W.
- Pour aller en diagonale bas droite : touche 3 ou la touche C.

2 Agir sans se compromettre

L'icône qui apparaît dans la partie supérieure droite de l'écran signifie que vous pouvez interagir avec l'objet ou le personnage que vous venez de trouver ou de rencontrer.

Touches d'action 1 : Les touches ESPACE, RETURN et (/) permettent d'accomplir l'action qui s'impose d'après le contexte où vous évoluez. Par exemple, si vous appuyez dessus alors que vous êtes devant une porte, elle s'ouvrira.

Touches d'action 2 : Les touches ESCAPE et (*) permettent d'accéder à la boîte proposant une série d'actions à votre choix (celles-ci sont expliquées page suivante). Actionnez la touche de déroulement d'une liste pour faire défiler les icônes. Arrêtez-vous sur l'action que vous désirez effectuer. Appuyez sur une touche d'action 1 pour valider votre choix.

Utilisez les mêmes touches si vous souhaitez accomplir une action particulière.



Actions proposées

Pour revenir à la partie sans effectuer de choix, appuyez sur une touche d'action 2.


Affichez cette icône pour parler aux différents personnages que vous croisez tout au long de votre aventure.


Affichez cette icône pour regarder en détail un objet ou un personnage et obtenir sa description.


Affichez cette icône pour ouvrir et fermer les portes, les coffres-forts ou les messages...


Affichez cette icône pour saisir les objets nécessaires à la résolution d'une énigme ou à l'accomplissement d'une action.


Affichez cette icône pour remettre un objet à un personnage ou lui donner de l'argent (en Opalie, soudoyer quelqu'un ou acheter des informations est assez courant...).


Affichez cette icône pour utiliser les objets réunis au cours de votre aventure.


Affichez cette icône et appuyez sur une touche d'action 1 pour accéder à une nouvelle série de choix.

Options - **vous permet de jouer en affichant ou non les textes à l'écran et de modifier le volume des musiques.**

Sauver - vous permet d'enregistrer sur votre disque dur la partie en cours. Sélectionnez cette option, puis choisissez un nom parmi les quatre qui vous sont proposés. Attention, si vous avez déjà sauvegardé une partie sous ce nom, elle sera supprimée.

Charger - vous permet de reprendre une partie sauvegardée. Sélectionnez cette option, puis choisissez la partie que vous désirez reprendre. Elle recommencera au début de la scène sauvegardée.

Annuler - vous permet de reprendre la partie sans faire de choix particulier.

Quitter - vous permet d'arrêter la partie.





Vivre en Opalie...

Pour vivre dans ce pays et mener à bien votre mission, il vous faut un certain nombre d'objets et le nerf de la guerre : de l'argent. Rangez tout cela dans l'inventaire au fur et à mesure de vos découvertes.

L'inventaire est représenté par de grandes poches de saharienne.

1 Se servir de l'inventaire

Utilisez les touches du clavier pour faire défiler les éléments contenus dans l'inventaire.
Sélectionnez l'élément désiré et validez en appuyant sur une touche d'action 1; si vous changez d'avis, appuyez sur une touche d'action 2 pour annuler.

Lorsqu'un élément est utilisé, il apparaît en grisé.

2 Conjuguer l'action de deux éléments de l'inventaire

A quoi servent des objets si l'on ne peut pas les employer ensemble ? Pourquoi avoir une serviette dans son inventaire, s'il n'est pas possible de l'utiliser pour se défendre contre un cobra ?

Vous prendrez vite l'habitude de conjuguer l'action des éléments contenus dans l'inventaire. Votre vie d'agent secret n'en sera que plus facile et vous pourrez plus rapidement mener à bien votre mission.

Pour apprendre à utiliser en même temps deux objets, prenons un exemple. Vous êtes dans votre chambre. Un cobra apparaît soudain. Vous vous en approchez. Une icône représentant un cobra s'affiche dans l'inventaire. Vous ne pouvez pas le prendre mais vous pouvez agir dessus avec un autre objet se trouvant dans l'inventaire. Voici comment faire :

- **Appuyez sur une touche d'action 2.**
- **Affichez la serviette de toilette.**
- **Actionnez la touche du clavier vers la gauche pour obtenir les icônes symbolisant les actions. Affichez l'icône "utiliser" et revenez dans l'inventaire. La serviette a remplacé le cobra (mais le cobra est toujours là).**
- **Vous avez maintenant l'icône "utiliser" et, dans l'inventaire, le cobra et la serviette. Appuyez sur une touche d'action 1 pour valider votre choix : sur l'écran, la serviette recouvre le cobra !**

Commencer une partie

Vous vous réveillez dans un endroit inconnu... une chambre d'hôtel... Vous n'avez plus qu'une seule préoccupation : sortir de là au plus vite !

Dans cette scène, comme dans celles qui vont suivre, vous pouvez influencer le cours de l'histoire et accomplir un certain nombre d'actions.





Déplacez le personnage (vous) en utilisant les touches du clavier.

Furetez dans tous les coins et recoins.

Conseil : portez plus particulièrement votre attention sur le cendrier et le tableau...

Prenez tout ce qui est à votre portée.

Conseil : ne négligez pas la bouteille de chloroforme...

Lorsque le téléphone sonne, répondez !

Reportez-vous à la liste des actions énumérées plus haut dans ce mode d'emploi.

Lorsque la chambre n'a plus de secret pour vous, allez jusqu'à la porte et appuyez sur une touche d'action 1 : elle s'ouvrira tout naturellement.





Pour ne pas être trop vite éliminé...

REGARDEZ ET OBSERVEZ

Lorsque vous arrivez dans un endroit nouveau, prenez le temps de regarder partout et de tout observer attentivement.

SAISISSEZ TOUT CE QUE VOUS TROUVEZ

Une règle d'or pour réussir : prenez tout ce que vous pouvez, même les objets qui vous paraissent les plus incongrus. Ils vous serviront à un moment ou à un autre au cours de la partie.

UTILISEZ CE QUE VOUS AVEZ DANS VOTRE INVENTAIRE

A quoi sert de tout ramasser si vous ne faites rien des objets qui s'entassent dans votre inventaire ? Utilisez-les pour résoudre les énigmes qui se présentent.

SAUVEGARDEZ

Pensez à sauvegarder régulièrement, sinon vous risquez de perdre vos acquis. Habituez-vous à sauvegarder dès que vous arrivez dans un lieu pour la première fois, lorsque vous découvrez un indice ou résolvez une énigme.

PARLEZ ET POSEZ DES QUESTIONS

Parlez à chaque personne que vous rencontrez. Dans la vie courante, la communication permet souvent de résoudre les problèmes ; dans ce jeu, vous ne pouvez pas réussir si vous n'interrogez pas toutes les personnes que vous croisez.

SOYEZ TOUJOURS SUR LE QUI-VIVE : vous vous éviterez bien des déconvenues !

NE VOUS DÉCOURAGEZ PAS !

Sachez qu'aucun obstacle n'est insurmontable. Si vous êtes bloqué, retournez sur vos pas. Un lieu qui vous paraissait sans importance peut contenir la clef de vos difficultés. Examinez bien les objets de votre inventaire et voyez comment vous pouvez les utiliser pour poursuivre votre mission.

N'HÉSITEZ PAS A PRENDRE DES NOTES... Certes, vous êtes très fort et très astucieux... mais votre mémoire peut vous faire défaut !



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous même 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 lumières 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.

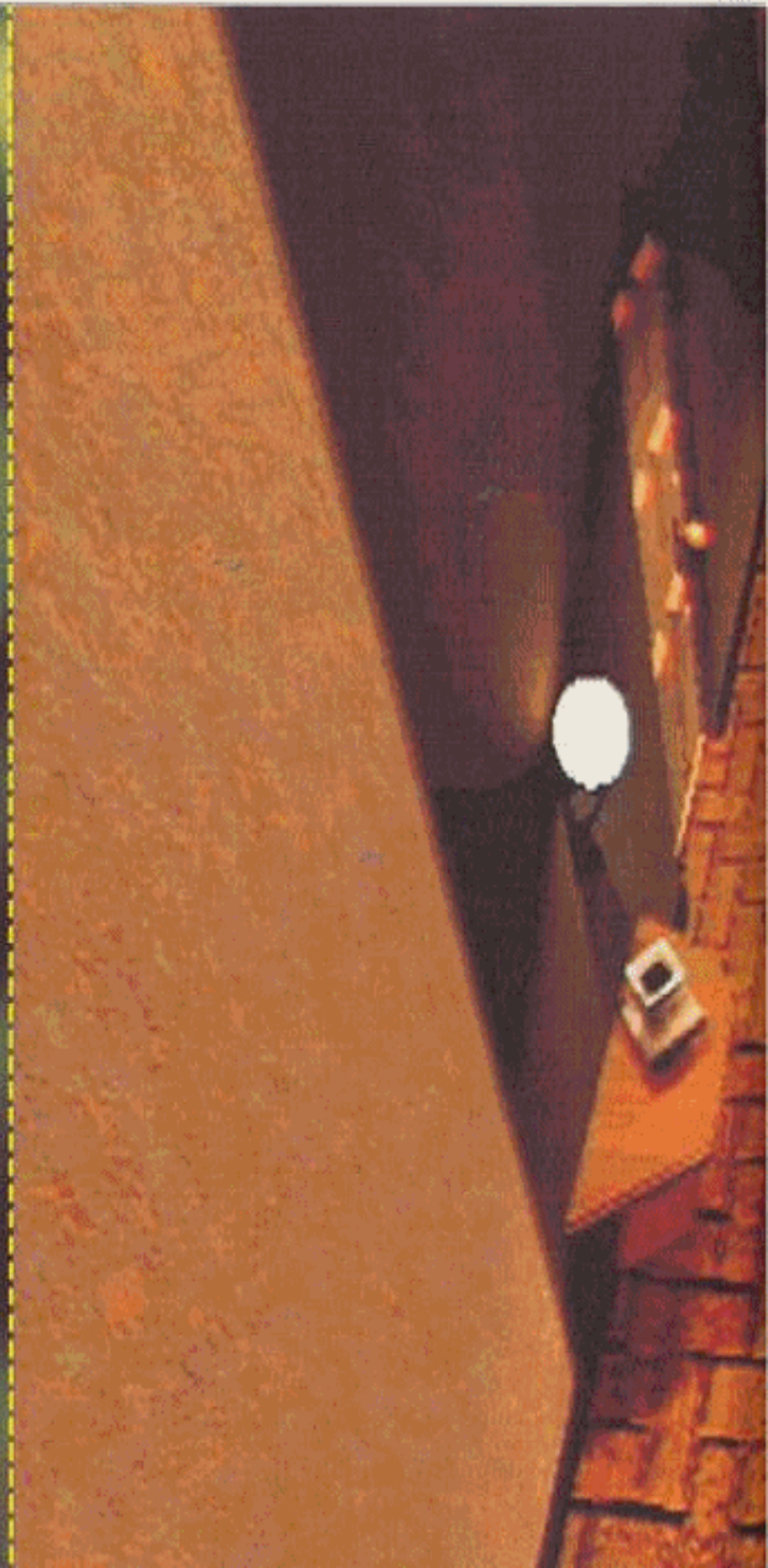
• Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

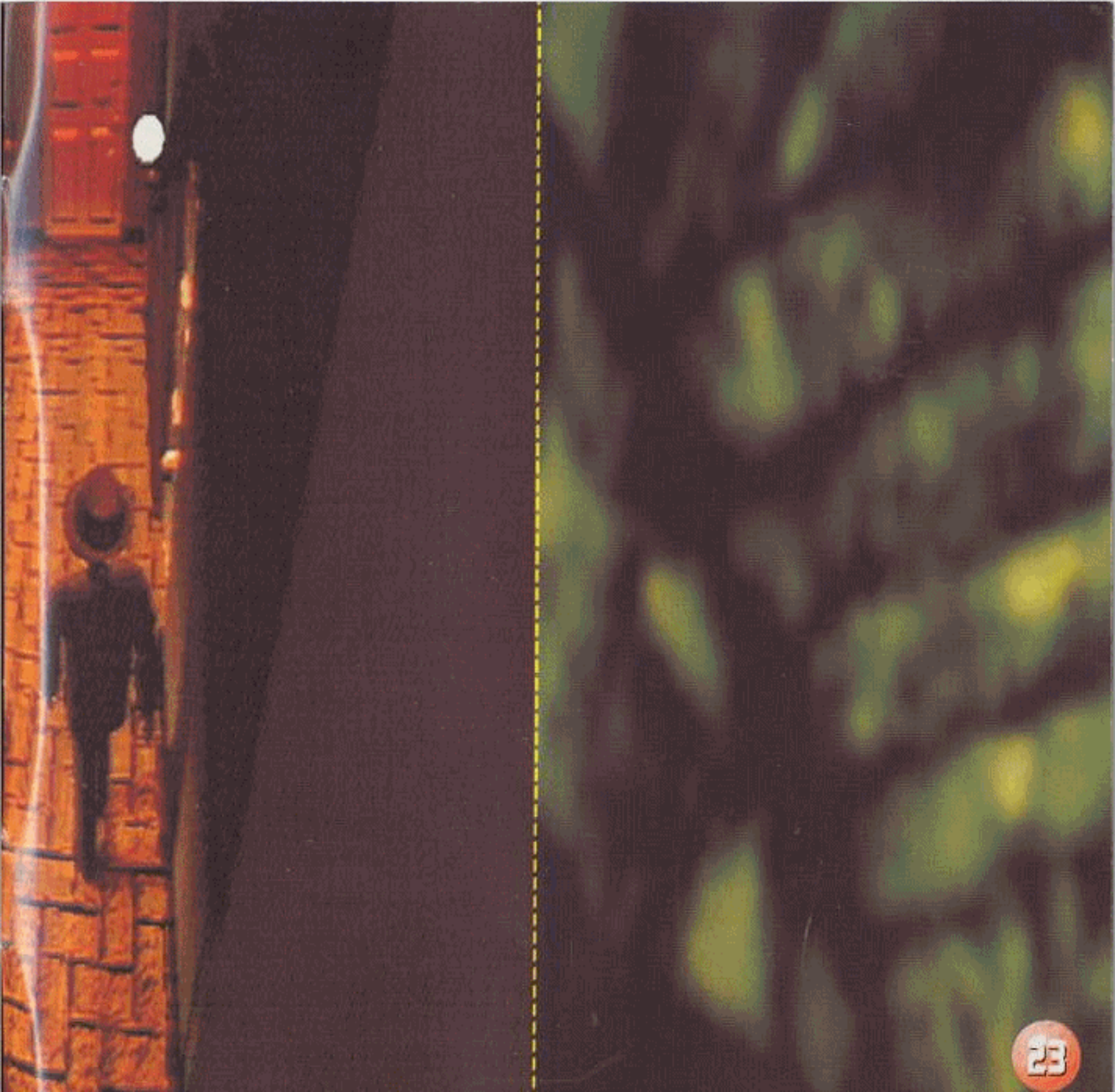
PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR D'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

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

Ont participé à ce programme :

Edité et distribué par : Philips Media France.
Produit et réalisé par : Microids.
Producteur exécutif : Elliot Grassiano
Chef de projet : Franck Quéro
Graphismes :
Artistes 2D : Jean Mineraud • Loïc Yvart
Artistes 3D : Loïc Yvart • Guillaume Niquet
Christophe Dupuis • Stéphane Naze
Philippe Cozian
Programmation : Franck Quéro
Nicolas Guérineau - Nicolas Gohin
Jacques Quidu - Christophe Loisel.
Système "Interactive Adventure Engine" :
Jacques Quidu • Franck Quéro • Nicolas Gohin
Nicolas Guérineau • Alexandre N'Guyen
Conception et Scénario : Franck Quéro • Loïc
Yvart • Elliot Grassiano • Nicolas Guérineau
Laurent Plu • Olivier Roge
Dialogues : Nicolas Guérineau
Musique : Claude Abromont
Bruitages et enregistrement des voix :
Studio Capitaine Fracasse : François Paillet
Philippe Lelong.
Casting : Lionel Scherer • Daniel Gall • Fendor
Vivienne Vermes
Direction des acteurs : Pierre Rival
Création du Packaging et du booklet :
Valérie Perruzza • Charlette Soathan
Donald Simpson Studio
Illustration : Jean Mineraud
Contact Presse : Valérie Perruzza
Test : Laurent Plu • Xavier Passeri • Veronique
Plu • Sylvestre Rodriguez • Centre de test Philips
Pour Philips Media France :
Armelle Loghmanian, Jean-Claude Rocle,
Bertrand Gibert, Charlette Soathan.
Remerciements à : Olivier Grassiano,
Sylvie Alain, Brigitte Cordeau.







© 1996 Microids d'après une œuvre coproduite par Philips Media France, Microids, le Club d'Investissement Media.
Tous droits du producteur et du propriétaire de l'œuvre sont réservés. Sauf autorisation, la reproduction, la location, le prêt, la radiodiffusion, l'utilisation pour exécution publique sont interdits. Fabriqué en U.E.
N° 812 5073

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG