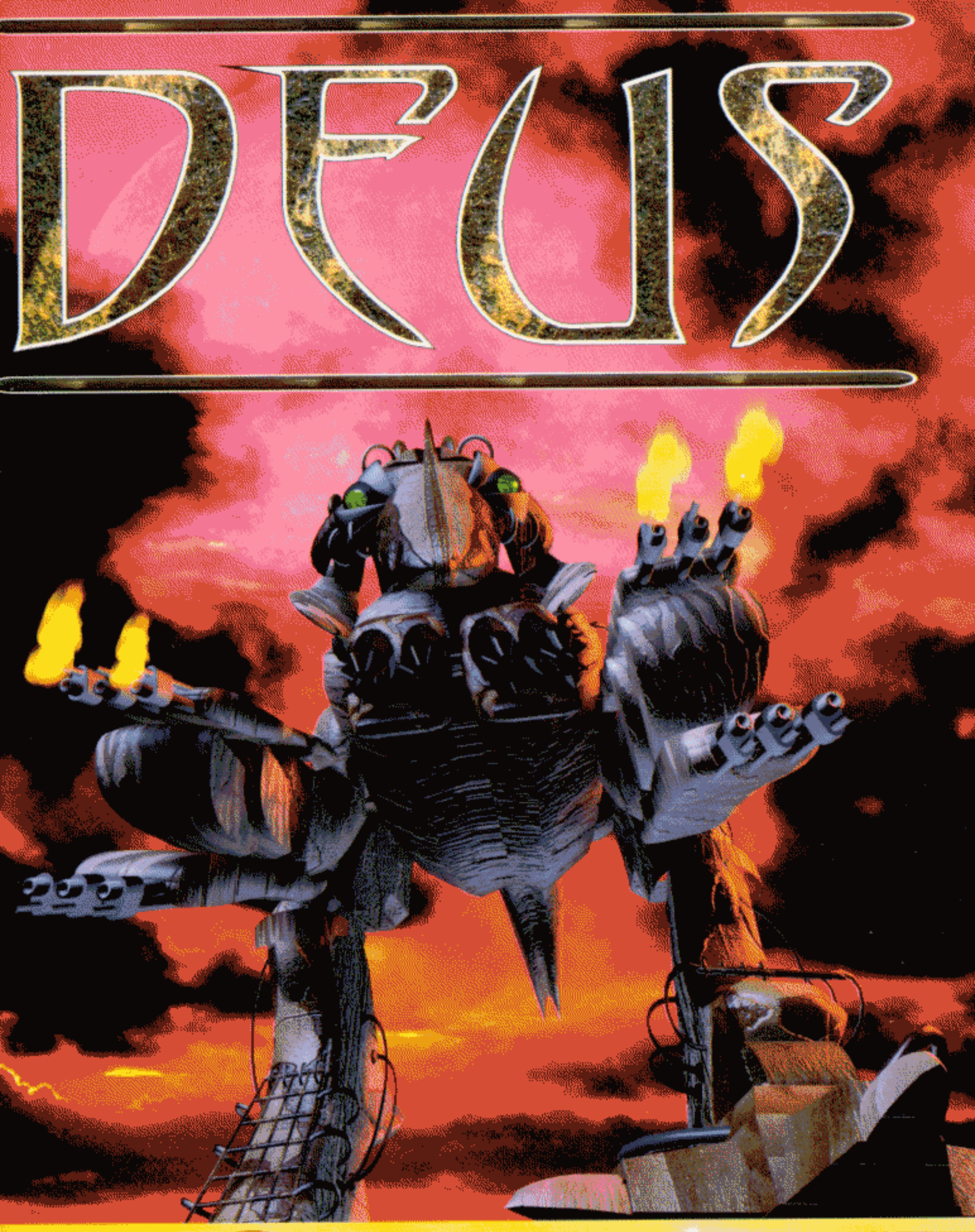
DE'US



Silmarils

CREDITS

Programmation

(par ordre alphabétique)

Marc BOURLON
Louis ELMÉR
Olivier FLORIMOND
Fabrice HAUTECLOQUE
Michel PERNOT
André ROCQUES

Graphismes

(par ordre alphabétique)

Arnaud BEAUME
Tanguy DEWAVRIN
Pascal EINSWEILER
Eric GALAND
Joaquim GOMES
Guillaume MAGINOT
Xavier MALARD

Musiques

Fabrice HAUTECLOQUE

Directeur de Projet

André ROCQUES

Directeur de production

Louis-Marie ROCQUES

REMERCIEMENTS

à Lester MACNUTT, Benoît BURON, Francisco MOURA et Tonton Antoine.
Les musiques ont été réalisées avec « Bars & Pipes » sur Amiga.

SOMMAIRE

PAGES

Descriptif technique . . . . . 4 à 6

En cas de problèmes 7

Le menu d'accueil 8-9

Contexte historique 10-11

Résumé des événements 12

Ergonomie 13

Raccourcis clavier . . . . . 14 à 17

Description de l'écran . . . . . 18 à 22

Les actions

- La carte 23
- L'ordinateur . . . . . 24 à 26
- La pharmacie 28-29
- Les instruments . . . . . 30 à 33
- Les médicaments 34
- Différents cas de décès 35
- Les bons conseils de Freud77 . . . . . 36 à 38
- La garde-robe 40-41
- Le lecteur de cartouches 42-43
- Le matériel 44-45
- Le chargeur / le sommeil 46
- L'armement 47
- Les bons conseils de Diogène49 48-49

Le mode arcade 49

ANNEXE I : Épilepsie 50

ANNEXE II : Minitel et Catalogue 51

DESCRIPTIF TECHNIQUE

CONFIGURATION NÉCESSAIRE DE VOTRE ORDINATEUR

- IBM PC avec lecteur de CD ROM
- Processeur 486 DX33 ou supérieur
- Processeur Pentium 90 recommandé
- RAM 8 Mo mini
- Carte graphique SVGA 256 couleurs
- Carte sonore Soundblaster ou compatible
- Souris
- Compatibilité WINDOWS 95 / WINDOWS 3.1 / DOS

LANCEMENT DU JEU

- *Sous DOS*

1) Installation et lancement

- Allumez votre ordinateur et chargez le DOS.
- Placez le CD ROM dans votre lecteur.
- Accédez au CD ROM en tapant D: (ou E:).
- Tapez :

INSTALL <lecteur source> <lecteur destination>

(par exemple : INSTALL D: C: ou INSTALL E: C: ou INSTALL E: D:)

- Suivez alors les instructions indiquées à l'écran.
- Pour lancer le jeu, placez-vous dans le sous-répertoire d'installation sur votre disque dur (par exemple : en tapant C: puis CD DEUS ou D: puis CD DEUS), puis tapez START.

> **IMPORTANT.** – Lors de chaque utilisation, le CD ROM du jeu devra être présent dans le lecteur de CD ROM.

2) Désinstallation

Il vous suffit de détruire le répertoire d'installation du jeu sur votre disque ainsi que son contenu (*par exemple :* DELTREE C:\DEUS).

3) Configuration du jeu

Au démarrage du jeu, une page de configuration (ou «set-up») apparaît à l'image. Elle vous propose une configuration optimale que vous pouvez néanmoins modifier. Si vous sauvegardez la configuration, cette page n'apparaîtra plus lorsque vous relancerez le jeu. Vous pourrez toutefois y accéder en appuyant sur la touche <DEL>, lorsque le programme vous l'indiquera.

- *Sous Windows 3.x*

1) Installation et lancement

Lorsque Windows 3.x est chargé :

- Lancez une session DOS en cliquant sur l'icône MSDOS.
- Placez le CD ROM dans votre lecteur.
- Accédez au lecteur CD ROM en tapant D: (ou E:).
- puis procédure identique au MSDOS...

2) Désinstallation

Utilisez le gestionnaire de programme de Windows et détruisez le répertoire d'installation du jeu sur votre disque dur.

• *Sous Windows 95*

1) Installation et lancement

Lorsque Windows 95 est chargé :

– Placez le CD ROM dans votre lecteur.

– Ouvrez la fenêtre correspondant au lecteur de CD ROM.

– Cliquez sur l'icône SETUP affichée dans la fenêtre.

– Le programme SETUP vous demande de choisir entre deux modes d'installation différents : le mode MINI ou le mode MAXI. Le mode MINI ne copie sur votre disque dur que les fichiers nécessaires au fonctionnement du jeu, en minimisant l'espace utilisé sur votre disque dur. Le mode MAXI copie sur votre disque dur un plus grand nombre de fichiers et nécessite plus d'espace. Ceci permet au jeu de fonctionner plus rapidement lors des chargements, car il ira chercher les fichiers sur le disque dur plutôt que sur le CD ROM.

– Vous pouvez si vous le souhaitez renommer le répertoire de votre jeu en cliquant simplement sur le champ indiquant son nom.

– Lorsque l'installation est terminée, une nouvelle fenêtre apparaît vous demandant de configurer votre programme : choix du clavier, choix de la configuration sonore. Par défaut, il vous est proposé un mode optimal.

– Pour mémoriser la configuration, sélectionnez le bouton « Sauvegarder la configuration ».

– Cliquez ensuite sur le bouton « Jouer » pour démarrer le jeu.

Si vous souhaitez ultérieurement modifier cette configuration, il vous faudra relancer le programme SETUP.

Lors du prochain lancement du jeu, il n'est plus nécessaire de l'installer ou de le configurer. Démarrez simplement le programme cliquant sur l'icône START présente dans le répertoire d'installation du jeu sur votre disque dur.

> ! **IMPORTANT.** – Lors de chaque utilisation, le CD ROM du jeu devra être présent dans le lecteur de CD ROM.

2) Désinstallation

Pour désinstaller le jeu, choisissez l'option « Ajout/Suppression de programme » au panneau de contrôle de Windows 95.

EN CAS DE PROBLÈMES

PROBLÈMES SPÉCIFIQUES

Si le programme s'arrête sur un chargement et affiche l'un des messages suivants : « Not enough memory » ou « Impossible Malloc », vérifiez que votre MSDOS n'installe pas des programmes résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale. (*Par exemple*, « SMARTDRV » : dans ce cas, réduisez la mémoire affectée au « SMARTDRV » dans les fichiers CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT.)

EN CAS DE PROBLÈMES TECHNIQUES

Il est inutile d'appeler pour avoir des solutions de jeu : le service dépannage de Silmarils ne traite que les problèmes techniques.

Vous pouvez nous joindre :

- par téléphone, au (1) 64.80.04.40 (à partir du 19 octobre 1996, composez de toute la France le 01.64.80.04.40) aux heures d'ouverture suivantes :
  - du lundi au jeudi, de 17 h à 18 h
  - le vendredi, de 16 h à 17 h.
- par courrier à l'adresse suivante :

  Silmarils, SAV - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES

Ne renvoyez que le CD, conservez l'emballage et le manuel.

EN CAS DE PROBLÈMES DE JEU

Notre service **36.15 code SILMARILS** est à votre disposition. Vous y trouverez notamment des astuces et la solution détaillée du jeu.

— *Le film de présentation*

Après le logo « Silmarils », un film non interactif apparaît à l'image. Ce film se déroule uniquement au premier lancement du jeu. Pour le revoir, vous pouvez le sélectionner au menu d'accueil. Pour l'interrompre pendant son déroulement et accéder directement au menu d'accueil, appuyez sur la touche <ESC>.

— *Le choix de langue*

Ce choix n'est pas toujours proposé. Cliquez sur le drapeau correspondant à la langue souhaitée.

— *Le menu d'accueil*

Il vous propose différentes options :

- **START :** lancer le jeu. Vous commencerez toujours le jeu par une descente en parachute.

- **LOAD :** charger une ancienne partie. Il vous suffit de sélectionner le nom d'une des dernières sauvegardes. Si vous souhaitez une sauvegarde plus ancienne, qui n'est pas mentionnée dans le menu, sélectionnez «Autres» puis entrez son nom au clavier.

- **INTRO :** relancer le film de présentation.

- **QUIT :** quitter le jeu. Vous reviendrez sous Dos ou Windows, à l'endroit où vous aviez lancé le programme.

- **CREDITS :** accéder à la liste des auteurs du jeu.

• **OPTIONS :** accéder au menu d'options. Il vous propose différentes options pour le jeu. Vous pouvez sélectionner notamment le niveau de détail de l'écran 3D, qui influencera la fluidité du jeu. Un niveau vous est proposé par défaut, qui tient compte de la vitesse de votre ordinateur.

Le menu d'option propose également de jouer en mode « Arcade ». Celui-ci ne tient pas compte des différentes gestions et simulations, le jeu est essentiellement basé sur les combats. En mode arcade, le panneau de contrôle est modifié. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Le mode arcade » à la fin du manuel.

La configuration des différentes options se sauve automatiquement quand vous quittez le menu.

CONTEXTE HISTORIQUE

L'action se déroule en l'an 2165.

L'Alien World Exploration (AWE), organisme militaire dont la fonction initiale était l'exploration des planètes inconnues, détient désormais tous les pouvoirs.

Elle avait mis en œuvre la « Grande Charte des Voyages », qui libéralisait les vols spatiaux et supprimait les frontières cosmiques.

Cette charte avait eu pour conséquence imprévue de rendre extrêmement ardues les recherches des criminels en fuite, par les services officiels d'investigation. Ceux-ci décidèrent de stopper définitivement toute recherche en dehors de leur propre juridiction planétaire et se contentèrent de ficher les fuyards.

L'AWE pris alors comme décision de créer une nouvelle corporation destinée à retrouver et éliminer les criminels les plus dangereux. Les DEUS étaient nés. Ils devaient obligatoirement être issus des unités spéciales d'Officiers Eclaireurs, anciennement surnommés « Robinsons ».

Le terme DEUS était une contraction de l'expression « Defend Us ! », slogan publicitaire pour inciter les Robinsons à s'engager. Bien que considérés comme des dieux vivants par le commun des mortels, ces chasseurs de primes n'en vivaient pas moins seuls et incognito. Personnages atypiques et souvent quelque peu déséquilibrés, dû à leur passé, ils étaient uniquement payés au résultat et rêvaient de décrocher le jackpot.

Le travail ne manquait pas... Cette époque était marquée par un foisonnement de groupuscules terroristes.

L'univers étant dirigé par une seule et même organisation, les états et leurs frontières avaient disparu et les guerres n'avaient plus lieu d'être.

Les fanatiques se retrouvaient dans des mouvements réactionnaires, qui s'inspiraient la plupart du temps de philosophies décadentes.

Le plus activiste de ces groupements se faisait appeler « New Crusaders ». Il ne comportait que cinq membres, dont quatre étaient des condamnés à mort et d'anciens pensionnaires du pénitencier de Levattelow. Ils s'étaient évadés ensemble avec l'aide extérieure du cinquième membre du groupe, qui était devenu leur chef et dont on ignorait l'identité.

Leur vie était liée à l'action criminelle et la philosophie nébuleuse qu'ils prônaient n'était qu'une façade à leurs psychoses personnelles.

Leur soi-disant credo était le retour de l'homme à son état originel de guerrier. Pour eux, la violence, le meurtre, la guerre étaient naturelles chez l'humain et le pouvoir devait revenir aux plus forts. Ils s'inspiraient de l'époque terrienne du Moyen Age, où les seigneurs de guerre régnaient en maîtres. Violents à outrance, ils ne craignaient pas la mort et s'en prenaient à ce qui pouvait marquer le plus l'opinion publique : hôpitaux, écoles, lieux publics...

En cette fin d'année 2164, ils s'étaient réfugiés sur une petite colonie scientifique, Alcibiade. Celle-ci, en effet, était dans sa phase d'« autarcie», phase qui suit la phase d'implantation, et pendant laquelle les scientifiques se coupent du monde extérieur pour vérifier leur capacité d'autosubsistance. Pour les « Crusaders », c'était une planque idéale pour se faire oublier, après une période d'attentats « rondement menée».

ET VOUS ?

Vous êtes Trepliev1, le célèbre Robinson, qui a permis à l'AWE de prendre le pouvoir. Vous êtes rapidement mis à l'écart par l'AWE, qui se méfie de votre caractère instable.

En mal d'action et les finances au plus bas, vous décidez de vous engager comme Deus. Vous partez à la recherche des « Crusaders », les primes pour l'élimination de ses membres étant les plus attractives du « marché ».

Sur des enregistrements que vous récupérez à Levattelow, vous découvrez qu'un des terroristes, Diogène49, était un ancien Robinson, et que c'était lui qui avait découvert la planète Alcibiade.

Vous décidez de vous y rendre, le plus discrètement possible...

RÉSUMÉ DES ÉVÉNEMENTS DES ANNÉES 2163-2164

ou

« COMMENT LE CÉLÈBRE AGENT TREPLIEV1 SE RETROUVA TUEUR A GAGES SUR UNE PLANÈTE DE DÉMENTS »

12.02.2163 *Découverte de la planète Alcibiade par Diogène49.*

21.04.2163 *Implantation d'une colonie scientifique sur Alcibiade, sous la responsabilité du professeur Freud77.*

23.09.2163 *Retour des agents Trepliev1 et Nina1 sur Terre. (*)*

25.09.2163 *Révélation du scandale du « Robinson's Requiem ». (*)*

11.10.2163 *Arrestation de Platon625. (*)*

22.11.2163 *Dissolution du « Scientific Intelligence » et regroupement des pouvoirs sous l'égide de l'Alien World Exploration. (*)*

14.02.2164 *Évasion de quatre condamnés du pénitencier de Levattelow, qui constituent les « New Crusaders ».*

13.03.2164 *Déclaration de « la Grande Charte des Voyages ».*

07.05.2164 *Signature du premier contrat de chasseur de primes.*

14.06.2164 *Création du terme DEUS.*

14.07.2164 *Centenaire de l'AWE. Attentats sanglants des « Crusaders » lors des festivités.*

09.09.2164 *Engagement de Trepliev1 dans les Deus.*

21.10.2164 *Passage d'Alcibiade en phase d'autarcie.*

Nov. 2164 *« Novembre Rouge », marqué par une série d'attentats des « Crusaders ».*

24.12.2164 *Débarquement des « Crusaders » sur Alcibiade.*

21.01.2165 *Débarquement de Trepliev1 sur Alcibiade...*

(*) *Ces événements font référence au jeu « Robinson's Requiem », édité par Silmarils.*

On peut jouer intégralement à la souris en cliquant sur les icônes de jeu, ou au clavier en utilisant les raccourcis clavier *(voir page suivante)*.

SOURIS

Le bouton gauche sert à sélectionner, le bouton droit à annuler l'opération en cours et à ressortir des panneaux ou menus sélectionnés.

LE JOYSTICK

Il peut être utilisé pour se déplacer dans les différentes directions. Le bouton de tir remplace alors le bouton gauche de la souris.

PAUSE

Appuyez sur la touche <P>. Pour reprendre le jeu, tapez sur n'importe quelle touche.

SORTIE DU JEU

Pour sortir du jeu, tapez <CONTROL> <X>.

RÉSOLUTION

La touche <TAB> permet de changer la résolution de l'écran (basse ou haute).

PLEIN ÉCRAN

La barre d'espace valide et dévalide le mode plein écran. Si ce mode n'est pas sélectionné, le panneau de contrôle est toujours affiché à l'image. Par contre, s'il est sélectionné, l'écran 3D occupe toute l'image. Positionnez alors la souris en bas de l'écran, si vous voulez afficher le panneau de contrôle. Pour l'effacer, redéplacez la souris au-dessus du panneau de contrôle. Vous pouvez également afficher ou effacer le panneau avec les touches de fonction <F6> à <F9> *(voir plus loin* « Les actions »).

RACCOURCIS CLAVIER

(voir croquis ci-contre)

Vous pouvez appuyer sur plusieurs touches simultanément, elles se combineront entre elles (ainsi, vous pouvez avancer et tourner en même temps, marcher en levant la tête et en actionnant une arme, etc).

Les flèches de direction ont le même rôle que les touches <2>, <4>, <5>, <6> et <8> du pavé numérique.

– TOUCHE <ESC> (ou <ECHAP>) : elle sert à annuler l'opération en cours et à ressortir des panneaux ou menus sélectionnés. Elle équivaut au bouton droit de la souris.

– LES DÉPLACEMENTS

• Les touches <4>, <6>, <7>, <8> et <9> du pavé numérique émulent les déplacements dans le décor (pas latéraux, tourner, avancer). Les touches <2> et <5> font reculer.

• En combinant ces touches avec

<ALT> : vous rampez.

<SHIFT> : vous courez. La course est progressive. Courir en tournant sur place est possible. Courir en reculant est impossible.

<CTRL> : vous utilisez l'arme courante.

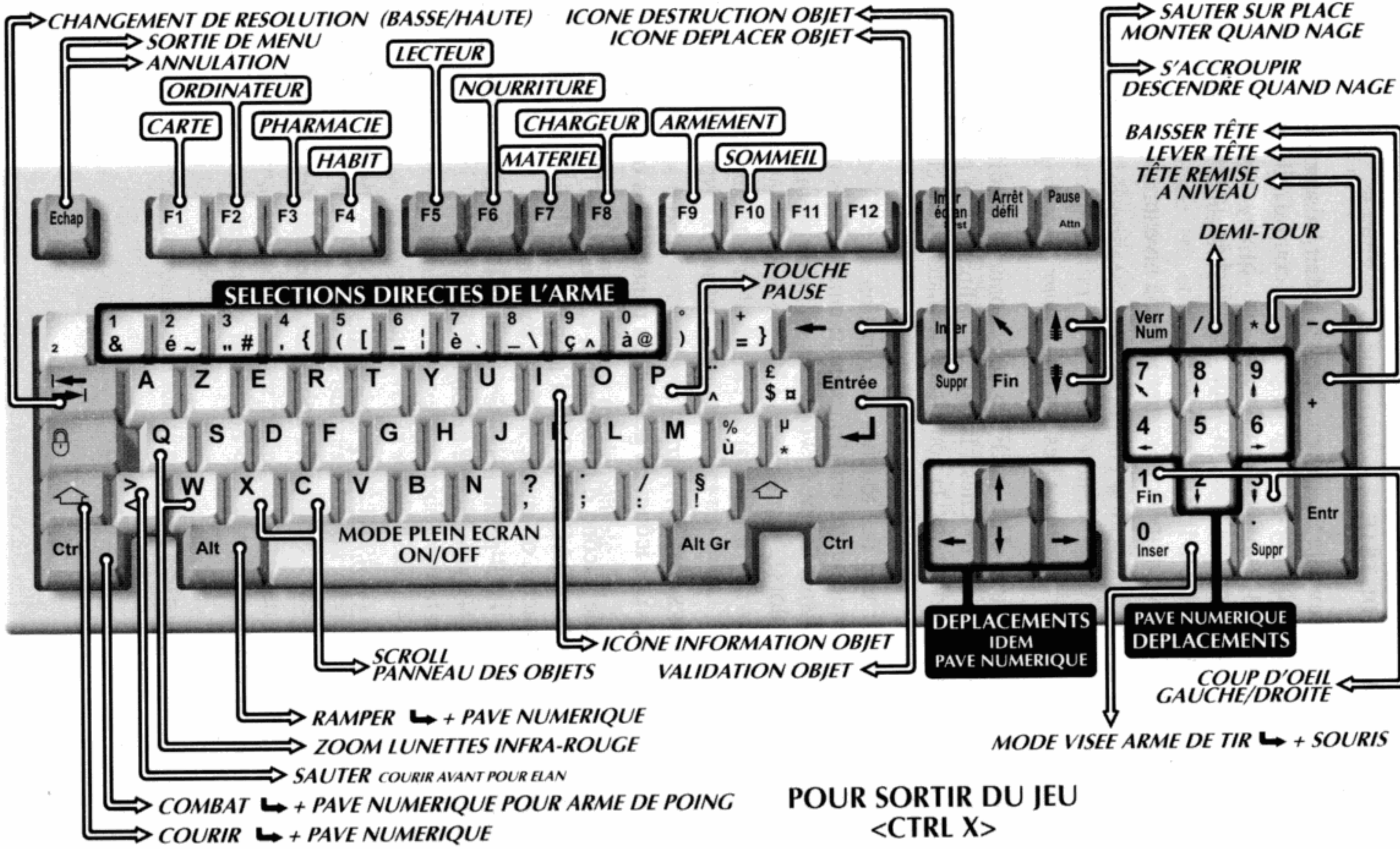
• Les touches <Page up> et <Page down> permettent de monter et descendre quand vous êtes en train de grimper ou nager, sinon elles permettent de sauter sur place et de s'accroupir.

• En mode parachute, utilisez les touches du pavé numérique pour vous déplacer.

• La touche <<>> fait sauter. Avant de sauter, vous pouvez prendre votre élan en courant, le saut réalisé sera alors plus grand.

• La touche </> du pavé numérique permet d'effectuer un demi-tour rapidement.

DESCRIPTION CLAVIER



POUR SORTIR DU JEU
<CTRL X>

LES MOUVEMENTS DE TÊTE

La touche <–> fait lever la tête, la touche <+> la fait baisser. Les touches <1> et <3> du pavé numérique permettent de jeter un coup d'œil rapidement vers la gauche et vers la droite sans changer de direction. Si vous maintenez ces touches appuyées, la tête restera tournée; si vous les relâchez, la tête reviendra dans sa position normale.

La touche <*> du pavé numérique remet la tête à niveau.

LES ACTIONS *(voir le chapitre* «Les actions» *pour la description complète)*

Les touches de fonction <F1> à <F10> sélectionnent les différentes actions du jeu, soit dans l'ordre des touches : la carte, l'ordinateur, la pharmacie, la garde-robe, le lecteur de cartouches, la nourriture, le matériel, le chargeur, l'armement et le sommeil.

Si vous appuyez sur une des touches de fonction <F6> à <F9> et que l'action correspondant à cette touche est déjà sélectionnée, elle s'annulera et tous les objets du panneau disparaîtront. Si vous êtes en mode plein écran, le panneau de contrôle s'effacera alors.

LES TOUCHES DE GESTION
(voir sous-chapitre «Les icônes de gestion du panneau des objets»*)*

La touche <I> émule l'icône d'information, la touche <DEL> l'icône de destruction et la touche <BACKSPACE> l'icône de déplacement des objets. En réappuyant sur la touche, on annule le mode sélectionné.

Les touches <X> et <C> permettent de «scroller» dans le panneau des objets. La touche <RETURN> sélectionne un objet.

TOUCHES SPÉCIALES *(voir chapitre* «La garde-robe»*)*

Les touches <Q> et <W> émulent le zoom des lunettes infra-rouge.

LES COMBATS *(voir chapitre* « Les armes »*)*

On distingue les armes de poing (couteau, hache...) des armes de tir (arc, laser...).

• Les touches <0> à <9> de la rangée du haut du clavier permettent de sélectionner directement une arme. L'arme courante est alors celle qui correspond dans le menu des armes au chiffre tapé (<1> sélectionne la première arme du menu, <2> la deuxième, etc, et <0> la dixième). S'il n'existe pas d'arme correspondante, l'arme courante ne changera pas.

• La touche <CTRL> utilisée seule actionne l'arme courante. Si cette arme est une arme de tir, le coup partira; si c'est le poing, le coup sélectionné par défaut est le coup de face.

• Spécificités des armes de poing : pour ces armes, vous pouvez sélectionner différents coups, en utilisant la touche <CTRL> combinée avec les touches du pavé numérique.

Ainsi :

– pour la hache et le couteau : les touches <4>, <5> et <6> (et également <1>, <2> et <3>) combinées avec <CTRL>, permettent de frapper respectivement vers la gauche, de face et vers la droite. La touche <8> envoie l'arme comme un projectile. Vous pouvez récupérer les projectiles envoyés.

– pour la lance : la touche <8> envoie l'arme, les autres touches actionnent le coup de face.

– pour le poing : un seul coup de face est disponible. La touche <CTRL> utilisée seule est suffisante.

• Spécificités des armes de tir : celles-ci deviennent inutilisables quand les projectiles (cartouches, flèches, grenades) sont épuisés.

– la touche <0> (zéro) permet de passer en mode visée dans le cas d'une arme de tir. Vous dirigez alors votre arme avec la souris. Cela ne vous empêche nullement de vous déplacer avec les touches du pavé numérique. Pour tirer, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Pour ressortir du mode visée, appuyez sur <ESC> ou cliquez sur le bouton droit de la souris.

– cas du lance-grenades : vous pouvez régler la hausse en montant la tête, et la puissance quand vous maintenez le bouton <CTRL> appuyé (un symbole apparaît alors en haut à gauche de l'écran).

– cas du laser : un voyant rouge permet de repérer l'endroit visé.

DESCRIPTION DE L'ECRAN

(voir photos ci-contre)

Pour chaque icône, il est indiqué la touche correspondante au clavier.

1) Écran 3D

La vue est subjective. C'est celle que vous voyez – vous, joueur, inséré dans cet univers tridimensionnel – à travers vos propres yeux. Aussi ne serez-vous jamais visible à l'image.

Vous pouvez agir directement sur l'écran 3D en cliquant sur un objet à prendre ou à actionner, sur un personnage inanimé pour le fouiller. Il faut, bien sûr, que l'élément sélectionné soit tout près de vous.

Si vous récupérez un objet, son icône s'affiche quelques instants puis l'objet se range directement dans le menu concerné.

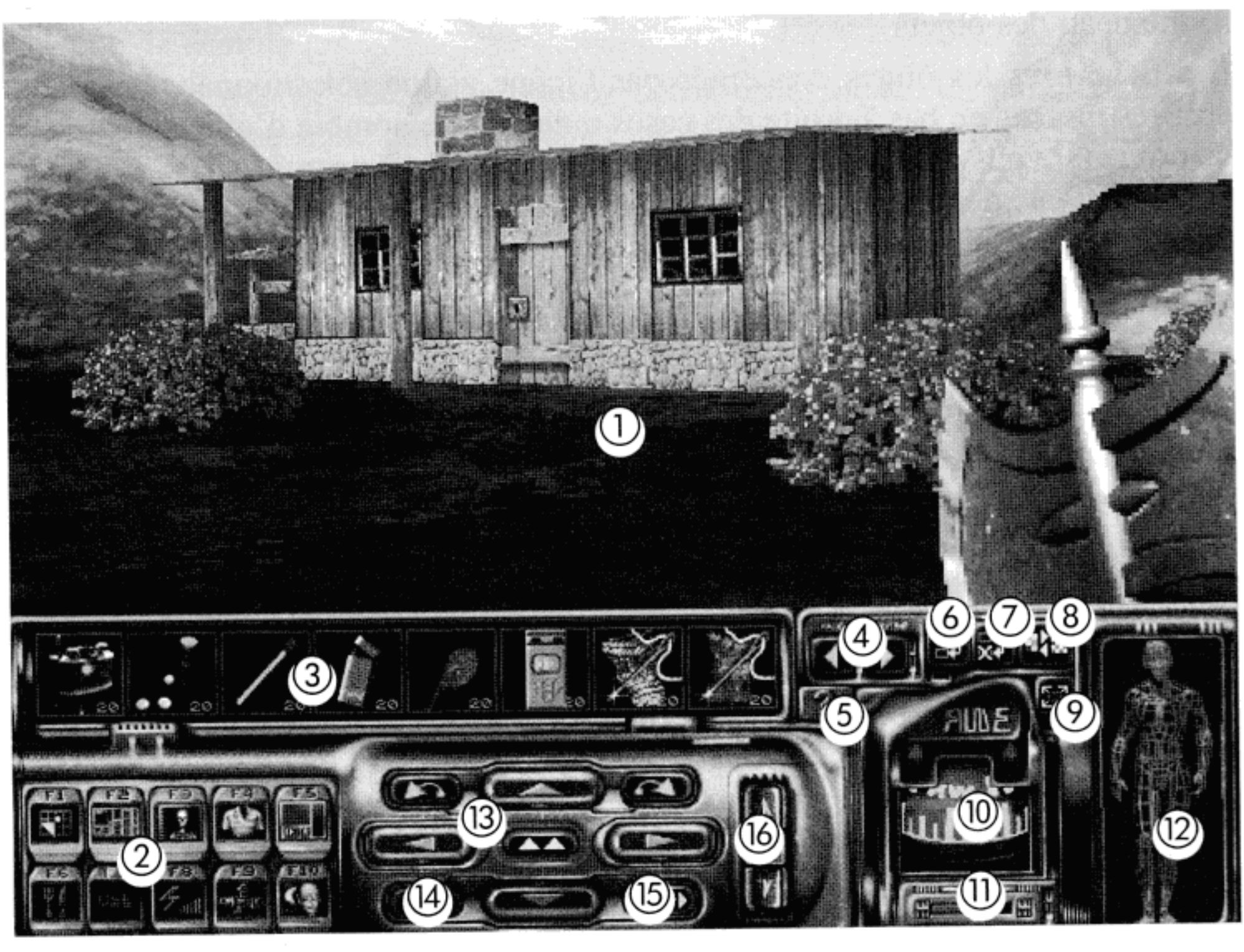
L'arme courante apparaît au premier plan. Si elle n'est pas présente, c'est que vous vous battez à mains nues. Si vous avez un œil crevé, une partie de l'image est cachée. Si vous êtes aveuglé, l'écran reste noir.

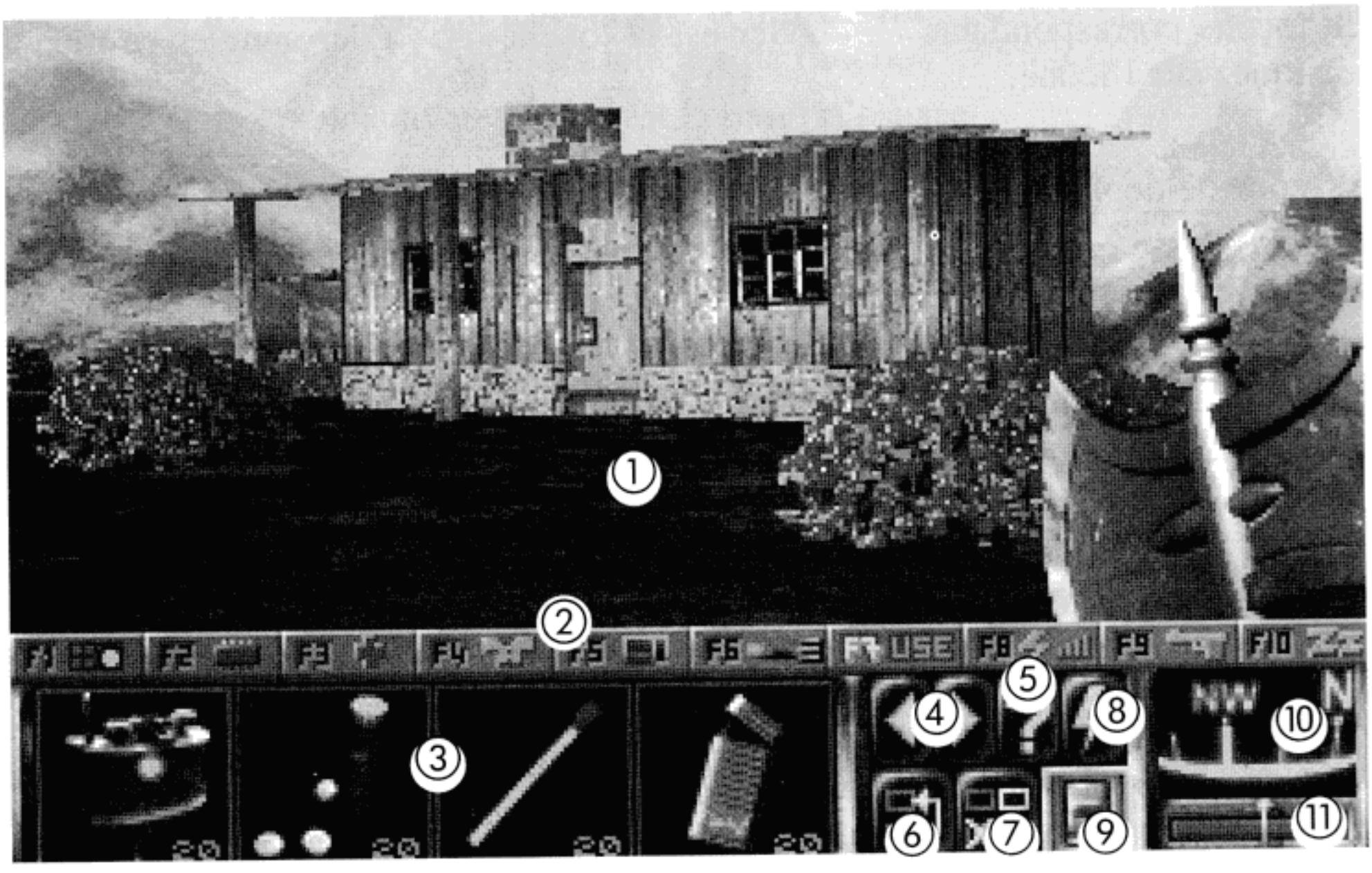
Tous les textes du jeu s'affichent en surimpression, par-dessus l'écran 3D.

2) Icônes de jeu

Il existe dix icônes d'action, qui sont, dans l'ordre à l'image, de gauche à droite et de haut en bas : la carte, l'ordinateur, la pharmacie, la garde-robe, le lecteur de cartouches, la nourriture, le matériel, le chargeur, l'armement et le sommeil. Ces actions sont également accessibles avec les touches de fonction du clavier <F1> à <F10>.

Si vous sélectionnez une des cinq premières icônes, le programme charge une page de gestion correspondante à cette action. Si vous sélectionnez une des icônes du bas, mis à part le sommeil, tous les objets relatifs à cette action apparaissent dans le panneau des objets (zone 3). En cliquant sur le bouton droit de la souris ou en tapant sur la touche <ESC>, l'icône action sélectionnée s'annule et les objets disparaissent du panneau. Reportez-vous au chapitre « Les actions » pour la description complète.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
F1
F2
F3
F4
F5
F6
F7 USE
F8
F9
F10
NW
N

3) Panneau des objets

Il affiche tous les objets concernés par l'icône action sélectionnée. Les petits chiffres inscrits en bas à droite des cases indiquent le nombre d'objets dont vous disposez (si vous n'en possédez qu'un seul, le chiffre n'apparaîtra pas). Pour certains objets, le dessin change suivant leurs états (briquet allumé ou éteint, torche plus ou moins consumée...). Si vous pointez sur un objet, un cadre rouge vient se placer dessus. Si vous cliquez dessus ou tapez sur la touche <RETURN>, cet objet est sélectionné. En haute résolution, le panneau peut afficher huit objets simultanément ; en basse résolution, il peut en afficher jusqu'à quatre.

LES ICÔNES DE GESTION DU PANNEAU DES OBJETS

4) Flèches

Quand tous les objets, trop nombreux, ne peuvent pas être affichés simultanément à l'image, ces flèches permettent de « scroller » le panneau des objets vers la droite et vers la gauche. Au clavier, les touches correspondantes sont les touches <X> et <C>.

5) Icône information

Si cette icône est validée, vous pouvez avoir des informations sur les objets en les sélectionnant. Notamment le poids unitaire de l'objet. Ceci peut s'avérer fort utile quand votre sac est trop lourd et que vous devez détruire des objets.
La touche correspondante au clavier est la touche <I>. Pour annuler ce mode, recliquez sur l'icône.

6) Icône de déplacement

Si cette icône est validée, vous pouvez déplacer les objets dans le panneau. Il vous suffit de sélectionner l'objet à déplacer, puis de le valider à l'endroit où vous voulez qu'il soit. Vous pouvez utiliser les flèches de « scroll ». Si vous cliquez sur le bouton droit de la souris, l'objet se placera à la dernière case du panneau. La touche correspondante au clavier est la touche <BACKSPACE>. Pour annuler ce mode, recliquez sur l'icône.

7) Icône de destruction

Si cette icône est validée, vous pouvez détruire des objets du panneau en les sélectionnant. Une seule unité de l'objet est détruite à chaque clic. Si vous désirez en détruire la totalité, cliquez sur le chiffre en bas à droite de la case de l'objet, ce qui la fera disparaître.

Attention, un objet détruit ne peut pas être récupéré : il est perdu à jamais. Soyez prudent quand vous utilisez cette option.

La touche correspondante au clavier est <DELETE>. Pour annuler ce mode, recliquez sur icône.

LES ICÔNES DE GESTION DE L'ECRAN

8) Le changement de résolution

Cette icône permet de passer de basse en haute résolution et inversement. La touche correspondante au clavier est <TAB>.

9) Le plein écran

Cette icône valide et dévalide le mode plein écran. Si ce mode n'est pas sélectionné, le panneau de contrôle est toujours affiché à l'image. Par contre, s'il est sélectionné, l'écran 3D occupe toute l'image. Positionnez alors la souris en bas de l'écran, si vous voulez afficher le panneau de contrôle. Pour l'effacer, redéplacez la souris au-dessus du panneau de contrôle. Vous pouvez également afficher ou effacer le panneau avec les touches de fonction <F6> à <F9>.

La touche correspondante au clavier est la barre d'espace.

LES INSTRUMENTS

10) La boussole

Elle indique la direction vers laquelle vous êtes orienté. Si vous êtes exactement dans un axe géographique, un voyant rouge s'allume sous les graduations. En haute résolution, les petites flèches rouges indiquent les orientations par rapport à la carte.

11) Le thermomètre

Il indique la température du corps. La barre verticale placée au milieu correspond à environ 37.2 °C.

12) Le scanner (uniquement en haute résolution)

Il affiche les éventuels problèmes physiologiques. Ceux-ci peuvent être classés visuellement de la façon suivante :

- les fractures, par des traits verticaux rouges
- les blessures ou infections, par des zones en rouge
- les virus ou maux divers, par des zones encadrées en bleu.

Le problème est grave si un des voyants clignote. Il vous est conseillé de réagir rapidement. Pour avoir le détail, vous pouvez consulter le scanner général dans la pharmacie *(voir chapitre* « La pharmacie »*)*.

13) Le panneau de déplacement (uniquement en haute résolution)

Les quatre grosses flèches en jaune permettent de se déplacer vers l'avant, vers l'arrière et sur les côtés. Les flèches en haut, à droite et à gauche, font pivoter. Pour courir, cliquez sur les touches avec le bouton droit de la souris. Pour ramper, utilisez les deux boutons simultanément.

Au clavier, ces fonctions sont émulées par le pavé numérique et les touches <ALT> et <SHIFT>.

La touche centrale du panneau avec les deux triangles permet de sauter.

14 et 15) Les touches de combat (uniquement en haute résolution)

– la touche 14 actionne l'arme courante. Si cette arme est une arme de tir, le coup partira. Si c'est une arme de poing, le coup sélectionné par défaut est le coup de face. La touche correspondante au clavier est la touche <CTRL>.

– la touche 15 permet de passer en mode visée dans le cas d'une arme de tir. Vous dirigez alors votre arme avec la souris. Cela ne vous empêche nullement de vous déplacer avec les touches du pavé numérique. Pour tirer, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Pour ressortir du mode visée, cliquez sur le bouton droit de la souris. La touche correspondante au clavier est <0> (zéro).

16) Les mouvements de tête

La flèche du haut fait lever la tête, la flèche du bas la fait baisser et la touche centrale la remet à niveau. Les touches correspondantes au clavier sont les touches <–>, <+> et <*>.

■ *La carte*

Elle est accessible par la touche de fonction <F1>.

Vous êtes représenté sur la carte par une petite flèche, qui indique votre orientation.

En cliquant sur la carte avec le bouton gauche de la souris, un carré s'affiche et vous pouvez taper un commentaire au clavier. Pour valider ce commentaire, tapez sur <RETURN>; pour l'annuler, cliquez avec le bouton droit de la souris. Ces commentaires sont enregistrés quand vous effectuez une sauvegarde de partie.

Les icônes du bas permettent les actions suivantes :

- Afficher ou non les commentaires de la carte (COMMENTS, ON/OFF). Quand l'icône est allumée, les commentaires sont affichés.
- Réinitialiser le fichier des commentaires (COMMENTS RESET).
- Sélectionner une autre carte (NEXT).
- Ressortir de la carte, vous pouvez également quitter la carte avec la touche <ESC> ou avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez continuer à vous déplacer quand vous êtes dans la carte. Utilisez pour cela les touches du pavé numérique, la flèche indiquant votre position bougera en fonction.

Seul le décor extérieur dispose d'une carte géographique.

■ *L'ordinateur*

Il est accessible par la touche de fonction <F2>.

Il renseigne sur les différents paramètres de votre corps, qui sont fonction de votre comportement et des événements qui peuvent vous arriver.

Pour l'analyse du comportement, reportez-vous au chapitre « Les bons conseils de Freud77 ».

Vous pouvez consulter également le chapitre « Les médicaments » pour voir l'incidence qu'ils peuvent avoir sur les paramètres affichés par l'ordinateur.

DESCRIPTION *(voir photo page suivante)*

1) L'électrocardiogramme

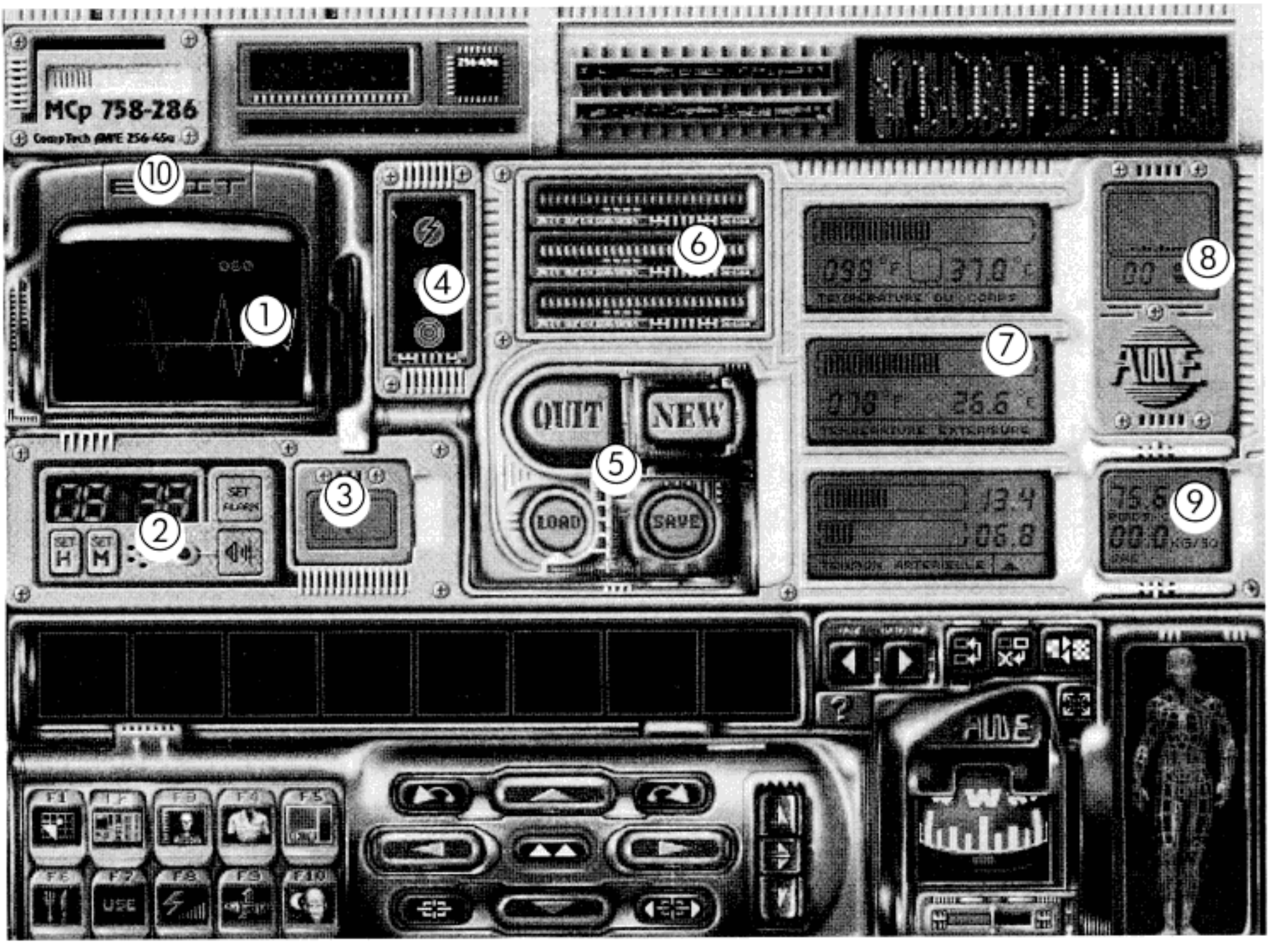
Il affiche le tracé de l'activité du cœur et le nombre de pulsations par minute. Un bip retentit à chaque pulsation.

La moyenne au repos est d'environ 60 pulsations par minute.

2) Le bloc pendulaire

L'heure locale y est indiquée.

Vous pouvez régler une alarme en cliquant sur la touche « SET ALARM », l'heure de l'alarme s'affiche à la place de l'heure locale. Utilisez ensuite les touches « SET H » et « SET M » pour positionner l'heure et la minute de l'alarme. Pour revenir à l'affichage de l'heure, recliquez sur l'icône « SET ALARM ». Pour que l'alarme soit active, cliquez sur la touche située sous « SET ALARM », la touche s'enfonce et un petit voyant rouge s'allume. Pour désactiver l'alarme, recliquez sur cette touche, le voyant rouge s'éteindra. La sonnerie de l'alarme vous réveille systématiquement si vous êtes en train de dormir.



3) L'indicateur d'énergie

Des barrettes indiquent le niveau de chargement de l'ordinateur. Si l'appareil est près de s'éteindre, le symbole « ECLAIR » clignote. Vous pouvez recharger l'ordinateur avec un chargeur *(voir, plus loin, le chapitre* « Le chargeur »*)*.

4) Les indicateurs de l'équilibre psychologique

Les trois symboles représentent respectivement de haut en bas les facteurs suivants : la folie, le sommeil et l'anxiété. Plus il y a de voyants allumés, et plus les risques encourus sont élevés.

5) Les touches de fonction ludiques

La touche « QUIT » ressort du jeu et revient sous Dos ou Windows, là où vous aviez lancé le jeu. Vous pouvez également le faire en tapant simultanément sur les touches <CTRL> et <X>.

La touche «NEW» retourne au menu d'accueil du jeu, la partie courante est alors terminée.

La touche « LOAD » permet de charger une ancienne partie, la touche « SAVE » de sauvegarder la partie courante. Pour ces deux touches, un petit menu apparaît, sur lequel vous pouvez sélectionner directement le nom d'une des dernières sauvegardes. Si vous choisissez l'option « Autres », vous devez taper le nom exact de votre sauvegarde. Pour ressortir du menu des sauvegardes, tapez sur la touche <ESC> ou cliquez sur le bouton droit de la souris. Les sauvegardes sont inscrites dans le sous-répertoire de votre jeu sur votre disque dur.

6) Les niveaux des ressources primaires

Les trois ressources représentées sont respectivement de haut en bas : le sang, l'énergie et l'eau. Moins il y a de voyants allumés, et plus les risques encourus sont élevés.

7) Les fenêtres des mesures temporaires

Les trois fenêtres représentent respectivement de haut en bas les mesures des variables suivantes : la température du corps, la température extérieure et la tension artérielle. Pour la température du corps et pour la tension, des petites flèches indiquent si la valeur est en hausse ou en baisse. Les températures sont indiquées en degré Celsius et degré Fahrenheit. La tension artérielle comporte deux mesures : la mesure diastolique et la mesure systolique conformément aux phases de dilatation et de contraction du cœur.

La température optimale du corps est d'environ 37° Celsius.

La tension artérielle optimale est d'environ 13.0 - 8.0.

8) Le capteur d'intensité sensitive

Plus les barres s'élèvent, plus la douleur ressentie est importante.

9) L'écran de pesée

Il indique le poids du corps, avec un indicateur de variation, et le poids de la charge transportée.

Le poids moyen au départ est de 75 kg.

10) Exit

Cette touche permet de ressortir de l'ordinateur. Ceci est également possible avec la touche <ESC> ou le bouton droit de la souris.

■ *La pharmacie*

Elle est accessible avec la touche de fonction <F3>.

DESCRIPTION *(voir photo page suivante)*

1) La touche « SCAN »

Elle active et désactive le scanner. Attention, le scanner a une durée d'utilisation limitée. Vous pouvez le recharger dans le menu « chargeur » *(voir chapitre* « Le chargeur »*)*.

2) Le scanner

Il balaie régulièrement le squelette et affiche au fur et à mesure les infections, fractures ou problèmes locaux rencontrés. Si un des voyants clignote, c'est que le problème est grave. Vous pouvez obtenir un diagnostic sur n'importe quelle partie du squelette en cliquant dessus.

3) Le thermomètre

4) La touche « EXIT »

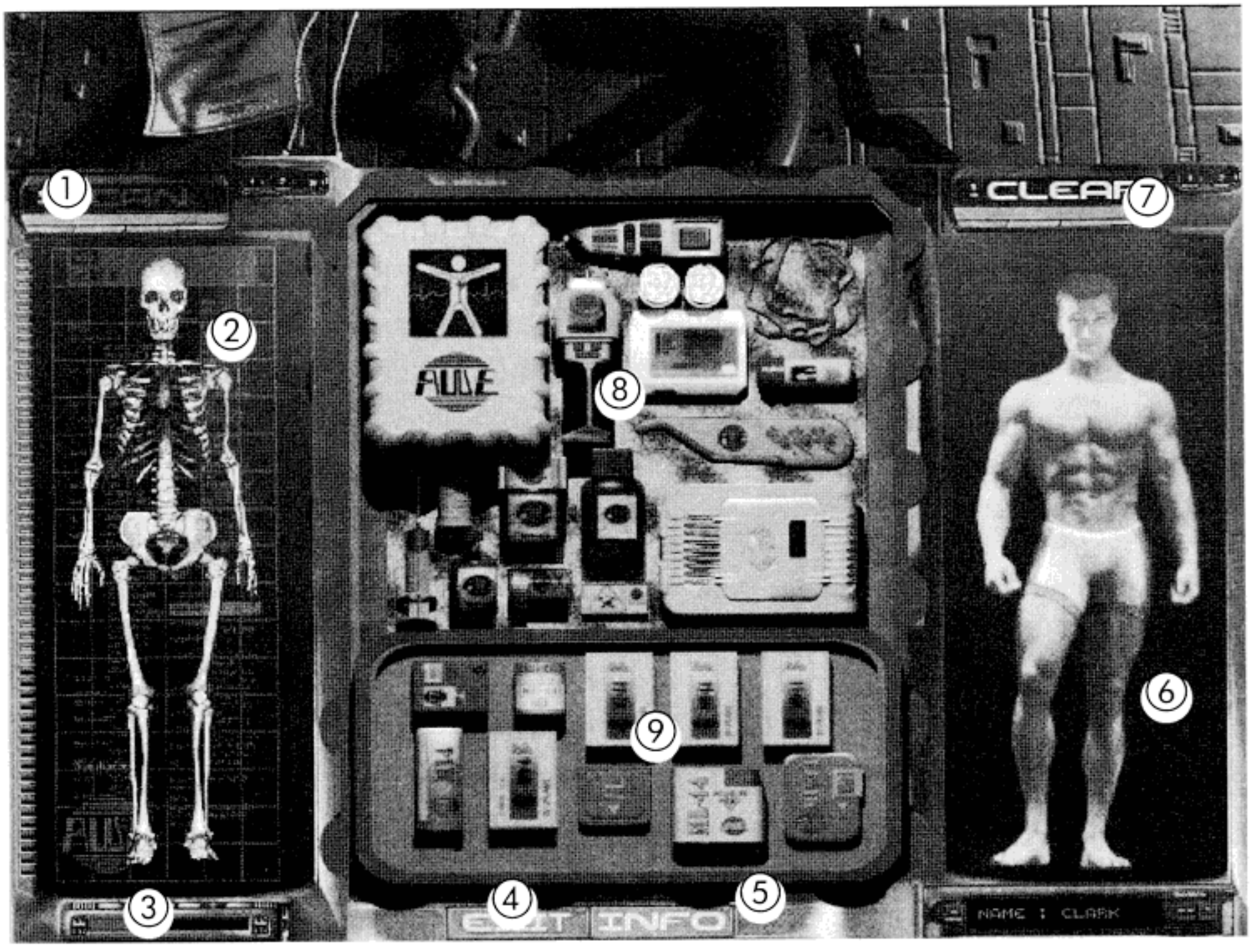
Elle permet de ressortir de la pharmacie. Vous pouvez aussi utiliser la touche <ESC> ou le bouton droit de la souris.

5) La touche « INFO »

Egalement accessible au clavier avec la touche <I>. Si cette touche est sélectionnée, vous pouvez faire apparaître la fiche signalétique de n'importe quel instrument ou médicament en cliquant dessus. Pour faire disparaître la fiche, cliquez sur sa touche « EXIT » ou sur le bouton droit de la souris. Pour sortir du mode « info », resélectionnez cette touche ou appuyez sur la touche <I> du clavier.

6) Le personnage en pied

A distinguer du personnage « mannequin » du menu « garde-robe » *(voir plus loin)*, car les informations affichées ne sont pas les mêmes suivant les menus. Sur le personnage, apparaissent toutes les blessures et infections externes, les pansements, garrots et réparateur de fracture éventuellement apposés. Vous pouvez effectuer différentes opérations avec les instruments *(voir plus loin)*.



7) La touche « CLEAR »

Elle permet de retirer tous les pansements, garrots, et réparateur de fracture en une seule fois.

8) Les instruments

Au départ, vous ne possédez pas tous les instruments. Vous les récupérerez au fur et à mesure du jeu.

Reportez-vous page suivante pour la description détaillée des différents instruments et des opérations que vous pouvez réaliser.

9) Les médicaments

Comme les instruments, vous ne les possédez pas tous au départ. Pour prendre un médicament, il suffit de cliquer une fois dessus. Si vous cliquez plusieurs fois, vous prenez plusieurs doses et ceci peut parfois avoir des conséquences néfastes.

Reportez-vous un peu plus loin pour la description détaillée des différents médicaments.

■ *Les instruments*

Quand vous pointez un instrument sur le personnage, le point de sélection de l'instrument est intuitif (pointes d'aiguille, de piqûres, embout pour l'atropine, bout du faisceau laser). Pour les cas ambigus (garrots, pansements, vaporisateur, réparateur de fracture), le point de sélection est indiqué par une flèche jaune.

Pour ranger un instrument sélectionné dans la souris, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Utilisez les produits des flacons avec parcimonie, car les flacons ont une contenance limitée.

– *La seringue*

Pour l'utiliser, sélectionnez-la, puis validez-la sur le flacon du produit que vous voulez injecter. Une fois remplie, vous pouvez la valider à l'endroit du corps concerné.

– *La boîte de plasma*

Pour INJECTER DU SANG dans votre corps, sélectionnez la seringue, validez-la sur la boîte de plasma. Si celle-ci était fermée, revalidez une seconde fois. Une fois la seringue remplie, validez-la sur un endroit quelconque du corps. Vous pouvez récupérer des poches de plasma tout au long du jeu.

– *Le flacon de désinfectant*

Pour désinfecter une PLAIE INFECTÉE – ouverte ou non –, validez la seringue sur le flacon, puis sur la plaie concernée. Il est inutile de désinfecter plusieurs fois une même plaie.

– *Les bandages*

Pour aider à la CICATRISATION D'UNE PLAIE ouverte, sélectionnez un bandage et apposez-le sur la plaie concernée. Laissez-le jusqu'à complète cicatrisation. Les bandages ne sont pas limités en nombre.

– *Les garrots*

Ils empêchent au sang de circuler dans le membre situé en aval du garrot. Apposez toujours les GARROTS sur les biceps ou sur les cuisses. Attention, un garrot ne peut pas être apposé trop longtemps, car un membre non alimenté en sang risque de se gangrener.

– *Le flacon d'anesthésiant*

Utilisez la seringue pour ANESTHÉSIER le membre concerné. Ceci est nécessaire avant de pratiquer certaines opérations (points de suture, amputation). L'anesthésiant a une action locale, piquez bien sur le ou les membres concernés.

– *Le flacon de morphine*

Utilisez la seringue pour injecter de la morphine.

Ce produit permet de CALMER LA DOULEUR de manière très efficace, mais attention car c'est une drogue et il peut avoir des effets secondaires.

La morphine agit sur tout le corps. Elle fait aussi légèrement baisser l'anxiété.

– *La bobine*

Il peut être nécessaire de RECOUDRE UNE PLAIE, quand celle-ci est vraiment importante et laisse échapper trop de sang.

Vous pouvez déjà apposer un garrot pour limiter l'épanchement.

Désinfecter si nécessaire et effectuez une piqûre d'anesthésiant dans la zone concernée. Ensuite, sélectionnez la bobine et validez l'aiguille sur la plaie concernée. N'oubliez pas de retirer le garrot.

– *Le flacon de sérum anti-venin*

Utilisez la seringue pour injecter le produit. Celui-ci provoque une légère infection.

Pour éviter les EMPOISONNEMENTS PAR VENIN, il est préférable de s'injecter le sérum avant de passer dans les zones à risque.

Si cela n'a pas été fait et que vous êtes victime d'un empoisonnement, apposez immédiatement un garrot pour éviter la propagation, et faites une piqûre de sérum, ou si vous le pouvez, utilisez l'aspirovenin.

– *L'aspirovenin*

Cet appareil permet de nettoyer une BLESSURE EMPOISONNÉE en pompant le sang contaminé. Cette action doit se faire IMMÉDIATEMENT après la contamination. Vous n'avez que quelques secondes pour réagir.

Sélectionnez alors l'appareil, validez-le sur la plaie concernée, si l'appareil clignote, c'est que la plaie a été nettoyée.

Si l'opération s'est avérée inefficace, vous pouvez encore utiliser le sérum antivenin.

Si vous n'avez plus de sérum, amputez le membre le plus vite possible.

– *L'analyseur de sang*

Pour réaliser une ANALYSE DE SANG : sélectionnez la piqûre, validez-la sur le corps pour la remplir de sang ; une fois remplie, validez-la sur l'analyseur de sang. Celui-ci vous affiche alors différentes informations.

Pour ressortir, cliquez sur le bouton droit de la souris.

L'analyse de sang permet de déceler la présence de substances diverses : venin, alcool, drogues, poisons, virus, etc.

L'analyseur de sang fonctionne sur batteries et peut être déchargé. Vous pouvez le recharger dans le menu « chargeur » *(voir chapitre* « Le chargeur »*)*.

– *La piqûre d'atropine*

Vous pouvez l'utiliser si votre tension artérielle ou votre rythme cardiaque sont vraiment trop faibles.

Attention, elle provoque une augmentation très forte de ces deux paramètres, et si vous l'utilisez sans que votre état ne le justifie, vous risquez la crise cardiaque. Cela reste une solution de dernier recours.

La piqûre a une contenance limitée, vous ne pourrez l'utiliser qu'un nombre limité de fois.

– *Le laser*

Dans certains cas extrêmes (gangrène, venin), vous pouvez être amené à effectuer L'AMPUTATION D'UN MEMBRE.

Cette opération est pour le moins délicate et nécessite de suivre une procédure rigoureuse : apposez un garrot en amont du membre à trancher, faites une piqûre d'anesthésiant à l'endroit où vous allez couper, éventuellement une piqûre de morphine si votre niveau de douleur est déjà élevé, sélectionnez ensuite le laser et tranchez le membre toujours au niveau du genou ou du coude, suturez la plaie, retirez le garrot.

La perte d'un bras interdit l'utilisation des armes à deux mains.

L'arme utilisée dans la 3D passera à gauche de l'écran si vous avez perdu votre bras droit.

La perte d'une jambe provoque une certaine claudication ; vous ne pourrez plus courir.

– *Le réparateur de fracture*

Il permet de resolidifier un membre cassé en un temps très rapide.

Sélectionnez le réparateur et validez-le sur le membre concerné.

– *Le vaporisateur*

C'est un moyen efficace pour lutter contre les infections grippales.

Pointez puis cliquez le vaporisateur sur le nez pour les sinusites, sur la bouche pour les maux de gorge.

L'animation est différente suivant l'endroit sélectionné.

– *La capsule de cyanure.*

■ *Les médicaments*

Description dans l'ordre à l'image de haut en bas et de gauche à droite.

– Antiarythmique : régularise le rythme cardiaque.
– Somnifère : favorise le sommeil.
– Quinine : combat les maladies fiévreuses. A prendre à doses régulières.
– Tranquillisant : calme le système nerveux et diminue l'anxiété.
– Hypotenseur : abaisse la tension artérielle.
– Vitamine : diminue la fatigue, redynamise le corps.
– Antihémorragique : favorise l'arrêt des hémorragies.
– Antispasmodique : soulage les maux de ventre.
– Antibiotique : combat toutes les infections et virus grippaux. La prise d'antibiotiques peut fatiguer le corps.
– Aspirine : soulage la douleur en général (très efficace sur les maux de tête).

■ *Différents cas de décès*

- Hypothermie : abaissement trop important de la température du corps.
- Hyperthermie : élévation trop importante de la température du corps.
- Arrêt cardiaque par tachycardie : accélération trop importante du rythme cardiaque.
- Hypotension : abaissement trop important de la tension artérielle.
- Crise hypertensive : élévation trop importante de la tension artérielle.
- Noyade.
- Épuisement : ressources physiques épuisées.
- Hémorragie incontrôlable : perte trop importante de sang.
- Déshydratation : quantité d'eau insuffisante dans l'organisme.
- Hyperalgie : douleur ressentie trop élevée.
- Syncope : arrêt cardiaque (souvent niveau d'anxiété trop important).
- Coma éthylique suite à ivresse.
- Empoisonnement par venin.
- Gangrène généralisée.
- Traumatisme, choc violent.
- Étouffement.
- Électrocution.
- Asphyxie, inhalation de gaz mortel.
- Hydrocution : syncope provoquée par immersion dans l'eau glacée.
- Empoisonnement au cyanure.
- Carbonisation, incinération.
- Mort par projectiles (balle, impact laser).
- Overdose : absorption d'une trop forte dose de drogue.

– Indicateurs principaux

Surveillez régulièrement votre température (moyenne normale : 37°C) et votre pouls (normal au repos : 60/70 pulsations).

Ce sont les indicateurs les plus révélateurs de votre état.

Un degré de fièvre fait augmenter le rythme cardiaque d'environ 18 pulsations.

– Les déplacements

• *Courir : ne courez pas inconsidérément, vous vous fatiguerez rapidement et les pulsations peuvent monter très haut.*

Si vous êtes trop fatigué, il vous sera impossible de courir.

• *Ramper : ce mode de déplacement vous permet d'approcher les personnages discrètement et éventuellement de ne pas être repéré.*

Les déplacements sont plus lents.

Vous ne pouvez pas utiliser votre arme.

• *Nager : demande un effort important à l'organisme.*

Se baigner dans une eau glacée sans protection particulière peut être fatal. Attention, quand vous nagez sous l'eau, votre apnée est limitée.

Surveillez le nombre de bulles que vous laissez échapper.

Vous ne pouvez pas utiliser votre arme dans l'eau.

• *Charge transportée : elle se répercute sur votre état de fatigue.*

Si votre sac est trop lourd, vous ne pouvez pas vous déplacer et devez détruire des objets pour l'alléger.

– Phénomènes physiologiques et signes avant-coureurs

• *« Mouches » : ces picotements des yeux annoncent une faiblesse de l'organisme, dont les causes peuvent être multiples (fatigue, fièvre, hémorragie, sommeil, alcool, drogue).*

Plus les mouches sont fréquentes, plus les risques encourus sont élevés.

• *Troubles de la vue : distorsion de l'image pour différentes causes (ivresse, overdose, folie).*

• *Chute de tension : la tension chute très bas et vous vous évanouissez. C'est spectaculaire mais rarement dangereux.*

Cela arrive suite à un gros coup de fatigue.

• *Tremblements : la souris se met à trembler. Ils sont provoqués par des crises de fièvre aiguës.*

• *Battements du cœur : audibles si le pouls ou l'anxiété sont trop élevés.*

• *Respiration forte : audible si vous êtes très essoufflé.*

Une respiration lourde et persistante est le signe d'un organisme très fatigué, les probabilités de mort subite sont élevées.

• *Réactions diverses : caractérisées par des sons appropriés (hoquet, bâillement, rot, éternuement, toux, reniflement, râle, rires, pleurs).*

Le fait de rire ou de pleurer sans raison est de très mauvais augure.

– Le sommeil : reposez-vous régulièrement. Vous récupérerez des forces, retrouverez votre calme et apaiserez vos douleurs.

Si vous avez énormément sommeil, vous risquez de vous endormir contre votre gré.

Allez vous coucher si possible avant qu'apparaissent les troubles visuels.

Si vous n'arrivez pas à vous endormir, vous pouvez prendre un somnifère, une aspirine si vous souffrez beaucoup ou un tranquillisant si vous êtes angoissé.

Il vous est cependant impossible d'enchaîner deux sommeils l'un à la suite de l'autre.

Avant de vous endormir, vérifiez que vous ne « traînez » pas une infection ou une maladie à traiter d'urgence.

– La température extérieure : en fonction du climat, n'hésitez pas à changer souvent de vêtements, pour conserver une température aussi constante que possible sur le corps.

Attention aux changements brusques de température. Une grippe est si vite arrivée et peut avoir de graves conséquences, si elle n'est pas soignée à temps.

Vous pouvez également faire des feux pour vous réchauffer.

– L'alimentation : essayez de manger régulièrement et varié. Alimentez-vous d'autant plus que vous avez perdu beaucoup de sang. Buvez beaucoup, surtout s'il fait chaud.

On perd en moyenne un peu moins de 3 litres d'eau par jour. Dans des cas exceptionnels (chaleur intense, vive activité), on peut perdre jusqu'à 12 litres. Attention à la qualité de vos aliments.

Utilisez systématiquement des pastilles de désinfection pour purifier l'eau de votre gourde.

Surveillez la fraîcheur de vos aliments.

Ne mangez pas trop non plus, vous prendriez du poids et risqueriez l'indigestion.

– Les drogues : les indigènes en utilisent fréquemment pour se soigner. Les scientifiques de la colonie se sont toujours intéressés à ces médecines extra-terrestres.

Attention aux conséquences sur le mental et à l'overdose.

– L'alcool : il a ses vertus. Il permet de lutter contre les coups de froid et apaise les comportements anxieux.

Malgré tout, l'alcool fatigue l'organisme.

Sachez apprécier et consommer avec modération !

– La folie : surveillez votre équilibre mental dans l'ordinateur.

L'altération des capacités psychologiques peut aller jusqu'à la perte du contrôle de son propre corps.

■ *La garde-robe*

Elle est accessible par la touche de fonction <F4>.

Quand le jeu commence, vous êtes habillé avec une combinaison complète incluant chaussures et gants.

Tout au long du jeu, vous pourrez récupérer divers vêtements et accessoires, et même en confectionner *(voir chapitre* «Le matériel»*)*.

Les vêtements permettent de se protéger du froid, de l'humidité, des coups, et peuvent avoir des utilisations bien spécifiques (casque éclairant, rasoir, masque...).

DESCRIPTION *(voir photo page suivante)*

1) Le panneau des objets

Pour vous vêtir, sélectionnez un habit, placez-le là où il doit être sur le personnage et cliquez.

Pour retirer un vêtement, sélectionnez-le sur le personnage puis rangez-le dans le panneau des objets, ou cliquez sur le bouton droit de la souris, il se placera dans la première case vide.

Les habits se recouvrent : aussi ne peut-on pas retirer son maillot avant d'avoir enlevé sa veste, ou enfiler une combinaison avant d'avoir ôté ses chaussures.

Vous pouvez librement déplacer les habits dans le panneau.

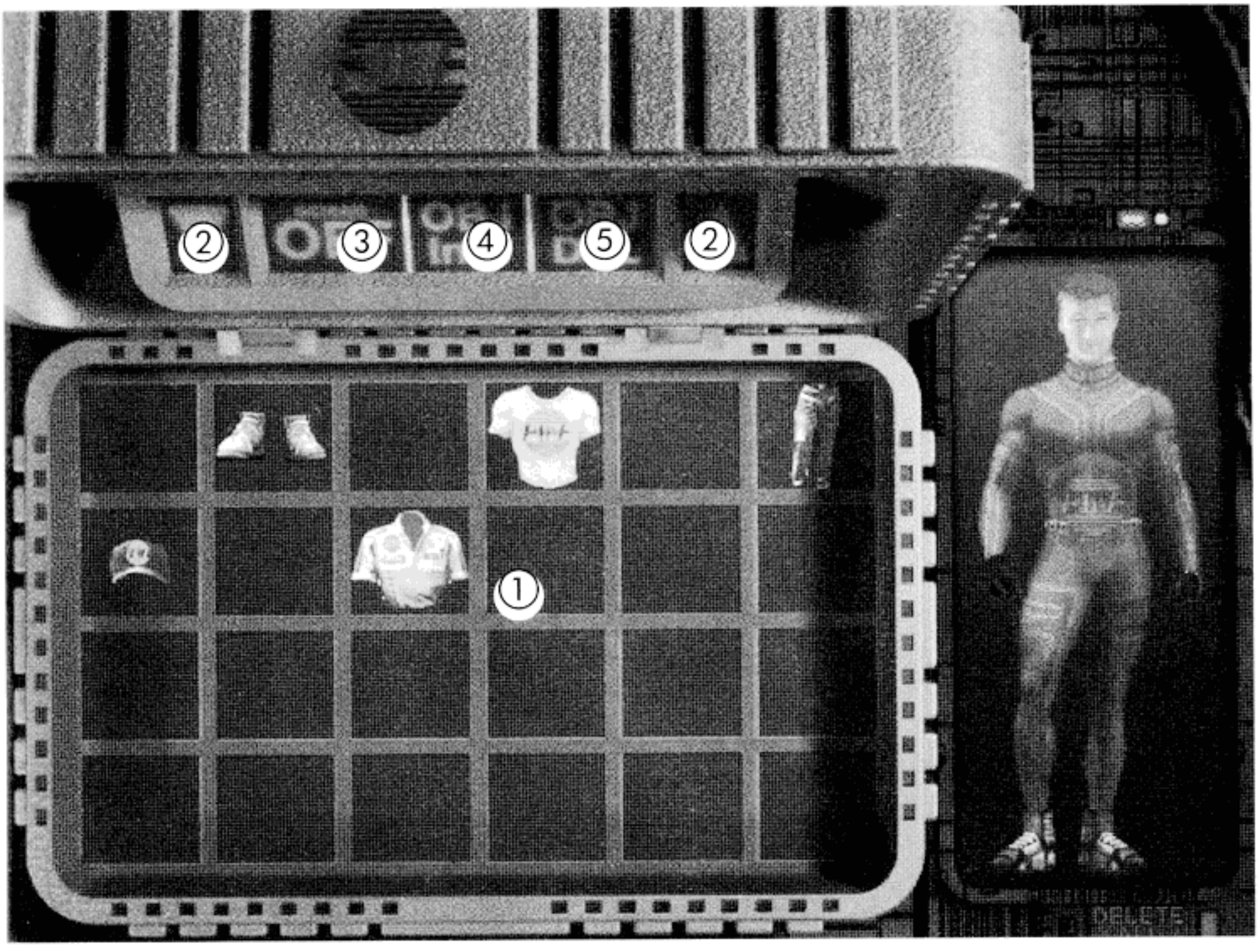
Sur certains objets, un petit chiffre apparaît en bas à gauche. Il indique le taux de chargement de l'appareil (maximum = 100). Si celui-ci est déchargé, vous pouvez le réalimenter avec le chargeur *(voir menu* «Le chargeur»*)*.

2) Les flèches de «scroll»

Elles permettent de «scroller» dans le panneau des objets si ceux-ci n'apparaissent pas tous à l'image.

3) La touche «SCREEN OFF»

Pour ressortir de la garde-robe. Également possible avec la touche <ESC> ou le bouton droit de la souris.



4) La touche « INFO »

Si cette touche est validée, vous pouvez avoir des renseignements sur les objets en les sélectionnant. Pour dévalider ce mode « info », recliquez sur la touche, elle s'éteindra.

5) La touche « OBJ DEL »

Si cette touche est validée, vous pouvez détruire des objets en les sélectionnant. Attention, un objet détruit ne peut pas être récupéré : il est perdu à jamais. Soyez prudent quand vous utilisez cette option. Pour dévalider ce mode « delete », recliquez sur la touche, elle s'éteindra.

6) Le bouton « DELETE ALL »

Ce bouton permet d'ôter tous les vêtements d'un seul coup. Pratique quand on passe d'une zone froide à une zone chaude.

NB. – Le zoom du casque infra-rouge s'utilise dans l'écran 3D avec les touches <Q> et <W>. Pour utiliser le rasoir, validez-le sur le visage du personnage.

■ *Le lecteur de cartouches*

Il est accessible par la touche de fonction <F5>.

Le lecteur de cartouches ou visiophone donne différents renseignements sur les terroristes recherchés.

Vous récupérerez également des cartouches au cours du jeu, que vous pourrez passer sur le visiophone.

DESCRIPTION *(voir photo page suivante)*

1) Écran de fonction

Vous pouvez y sélectionner la cartouche à charger et voir le personnage sélectionné en 3D.

2) Touches de zoom relatives à la vue 3D du personnage.

3) Écran texte où apparaît la fiche signalétique du personnage sélectionné.

4) Touches de fonction du magnétophone

Touches « STOP », « PLAY » et « PAUSE ». Quand le magnétophone est en marche, le voyant « SPEAKER » est allumé.

5) Témoins de charge du visiophone

Le témoin « LOW » indique une faible charge de l'appareil, le témoin « HI » une charge élevée.

Si l'appareil est déchargé, vous pouvez le réalimenter dans le menu « chargeur » *(voir menu* « Le chargeur »*)*.

6) Touche pour ressortir du visiophone

Également possible avec la touche <ESC> ou le bouton droit de la souris.



La nourriture

Elle est accessible par la touche de fonction <F6>.

Vos besoins en eau et en nourriture sont indiqués sur votre ordinateur.

Vous pouvez également y surveiller votre poids, qui est un indicateur révélateur.

Pour boire et manger, il suffit de sélectionner l'aliment désiré. Vous consommez alors une unité de cet aliment.

Vous trouverez votre nourriture un peu partout dans le jeu (dans la nature, sur des personnages, dans des distributeurs...).

Attention, certains aliments sont périssables et pas toujours comestibles (pensez à purifier votre eau) et peuvent entraîner des intoxications alimentaires ou autres réactions (drogues, alcools).

Si vous souhaitez en savoir davantage, consultez le chapitre « Les bons conseils de Freud77 ».

■ *Le matériel*

Il est accessible par la touche de fonction <F7>.

Le matériel est très varié. Les procédures d'utilisation diffèrent suivant les objets. Quand vous utilisez un objet sur un élément de décor (*exemple :* clé sur serrure), rapprochez-vous suffisamment de cet élément.

Description des différents types d'objet :

– Les mines

Sélectionnez l'icône, et la mine se placera devant vous dans la 3D. La mine fonctionne quelques secondes après sa pose, le temps que vous puissiez ressortir de sa zone de détection. La mine est en fonction quand le voyant vert clignote et que le bip retentit. La zone de détection d'une mine est de plusieurs mètres, n'hésitez pas à faire de grands détours pour l'éviter.

– Les feux

L'icône « feu » n'est disponible que si vous possédez un briquet non vide, des allumettes ou une torche allumée.

Sélectionnez l'icône, le feu s'allumera devant vous dans la 3D. Une unité de l'objet qui l'aura allumé sera consommée – dans l'ordre de priorité : torche allumée, briquet, allumette.

Si vous vous approchez tout près d'un feu, la température de votre corps s'élève. Attention de ne pas vous brûler !

– Les clés

Sélectionnez la clé désirée, puis validez-la sur la serrure concernée.

– Les gourdes

Sélectionnez la gourde désirée, puis validez-la sur une étendue d'eau. La gourde se remplira intégralement.

– Les pastilles de désinfection

Un message vous indique quelle gourde a été désinfectée. En priorité, la pastille est utilisée dans la gourde la plus grosse. Si toutes les gourdes sont désinfectées, il ne vous sera pas déduit de pastille.

– Les peaux

Pour fabriquer des vêtements, cliquez sur une icône « peau » ; l'icône du vêtement confectionné apparaîtra en surimpression. Le vêtement fabriqué dépend du nombre de peaux que vous posséderez. En priorité, il vous sera fabriqué les vêtements qui demandent le plus de peaux – et qui seront donc les plus efficaces dans leur fonction.

– Les sources de lumière

Elles ont toutes une durée limitée d'utilisation et une zone de diffusion appropriée. Ces sources se classent ainsi dans l'ordre croissant des durées et des zones de diffusion : les allumettes, le briquet, la torche.

A signaler que le briquet peut se recharger *(voir chapitre* « Le chargeur »*)*.

– Autres

Les autres objets déclenchent des actions spécifiques en cliquant directement dessus.

■ *Le chargeur*

Il est accessible par la touche de fonction <F8>.

Le chargeur est à fusion nucléaire. Le menu n'est disponible que si vous le possédez.

La souris se transforme alors en chargeur et le panneau des objets reprend tous les appareils possédés qui peuvent se recharger.

Le chiffre indiqué sur le chargeur est le nombre d'unités restantes à charger. Vous pouvez en récupérer tout au long du jeu sous forme de piles à micro-fusion. A vous de bien répartir les unités entre les différents appareils, sachant que ceux-ci nécessitent des quantités différentes.

Le chiffre indiqué en bas à gauche de chaque icône objet représente le taux de chargement de cet objet, le maximum étant bien sûr de cent pour cent. Le chiffre indiqué en haut à gauche de chaque icône objet est le pourcentage de chargement supplémentaire obtenu pour une unité de chargeur utilisée. Cela équivaut au rapport de consommation, qui est différent suivant les appareils.

Pour charger un appareil, validez la souris-chargeur sur l'icône de l'appareil concerné, un voyant vert s'allumera alors sur le chargeur, accompagné d'un bip sonore. Le chargeur sera décrémenté d'une unité.

Si vous essayez de recharger un appareil, qui est déjà chargé au maximum, le chargeur ne se décrémentera pas.

Pour ressortir de ce menu, tapez sur la touche <ESC> ou cliquez sur le bouton droit de la souris.

■ *Le sommeil*

Il est accessible avec la touche de fonction <F10>.

Si vous arrivez à vous endormir – ce n'est pas toujours le cas –, l'écran devient noir et le restera pendant quelques secondes. Plusieurs heures se seront alors écoulées. La durée du sommeil dépend de l'état de fatigue et des somnifères éventuellement pris. Si vous souhaitez vous réveiller à une heure précise, réglez votre alarme *(voir chapitre* « L'ordinateur »*)*.

Il est peu probable que les ennemis des environs vous laissent dormir tranquille. Pour en savoir davantage, reportez-vous au chapitre « Les bons conseils de Freud77 ».

L'armement

Il est accessible par la touche de fonction <F9>.

Il permet de sélectionner votre arme. Vous pouvez également le faire avec les touches <1> à <0> de la rangée du haut du clavier, ces touches correspondant alors à l'ordre des armes dans le panneau des objets.

L'icône de l'arme courante est encadrée par quatre flèches bleues.

Vous pouvez sélectionner au choix l'icône de l'arme ou l'icône des munitions s'y rapportant.

Si vous cliquez sur l'icône de l'arme courante, celle-ci s'activera dans la 3D, mais il est conseillé de combattre avec les touches du clavier *(voir chapitre* « Les raccourcis clavier »*)*.

Au départ, seul le poing est disponible. Vous récupérerez de nombreuses armes et munitions tout au long du jeu.

Les bons conseils de Diogène49

– Pour les armes de corps à corps, approchez-vous le plus près possible de votre ennemi.

– Pour les armes de tir, il est plus précis de bouger l'arme que de se bouger soi-même.

– Les impacts des armes à feu permettent de situer la correction à apporter au tir.

– La meilleure visée est de placer l'ennemi pile au centre du champ de vue.

– Le couteau est une arme très maniable.

– La hache est une arme très efficace.

– La lance a une très grande envergure.

– Avant de lancer une arme, vérifiez que le terrain environnant est accessible pour pouvoir récupérer l'arme par la suite.

– Les portées des armes de lancée sont dans l'ordre croissant : hache, couteau, lance, flèches.

– Quand vous orientez votre tir vers le haut, l'arme de lancée ira plus loin mais sera moins précise.

– Une flèche qui sort du champ de vue a peu de chance d'être retrouvée.

– Le laser est très précis puisqu'il dispose d'une visée infra-rouge.

– La mitraillette a une cadence très rapide.

– Les grenades ont un champ d'action très large. Si vous souhaitez envoyer une grenade très loin, orientez votre tir vers le haut.

– Le canon à plasma est l'arme la plus puissante.

LE MODE ARCADE

Vous pouvez sélectionner ce mode au menu d'options, accessible depuis l'accueil.

Le mode arcade ne prend pas en compte la simulation du corps humain et les différentes gestions d'objet.

Votre niveau de vie est indiqué par une simple barre de points de vie, représentée à la place de la barre du niveau de température. Ce niveau baisse à chaque fois que vous encaissez un coup.

Les objets à ramasser dans le décor sont différents de ceux du mode normal. Ce sont essentiellement des munitions, des poches de plasma et de la nourriture. Les poches de plasma et la nourriture font remonter les points de vie.

Les actions disponibles sont modifiées.

Ainsi, le panneau des icônes d'action regroupent les accès aux menus suivants : carte <F1>, matériel <F2>, armement <F3>, lecteur de cartouches <F4>, chargement <F6> et sauvegarde <F7> de partie, la sortie <F8> et redémarrage du jeu <F9>.

Ces icônes d'action sont également accessibles avec les touches de fonction.

ANNEXE I

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

– Ne vous tenez pas trop près de l'écran.

– Jouez à une bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

– Utilisez de préférence les jeux vidéo sur 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.

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 qu'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 votre médecin.

MINITEL ET CATALOGUE

Si vous êtes bloqué dans une partie, si vous voulez vendre votre micro-ordinateur ou conseiller les concepteurs des jeux, tapez sur votre minitel

36.15* code SILMARILS

Vous y trouverez astuces, « cheat-codes », solutions pour tous les jeux, le catalogue complet avec possibilité de commander à prix promotionnels, actualité sur Silmarils, jeux à venir, petites annonces, messagerie, conseils pour se faire éditer, conditions d'embauche, service de téléchargement etc. Egalement, vos avis, coups-de-tête et coups-de-cœur dans la tribune libre.

* 1,29 F/mn.

La société Silmarils est une entreprise française qui a été créée en 1987. Elle a réalisé de nombreux jeux durant toutes ces années.

Si vous souhaitez acquérir l'un de ses titres, vous pouvez les commander soit par minitel (descriptif complet pour chaque produit), soit par courrier en demandant une liste des produits à l'adresse suivante : ***Silmarils, 22 rue de la Maison-Rouge, 77185 LOGNES.***

Les produits disponibles sur PC disks sont les suivants (dans l'ordre chronologique) : Manhattan Dealers, Mad Show, Targhan, Windsurf Willy, Le Fétiche Maya, Colorado, Starblade, Crystals of Arborea, Metal Mutant, The Raiders, Boston Bomb Club, Sword and Magic, Storm Master, Future Dreams, Ishar, Bunny Bricks, Transarctica, Ishar II, Stardust, Ishar III, Dreamlands, Robinson's Requiem.

Les produits disponibles sur PC CD ROM sont les suivants : Stardust, Ishar Trilogy (qui regroupe les trois volets d'Ishar), Robinson's Requiem, Perfect Pinball, Special 3D Games, Carton Rouge et Coupe du Monde.

Enfin, signalons la sortie prochaine sur PC CD des deux compilations

« SILMARILS HISTORY »

Vol. I et II, qui regrouperont l'ensemble des produits de la société.

NOTE AUX UTILISATEURS DE WINDOWS 95

Suivant les configurations, certains problèmes spécifiques peuvent apparaître :

✳ les films de présentation sont saccadés : ceci est lié au débit du lecteur de CD-ROM. L'installation totale (option MAXI du setup) sur le disque dur devrait résoudre ce problème.

Dans les cas suivants :

➪ les sons se jouent avec «retard» ou se répètent simultanément,

➪ des accès incessants au disque dur ralentissent l'utilisation du jeu probablement dû au manque d'espace mémoire de l'ordinateur,

➪ les affichages graphiques sont lents,

➪ le jeu reste bloqué,

*nous vous conseillons d'utiliser la **VERSION DOS** du jeu.*

Pour cela sortez de **WINDOWS 95**, pour retourner sous **DOS**. Allez dans le répertoire où votre jeu est installé, puis tapez «START» (voir également la notice).

✳ Si sous **DOS**, les sons ne fonctionnent pas : vérifiez si votre carte sonore est correctement configurée avec la présence des drivers dans le fichier **CONFIG.SYS**, ainsi que la ligne **SET BLASTER** dans le fichier **AUTOEXEC.BAT**.



Copyright Silmarils - MARS 1996

Silmarils - 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES
FRANCE

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG