
MORTAL COIL

Sommaire

Introduction 3

La mise en route 4

Les commandes de jeu 6

L'équipe/le briefing de la mission 7

Le système headcom 8

Le gestionnaire de ressources 10

Les réglages des points de chute 12

Les formations 13

Les tactiques prédéfinies 14

Les objets à ramasser 17

Faites connaissance avec votre ennemi 20

Les missions 24

Crédits 28

Le Vieux Manuel

Avertissement Concernant L'épilepsie

Veuillez lire ce qui suit avant de jouer à ce jeu ou de permettre à des enfants d'y jouer. L'exposition à des lumières clignotantes ou à certains rythmes lumineux peut causer chez certaines personnes des crises d'épilepsie ou des pertes de conscience. Ces personnes peuvent subir une crise en jouant à certains jeux ou en regardant la télévision. Ceci peut se produire même si la personne n'a jamais souffert auparavant d'épilepsie (crises ou pertes de conscience).

Si vous ou un membre de votre famille avez déjà manifesté des symptômes se rapportant à l'épilepsie lors de l'exposition à des lumières clignotantes, veuillez consulter votre docteur avant de jouer.

Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: étourdissement, troubles de la vision, tics musculaires ou des yeux, perte de conscience, désorientation, tout mouvement involontaire ou convulsion, lorsque vous jouez à ce jeu, arrêtez IMMÉDIATEMENT d'y jouer et consultez votre docteur. Nous conseillons aux parents de surveiller leurs enfants lorsqu'ils utilisent des jeux.

Les précautions à prendre durant l'utilisation

- Asseyez-vous à une bonne distance de l'écran, aussi loin que le câble le permet.
- Jouez à ce jeu de préférence sur un petit écran.
- Évitez d'y jouer si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas suffisamment dormi.
- Veillez à ce que la pièce dans laquelle vous jouez soit bien éclairée.
- Reposez-vous au moins 10 à 15 minutes par heure lorsque vous jouez à ce jeu.

Garantie Limitée

Avis: Vic Tokai Europe Ltd. (VTE) se réserve le droit de procéder à toutes modifications du produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avis préalable.

Le produit ci-joint et ce manuel sont protégés par un copyright et tous les droits sont réservés par VTE. Aucune partie de ce manuel, ni aucun des documents qui l'accompagnent, ne peut être copiée, reproduite ou transférée sous aucune forme ou sur aucun support sans l'autorisation préalable écrite de VTE.

VTE garantit à l'acquéreur initial que le support fourni dans ce produit est libre de tous défauts de matériaux ou de main d'oeuvre (le ticket d'achat faisant preuve). Si le support fourni comme partie de ce produit se révèle défectueux et, dans la mesure où l'acquéreur retourne le support à Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. conformément aux instructions stipulées dans le paragraphe suivant, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. remplacera le support défectueux gratuitement.

Afin d'obtenir un CD de remplacement, veuillez retourner le CD seul, en port payé, à Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., à l'adresse ci-dessous, accompagné de la preuve d'achat datée, d'une description du défaut et de votre nom et adresse de retour.

le CD ci-joint, le support et la documentation sont fournis dans l'état. Il n'est donné aucune garantie que le produit est adapté à un usage particulier, ni aucune autre garantie de quelque sorte que ce soit, quelle soit explicite ou implicite, concernant le CD, le support et la documentation, à l'exception de la garantie spécifiée au paragraphe précédent. En conséquence, tous les risques concernant l'utilisation, les résultats et les performances du CD, du support et de la documentation sont assumés par vous-même. En aucun cas VTE ne pourra être tenu pour responsable, à votre égard ou à l'égard de toute autre personne, d'aucuns dommages, qu'ils soient directs, spéciaux ou indirects, résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit, y compris, sans limitation, les dommages aux biens et, dans la mesure permise par la loi, les dommages corporels, même si VTE a été informé de la possibilité de tels dommages ou de telles pertes. Certains états n'autorisent pas de limitation de la durée des garanties tacites, ni/ou d'exclusion ou de limitation des dommages directs ou indirects; par conséquent, la limitation et/ou les limitations et exclusions exprimées précédemment ne s'appliquent peut-être pas à votre cas. Cette garantie vous reconnaît des droits légaux spécifiques, et il se peut que vous ayez d'autres droits, conformément aux lois de votre pays. Vous reconnaissez que la responsabilité de VTE découlant de toute demande de compensation légale (que ce soit dans le cadre d'un contrat, d'un préjudice ou autrement) ne pourra excéder le montant que vous aviez payé à l'origine pour utiliser ce produit.

Jeu Mortal Coil © 1995 Crush! Ltd. Tous droits réservés. Utilisé sous licence. Mortal Coil est une marque déposée de Vic Tokai Europe Ltd.

Distribué par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 2, Kensington Square, W8 5RB

Selon la loi britannique, ce produit est exempté de classement. Conformément à la réglementation du Video Standards Council, son utilisation est considérée adéquate pour la ou les tranches d'âge indiquées.

Vieux Manuel

Introduction

Préparez-vous à un affrontement intellectuel. Menez votre équipe à la défense de la planète Terre contre un ennemi extraterrestre qui répond de manière intelligente à vos actions. Pour les vaincre, vous allez devoir faire preuve d'une plus grande intelligence. Ceci signifie que vous allez devoir prendre des décisions tactiques. Vos qualités de meneur seront mises à rude épreuve et vous devrez prendre des décisions à la vitesse de l'éclair. Une intelligence dopée à l'adrénaline.

Ce manuel contient des informations qui peuvent grandement profiter à votre campagne. Il est conçu de manière à vous permettre de tirer le meilleur avantage de votre excellente équipe et de la panoplie d'armes et de ressources mises à votre disposition. Bonne chance.

Le scénario

Vous allez être entraîné dans un thriller écologique de la meilleure veine, qui vous révélera de nouvelles surprises à chaque mission.

L'histoire se passe en 2005. Mortal Coil est le nom de code d'une agence clandestine d'agents secrets d'élite financée par les gouvernements du Premier Monde. Son rôle: Enquêter sur une série de sabotages et d'attaques terroristes sur des installations scientifiques importantes. Sa mission: trouver les terroristes et les éliminer.

L'équipe (deux hommes et deux femmes) est appuyée par BB, un droïde qui aide à définir les stratégies et donne des conseils lors de leur mise en application.

L'équipe ignore que les soi-disant terroristes sont en fait des créatures extraterrestres, les Shatarians, provenant du futur. À leur époque (2269), leur planète est menacée par une invasion humaine. Les Shatarians ont remonté le temps pour venir sur Terre et essayer de changer le cours de l'histoire. Leur objectif: détruire les installation de recherche et de développement du programme secret de colonisation spatiale et, à terme, la race humaine elle-même.



Au fur et à mesure que le jeu avance, l'équipe découvre la vraie nature de ses adversaires, leur situation désespérée, ainsi que les vrais motifs des gouvernements pour le compte desquels elle agit. Qui sont les vrais ennemis ? Selon la manière dont le jeu est joué, il existe une grande diversité de conclusions possibles...

Manuel Mortal Coil

La mise en route

Les spécifications

Mortal Coil doit être utilisé sur un ordinateur 100% compatible IBM ou sur un ordinateur compatible configuré au minimum au niveau 2 MPC, comportant une carte graphique couleurs SVGA, une souris MS ou compatible, un lecteur de CD-ROM minimum double vitesse multisession, une mémoire vive de 4 Mo minimum (c.a.d., pas de TSR, ni de Smartdrive), une mémoire vive de 8 Mo étant recommandée, une carte sonore numérique Soundblaster ou 100% compatible. Ce jeu occupera un minimum de 10 Mo sur votre disque dur local.

Si le jeu n'est pas installé sur un système conforme aux spécifications énoncées ci-dessus, il est probable qu'il se produira des erreurs dans son fonctionnement. Ainsi qu'avec la plupart des jeux DOS, cette application peut être lancée à partir de l'interpréteur DOS de Windows. Toutefois, ceci n'est pas une application Windows et il n'est pas garanti qu'elle fonctionne correctement lorsque Windows est actif.

Comment charger Mortal Coil

Lorsque vous utilisez ce jeu pour la première fois sur un système, il vous faut taper:

INSTALL

Ceci lance un fichier de traitement par lots qui crée les répertoires nécessaires sur votre disque dur local, lesquels seront utilisés par le jeu pour les sauvegardes temporaires. Ceci vous permet de configurer le jeu en fonction de votre système (ex: configuration de la carte sonore), et de sélectionner le mode de jeu "Dur à cuire" ou "Standard" (se reporter à la section concernant la sensibilité du contenu).

Pour lancer le jeu, si vous disposez de 8 Mo de mémoire vive ou plus, il vous suffit de taper:

COIL

Pour lancer le jeu, si vous disposez de 4 Mo de mémoire vive, il vous faut taper:

COIL V4

Cette version diffère de la version 8 Mo par une définition graphique moindre et par d'autres modifications affectant la mémoire; toutefois, elle permet la même profondeur de jeu à une vitesse raisonnable.

Pour modifier toute configuration prédéfinie après l'installation, il vous faut taper ce qui suit dans le répertoire \COIL de votre disque dur local:

SETUP

Vous verrez alors apparaître l'écran de configuration. Celui-ci vous permet de saisir vos propres paramètres de configuration pour le niveau de sensibilité du contenu, le type de contrôleur, la carte sonore, la redéfinition du clavier et les réglages de réseau. Suivez les instructions affichées à l'écran.

Effectuez vos sélections à l'aide de la souris, ou des touches de curseur et de la barre d'espacement.

Le Vieux Manuel

IMPORTANT: Le niveau de sensibilité du contenu

Lors de l'installation, il est demandé au joueur s'il souhaite protéger le jeu à l'aide d'un mot de passe. Si la réponse est "non", le jeu rappelle au joueur lors du lancement que le jeu est installé avec les réglages "Dur à cuire" et qu'il est destiné à une audience de plus de 16 ans et il le prévient que le contenu comporte des expressions qui peuvent être considérées comme malséantes. Le joueur peut alors décider de quitter le jeu. S'il répond "oui", Mortal Coil peut être installé soit en mode "Dur à cuire, soit en mode "Standard".

Le mode "Dur à cuire"

Le langage utilisé est, à certains moments, plus fort que celui du mode "standard", les séquences de mort sont plus violentes et les effets sonores plus réalistes.

Le mode "Standard"

Le langage utilisé dans ce mode est plus modéré dans son expression et les séquences de mort sont moins violentes (ex: la victime se vaporise au lieu d'exploser...).

Le Jeu sur réseau

Pour jouer sur un réseau, veuillez vous reporter au fichier README.txt sur le CD.

Le remplacement des voix par celle de l'utilisateur

Si vous pensez être un bon acteur, il se peut que vous souhaitiez remplacer la plupart des phrases prononcées dans Mortal Coil par les vôtres. Pour cela, vous devez:

- Créer votre phrase sous la forme d'un fichier sonore .WAV.
- Attribuer au fichier le nom de l'un des fichiers se trouvant dans le sous-répertoire sur le CD, situé dans le répertoire \SOUNDS\VOICE.
- Trouver sur votre disque dur local le répertoire appelé \CANDYDAT et créer un sous-répertoire appelé \VOICE, ex: à partir de l'invite C:CANDYDAT>, tapez MD VOICE, puis CD VOICE afin que l'invite prenne la forme suivante: C:\CANDYDAT\VOICE>
- Copiez votre fichier .WAV dans votre répertoire local \VOICE. Votre échantillon sera dorénavant utilisé à la place du fichier d'origine. Par exemple, la phrase de Candy "Au point de chute" est contenue dans le fichier CANDY2.WAV sur le disque dur, ce qui fait que, si vous souhaitez la remplacer par quelque chose d'autre, il vous faut appeler le nouveau fichier CANDY2.WAV, le mettre dans votre sous-répertoire local \VOICE, et votre propre échantillon remplacera la phrase de Candy.

Note: Pour revenir à la bande sonore initiale du jeu, il vous suffit de retirer du répertoire \VOICE les fichiers sonores qui ne sont pas nécessaires.

Vieux Manuel

Aperçu des commandes de jeu

Contrôle

Les commandes se font par l'intermédiaire soit d'une combinaison du clavier et d'un joystick, soit d'une combinaison du clavier et de la souris. Pour les commandes par l'intermédiaire du joystick, veuillez vous reporter au fichier README .TXT sur le CD.

Mouvement **TOUCHES DE CURSEUR**

Courir **SHIFT DROITE**

Tirer avec l'arme **ENTRÉE**

Ouvrir la porte/activer l'interrupteur
BARRE D'ESPACEMENT

Sauter **ALT**

Mitrailler **<, >**

Cartographie sur écran & Suiveur de mouvement **M**

Regarder vers le haut **A**

Regarder vers le bas **Z**

Mode Point de Chute (voir aussi Vue Vidéo) **TAB**

Chef d'équipe: Candy **F1** Dan **F2** Dred **F3** Peech **F4**

Formations de l'équipe:
Dos à dos **F5** V **F6** Flancs **F7** File Indienne **F8**

Regroupement de l'équipe:
Serré **F9** Moyen **F10** Desserré **F11**

Tactiques prédéfinies

(Stratégiques) Balles **X** Grenades **C**

(Défensives Aller/Reprendre) Balles **V** Grenades **N**

Arms:

Personnelles **1**

Grenades à main* **2**

Variable* **3**

Masque à gaz* **7**

Combinaison antiradiation* **8**

Variable* **4**

Détonateur thermique* 5 (si la trousse de survie a été ramassée) **O**

* = si ramassé

Perspective/Profil du joueur

Écran de vision de la troisième personne **6**, inverser pour:

Caméra de champ et écran de vision de la première personne.

Déplacer la caméra Avant/Arrière Gauche/Droite
CTRL/Touches de curseur

Déplacer la caméra Haut/Bas **CTRL/< ou CTRL/>**

Vue vidéo

Activer/Désactiver de la vue vidéo **W**

Déplacer le pointeur **<, >, J, M (ou souris)**

Changer de fonction **K** (bouton gauche de la souris) avec le pointeur sur le triangle **DROIT** sous l'un des moniteurs. Cliquez pour passer en revue les vues ou les modes du moniteur (Candy, Dan, Dred, Peech, Zone de jeu, Gestionnaire de ressources, Carte). Le triangle **GAUCHE** vous permet d'effectuer la revue dans la direction opposée.

Chef du Poste de Commande

K (bouton gauche de la souris)
avec le pointeur sur l'option choisie sur l'écran

Mode de point de chute

K (bouton gauche de la souris)
sur le moniteur affichant le mode de carte

Gestionnaire de ressources R

Précision de l'écran

Étendue 160 x 200 **D (permuter)**

Accroître la taille de l'écran **+**

Diminuer la taille de l'écran **-**

Brillance Gamma **G**

Obscurité Gamma **H**

Pour passer à l'écran suivant lorsqu'une séquence graphique prédéfinie est affichée

Appuyez sur n'importe quelle touche

Le vieux manuel

L'équipe/ le briefing de la mission

L'équipe

Agent: Candy

Age: 25

Nationalité: Anglaise

Attributs: C'est l'agent le plus efficace de Mortal Coil; elle est coriace, en excellente condition physique et têtue.

Arme Personnelle: une Katana, qui est une arme meurtrière japonaise, léguée à Candy par son grand-père adoptif.

Agent: Dred

Age: 32

Nationalité: Jamaïcain

Attributs: Courageux, très fort.

Arme Personnelle: une matraque paralysante, qui est constituée par une batte de base-ball télescopique comportant une extrémité électrifiée pouvant produire 25000 volts.

Agent: Dan

Age: 28

Nationalité: Américain

Attributs: de grande taille, fort et en excellente forme physique. Très sensible.

Arme Personnelle: un couteau de botte, qui est une arme dangereuse pour le combat au corps à corps.

Agent: Peech

Age: 20

Nationalité: Allemande

Attributs: Très rusée, expérimentée, avec des opinions prononcées.

Arme Personnelle: un Coup de poing américain à lames, en forme de diamant, qui permet à Peech de tailler et de pourfendre.

BB: Un dispositif robotique extrêmement intelligent appelé un "Enregistreur Militaire". Il effectue des rapports à l'intention du Quartier Général de Mortal Coil. Il est construit dans le même matériau que les enregistreurs de vol ou "Boîte Noire", ce qui explique son sobriquet "BB". Il augmente aussi considérablement la puissance de feu de l'équipe.



Le briefing de la mission

Chaque mission est introduite par une séquence de récit interactif que vous pouvez explorer (en appuyant sur la barre d'espacement), de manière à recueillir l'information essentielle se rapportant à la tâche à accomplir. Celle-ci permet également de replacer l'histoire dans son contexte à l'intention du joueur.

Lorsque l'équipe commence une mission, vous en verrez tous les membres embarqués à bord d'un véhicule de réaction rapide de Mortal Coil, comme un hélicoptère, par exemple. Dans le coin supérieur gauche de l'écran, vous verrez apparaître un certain nombre d'options de menu. Déplacez le pointeur de la souris sur chacune d'entre elles, et BB décrira cette option:

Le briefing: Il constitue une introduction à la mission en cours, son contexte et ses objectifs.

Les renseignements: C'est l'information qui sera utilisée durant la mission, y compris la formation nécessaire à l'utilisation des divers éléments de la technologie et de l'armement de Mortal Coil qui seront mis à votre disposition durant la mission

Les ressources: C'est un inventaire du personnel, de l'armement et des accessoires à ramasser dont votre équipe dispose pour aller au combat.

Continue: Ceci permet de sélectionner la sortie d'une option de menu ou de continuer la mission.

Pour revenir au menu précédent, appuyez sur **Esc.**

Le Vieux Manuel

Le système headcom

Chaque membre de l'équipe est équipé d'un système Headcom de Mortal Coil qui comprend un petit dispositif oculaire permettant de projeter les informations sur sa pupille. Ceci vous permet de prendre le contrôle de n'importe quel membre de l'équipe et de constater les progrès effectués par l'équipe depuis une diversité de points de vue.



Appuyez sur **6** pour devenir les "yeux" du chef d'équipe.



Faites basculer pour obtenir un point de vue externe qui vous permet de constater votre propre progrès vu depuis l'arrière.



Faites basculer pour balayer autour de l'équipe en utilisant la caméra de champ; appuyez sur Contrôle et puis utilisez les touches de curseur.

Il vous est possible de passer d'un agent à l'autre à votre guise en utilisant les touches F1 à F4:

F1 Candy (Défaut) - **F2** Dan - **F3** Peech - **F4** Dred



Le Suiveur de Mouvement

Ce système de poursuite vous permet de contrôler les progrès que vous faites sur la carte des alentours immédiats. Chaque agent est représenté par un point coloré: Jaune (Candy), Bleu (Dred), Vert (Peech) et Blanc (Dan). Le suiveur de mouvement peut être également utilisé pour détecter la présence d'extraterrestres dans la zone. Ils sont représentés d'une manière très différente des points représentant les personnages de l'équipe.

Le Vieux Manuel

L'indicateur d'état

Il indique le personnage que vous contrôlez et il peut être utilisé pour vérifier en permanence votre état de santé (%), votre arme actuelle et la quantité de munitions dont vous disposez.

La boussole

Elle indique les éléments ou les zones présentant un intérêt et pouvant être utilisées pour la mission, qui ne sont pas indiquées sur la carte. Restez dans la bonne direction en maintenant l'Indicateur de Cap aussi central que possible. L'indicateur se met à clignoter lorsque vous êtes à proximité immédiate (voir "Système de navigation par marques")

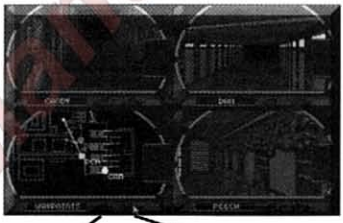
Vue vidéo

Le mode de vue vidéo vous propose un écran divisé en quatre zones. Ceci vous permet de:

1 Constater les progrès des autres membres de l'équipe

2 Voir la carte de la zone en cours/le sélecteur de points de chute

3 Voir le gestionnaire de ressources



FLÈCHE GOUCHE FLÈCHE DROITE

Changer la fonction

Chacun des quatre écrans comporte deux flèches triangulaires sous l'affichage qui permettent de commander le système de pagination. En cliquant sur la flèche de **DROITE**, il vous est possible de manipuler chaque écran séparément pour afficher la carte de la zone, le gestionnaire de ressources, ou l'écran de vision de l'agent de votre choix. La flèche **GAUCHE** fait défiler les vues dans la direction opposée. Ceci vous permet de continuer à contrôler votre propre position, tout en regardant la carte. En fait, il vous est possible de configurer les quatre moniteurs afin qu'ils représentent toutes les combinaisons d'informations que vous souhaitez.

Que se passe-t-il si un agent est blessé ?

À chaque fois que vous commencez une nouvelle mission, vous retrouvez une équipe complète. Vous remarquerez que, lorsque les agents sont **gravement blessés**, ils sont enveloppés d'une housse corporelle. Ils ne sont pas morts, mais ils sont incapables de se débrouiller tous seuls. L'armure corporelle de Mortal Coil contrôle l'état de santé d'un agent. S'il devient critique, l'armure enveloppe le corps et assure temporairement les fonctions nécessaires à sa survie. La housse corporelle émet un signal qui permet à une unité d'assistance de recueillir l'agent blessé. S'ils sont retrouvés à temps, ils sont soignés et capables de rejoindre l'équipe lors de la mission suivante. Si le personnage que vous jouez est mis dans une housse corporelle durant une mission, votre écran de vision est automatiquement transféré à celui d'un autre personnage dans l'ordre suivant:

1 Candy - **2** Dan - **3** Dred - **4** Peech

Le Vieux Manuel

Les réglages des points de chute

Les réglages des points de chute constituent l'élément déterminant pour qu'une campagne connaisse le succès. En tant que chef d'équipe, il vous est possible de déterminer sur la carte les zones particulières dans lesquelles un ou plusieurs membres de votre équipe peuvent être envoyés. Ceci vous permet de terminer vos propres tâches pendant qu'ils effectuent des missions séparées. Dans certaines missions, il est absolument essentiel que les réglages des points de chute soient utilisés, sinon la progression vers le niveau suivant ne peut pas être accomplie. Si vous les utilisez avec sagesse, ils vous permettront également d'économiser du temps précieux. Utilisez le mode de cartographie pour tracer la destination (le point de chute) de vos agents:

Pour obtenir l'affichage d'une carte en plein écran, appuyez sur **TAB** (permuter pour obtenir la zone de jeu).

CONTROL

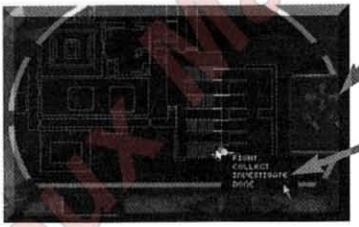
Zoom in/out + or - (on numbered keypad)

Map L/R/U/D Cursor Keys

Pointer movement < > J M (or mouse)

OR

Map Control Panel (Click on the relevant icon)



La sélection des agents

Pour sélectionner le ou les agents que vous souhaitez envoyer, appuyez sur **K** (bouton gauche de la souris) avec le pointeur sur l'agent choisi, ou appuyez sur la touche **F** correspondante. Le menu déroulant vous propose un certain nombre d'options. À ce point, il vous est possible de sélectionner les autres agents que vous souhaitez envoyer dans la même mission en cliquant sur eux tant que le menu est déroulé. Un second clic vous permettra de désactiver l'agent de la mission. Cliquez pour faire basculer les sélections de menu suivantes:

Se battre/Éviter le combat

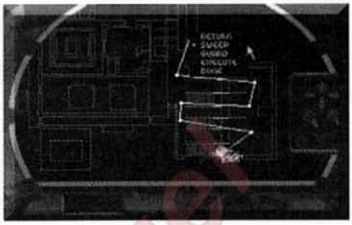
Il se peut que vous souhaitiez donner ordre à un agent d'essayer d'éviter les situations conflictuelles si son niveau de ressources ou de santé est faible ou si vous êtes dans l'impossibilité (ou vous pensez qu'il est imprudent) de lui donner les fournitures dont il a besoin.

Ramasser/Laisser les objets à ramasser

Souvenez-vous que, si un agent se trouve dans une housse corporelle, les accessoires qu'il a ramassés sont abandonnés.

Lo Viet Manuel

Examiner/Ignorer les portes



Dans certaines situations (ex. si la vitesse est essentielle), il peut se révéler judicieux d'ordonner aux agents d'ignorer les portes au lieu de les examiner. Si cet ordre est donné, des accessoires utiles, comme les munitions, seront peut-être manqués, mais vous encourez un risque moindre de subir une attaque d'extraterrestres.

Sélectionnez **"Terminé"** pour confirmer le choix.

Lorsque vous avez terminé, vous êtes prêt à sélectionner vos points de chute:

(**Conseil:** choisissez de nombreux points de chute courts au lieu de longs parcours uniques, afin d'obtenir une meilleure efficacité de jeu)

Le réglage des points de chute

Déplacez le pointeur sur le réglage de votre premier point de chute et appuyez sur **K** (ou sur la bouton gauche de la souris). Une ligne sera tracée, indiquant le parcours. Déplacez le pointeur et continuez à placer des points de chute pour guider les agents aux carrefours et dans les angles morts. lorsque vous avez terminé, appuyez sur **L** (bouton droit de la souris).

Un menu déroulant apparaît maintenant, vous permettant de choisir l'une des trois options suivantes:

1 "Garder" immobilise un agent à un endroit particulier tourné dans la direction de votre choix. Déplacez le pointeur (qui agit sur une petite ligne se trouvant à l'extrémité du point de chute) dans la direction dans laquelle vous souhaitez que l'agent soit tourné. Cliquez sur "Execute" sur le menu pour activer l'agent.

2 "Balayer" ordonne à l'agent de patrouiller la zone du point de chute de destination final.

3 "Revenir" ordonne à l'agent de revenir auprès du chef d'équipe lorsque le point de chute de destination a été atteint.

Si vous souhaitez continuer à définir des points de chute pour les autres agents, cliquez sur "Terminé" lorsque vous avez terminé.

Répétez le processus pour chaque agent que vous souhaitez envoyer dans une mission différente.

Cliquez sur "Exécuter" lorsque vous êtes prêt à activer le ou les agents.

Déplacer/Effacer un point de chute

Cliquez sur un point de chute et traînez-le dans une nouvelle position ou sur le précédent point de chute pour l'effacer.

Le système de navigation par marques

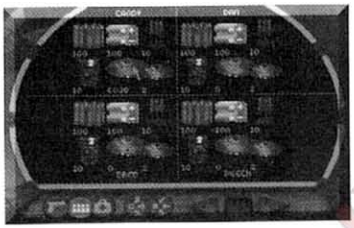
En cliquant le bouton droit de la souris sur l'écran des points de chute, il vous est possible de placer un certain nombre de vos propres marques à des endroits stratégiques. Les marques peuvent être déplacées sur la carte en cliquant dessus et en les traînant jusqu'à la position désirée. Elles apparaissent en permanence sur la carte et elles peuvent être alors utilisées comme objectifs pour vos points de chute.

Le Vieux Manuel

Le gestionnaire de ressources

Le gestionnaire de ressources vous permet d'échanger les armes, les munitions, les trousses de survie et tous les autres accessoires de l'inventaire entre les agents. Calculez l'attribution des ressources en fonction des conditions dans lesquelles votre équipe se trouve, ex: si un agent est envoyé dans une mission difficile, il est essentiel qu'il dispose de tout ce dont il pourra avoir besoin. L'écran est divisé en quatre zones, chacune affichant l'inventaire dont dispose chaque membre de l'équipe.

Pour afficher l'écran du gestionnaire de ressources, appuyez sur: R ou TAB et cliquez sur la flèche DROITE, ou W et cliquez sur la flèche GAUCHE. En cliquant sur les flèches, il vous est possible de vous déplacer au delà de la carte des points de chute.



L'échange manuel

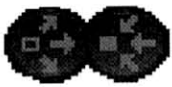
Pointez sur la ressource de votre choix, cliquez et traînez les ressources pour les répartir entre les agents.

Les icones des ressources

Cliquez sur chacune de ces icones pour afficher la distribution de la ressource sélectionnée.



L'icone de distribution



Partager

Choisissez la ressource que vous souhaitez partager en utilisant l'icone correspondant à la ressource, cliquez sur l'icone de partage, puis déplacez le pointeur sur l'un des écrans d'agent et cliquez sur la ressource que vous voulez partager équitablement entre les membres de l'équipe.

Attribuer

Choisissez la ressource que vous souhaitez attribuer en utilisant l'icone correspondant à la ressource; cliquez sur l'icone d'attribution, puis déplacez le pointeur sur l'écran de l'agent de votre choix. Si vous cliquez sur une ressource particulière, cela affectera l'ensemble des réserves de cette ressource dont dispose l'équipe au joueur sélectionné.

Note: RLes ressources ne peuvent être échangées qu'entre des agents se trouvant à proximité immédiate.

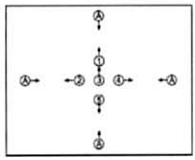
Note: Si un agent se trouve dans une housse corporelle, les ressources qu'il transportait seront laissées sur le sol afin qu'elles puissent être ramassées.

Le Vieux Manuel

Les Formations

Vous devez faire face à une opposition intelligente qui vous surprendra par la variété de ses attaques. Ne vous attendez pas à un simple assaut frontal. Les Shatarians vous attaqueront également par derrière, par le haut, par le bas, ainsi que par les côtés. Il vous faudra également mener votre équipe à travers une diversité de terrains et manoeuvrer pour éviter des pièges. Là encore, votre réponse doit être stratégique. Il vous faut organiser la formation de votre équipe en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouvez. Vous disposez d'un certain nombre d'options:

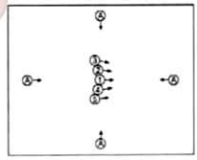
Dos à dos: F5



Point fort: elle offre une excellente protection contre les attaques, de quelque direction qu'elles proviennent. Chaque membre de l'équipe fait face à son propre secteur dans la formation, BB étant au milieu en rotation constante.

Point faible: moins efficace dans les offensives.

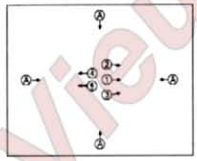
Formation en V: F7



Point fort: particulièrement utile dans les grands espaces où l'équipe peut se déplacer librement. C'est la plus offensive des formations. Tous les membres de l'équipe sont tournés dans la même direction et ils disposent d'une ligne de vue dégagée sur leurs objectifs.

Point faible: elle vous rend vulnérable aux attaques latérales et par l'arrière.

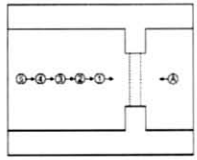
Flancs: F6



Point fort: extrêmement versatile. Elle permet les fortes offensives (le chef d'équipe est flanqué de deux de ses membres) ainsi qu'une protection efficace (deux agents couvrent les arrières).

Point faible: vulnérable aux attaques latérales.

En file indienne: F8



Point fort: elle est idéale pour négocier les champs de mines, les plates-formes légères et tous les mouvements demandant une grande précision.

Point faible: elle n'est pas bonne pour les manoeuvres offensives, car un agent seulement peut voir l'objectif.

TOUCHE

① = MEMBRE DE L'EQUIPE **Ⓐ = EXTRATERRESTRE**

Les regroupements de proximité

Lorsque vous êtes en formation, il vous est possible de modifier la distance existant entre chaque agent. Ceci vous permet de mieux négocier certains environnements particuliers ou des dangers potentiels. Il y a trois réglages possibles:

1 Serré F9 - 2 Moyen F10 - 3 Desserrée F11

Le Vieux Manuel

Les Tactiques Prédéfinies

Vous devriez maintenant avoir une bonne compréhension de la manière d'organiser votre équipe lors des missions. Augmentez les moyens d'action de votre équipe en activant des manoeuvres tactiques prédéfinies. Vous pouvez en donner l'ordre à tout moment. Vous disposez d'un certain nombre d'options. Le choix à faire dépend de la situation dans laquelle vous vous trouvez:

1 Les commandes stratégiques: En utilisant soit des fusils, soit des grenades. Ces commandes s'appliquent principalement à l'environnement c.-à-d.: portes, angles morts, carrefours, grands espaces.

2 Les commandes défensives: En utilisant soit des fusils, soit des grenades. Ces commandes ne peuvent être utilisées que pour s'appliquer à des ennemis. Lorsque la sélection correspondante a été faite, le code du jeu sélectionne l'action la plus appropriée en fonction de votre environnement immédiat:

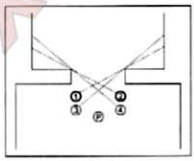
Les commandes stratégiques

Les portes

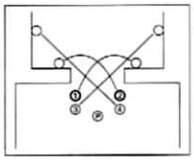
Option 1: Les fusils

i. Execute (appuyer sur **X**): L'équipe ouvre la porte et répond à toutes les hostilités.

ii. Les membres de l'équipe suivent les lignes, en ordre numérique, vers leurs nouvelles positions.



(i)

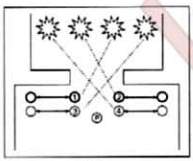


(ii)

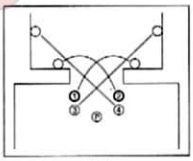
Option 2: Les grenades

i. Exécuter (appuyer sur **C**): L'équipe ouvre la porte et elle lance des grenades, s'écarte, puis reprend sa position.

ii . Les membres de l'équipe suivent les lignes, en ordre numérique, vers leurs nouvelles positions.



(i)



(ii)

TOUCHE DIAGRAMMES

- Ⓟ = PERSONNAGE DU JOUEUR
- ① = 1ER PERSONNAGE (1ER A AGIR - GENERALEMENT BB)
- ② = 2ND PERSONNAGE (SECOND A AGIR)
- ③ = 3EME PERSONNAGE (3EME A AGIR)
- ④ = 4EME PERSONNAGE (4 EME A AGIR)
- Ⓟ = PERSONNAGE ACCROUPI
- Ⓐ = EXTRATERRESTRE
- ——— = LIGNE DE MOVEMENT
- ——— = LIGNE DE TIR/LIGNE DE VISION
- ✲ = EXPLOSION DE GRENADE

Le Vieux Manuel

Les angles morts

Option 1: Les fusils

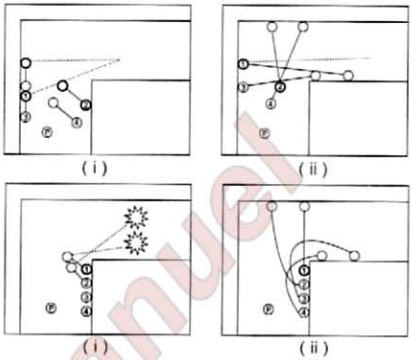
i. Execute (appuyer sur **X**): L'équipe ouvre la porte et répond à toutes les hostilités.

ii. Les membres de l'équipe suivent les lignes, en ordre numérique, vers leurs nouvelles positions.

Option 2: Les grenades

i. Exécuter (appuyer sur **C**): L'équipe ouvre la porte et elle lance des grenades, s'écarte, puis reprend sa position.

ii. Les membres de l'équipe suivent les lignes, en ordre numérique, vers leurs nouvelles positions.



Les carrefours

Option 1: Les fusils

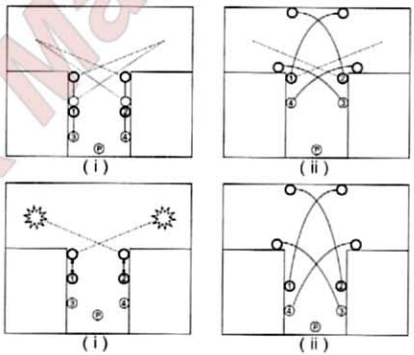
i. Exécuter (appuyer sur **X**): Les membres de l'équipe avancent progressivement et répondent à toutes les hostilités.

ii. Lorsqu'ils sont prêts, ils suivent les lignes, en ordre numérique, vers leurs nouvelles positions.

Option 2: Les grenades

i. Exécuter (appuyer sur **C**): les agents 1 et 2 assument de nouvelles positions, lancent des grenades et reviennent à leurs positions initiales.

ii. Lorsqu'ils sont prêts, ils suivent les lignes, en ordre numérique, vers leurs nouvelles positions.



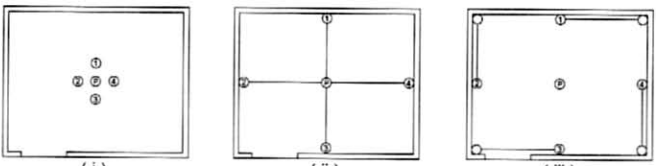
Les grands espaces

Option 1: Fouiller la zone

i. Exécuter (appuyer sur **X**): L'équipe se rend sur les positions numérotées (dos à dos) et se met en attente.

ii. Les membres de l'équipe s'écartent alors de leurs positions respectives jusqu'à ce qu'ils atteignent un mur.

iii. Lorsqu'ils l'ont atteint, chaque agent tourne vers la droite, patrouille le long du mur, puis revient effectuer son rapport.

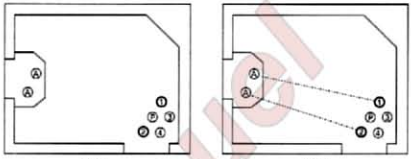


Le Vieux Manuel

Les commandes défensives

Note: dans le mode défensif, après avoir exécuté ses ordres, l'équipe reprend sa formation normale.

L'ennemi en surplomb



Option 1: la cible

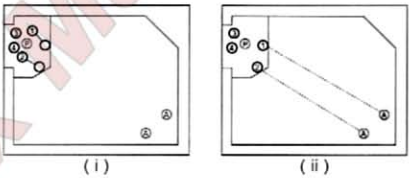
i. Exécuter (appuyer sur **V**): les agents 1 et 2 se tapissent et visent la cible.

ii. Les agents 1 et 2 ouvrent le feu l'un après l'autre jusqu'à ce que la ou les cibles soient détruites.

Option 2: Les grenades

(appuyer sur **N**): comme pour l'option 1, mais en utilisant cette fois des grenades.

L'ennemi en contrebas



Option 1: La cible

i. Exécuter (appuyer sur **V**): L'équipe se tapit. Les agents 1 et 2 se déplacent vers le bord.

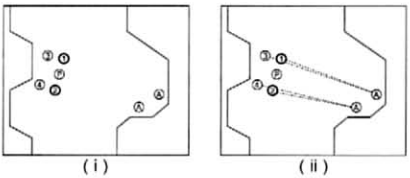
ii. Les agents 1 et 2 ouvrent le feu sur la ou les cibles jusqu'à ce que celles-ci soient détruites.

Option 2: Les grenades

(appuyer sur **N**): comme pour l'option 1, mais en utilisant cette fois des grenades.

Les autres cibles

(ex: les extraterrestres de grande taille, les cibles non menaçantes, les générateurs)



Option 1: La cible

i. Execute (appuyer sur **V**): Après s'être rendu sur les positions numérotées, l'équipe entière ouvre le feu sur la ou les cibles.

Option 2: Les grenades

(appuyer sur **N**): comme pour l'option 1, mais en utilisant cette fois des grenades

Le Vieux Manuel

Les Objets à Ramasser

Ceux-ci peuvent être divisés en deux catégories: **les consommables** et **les accessoires** de mission.

Les consommables

Ce sont les accessoires utiles que l'équipe peut ramasser lors de ses voyages:

Le masque à gaz  **La trousse de survie** 

Certaines zones de la carte présentent des risques importants de contamination. Ces accessoires permettent de se protéger contre de tels risques, bien que leur utilité soit limitée dans le temps après qu'ils aient été ramassés.

Unités médicoles



Il s'agit d'une petite console portative qui peut guérir les blessures et accélérer le processus de guérison lors de maladies. Il est nécessaire de l'alimenter en "combustible" sous la forme de produits chimiques, d'analgésiques et de stimulants. Elle fonctionne en établissant les besoins de santé de l'agent qui l'utilise et en y répondant jusqu'à concurrence de 100%. Appuyez sur 0 si vous en ramassez. La quantité est déduite de la trousse de survie.

Les armes

Les armes peuvent être divisées en quatre catégories: **corps à corps, explosifs, armes à feu modernes et haute technologie.**

Les munitions

Les munitions peuvent être ramassées et utilisées avec les armes correspondantes.

Pour plus de details sur les armes et munitions voire pages suivantes.

Les armes personnelles (corps à corps)

Les armes personnelles de l'équipe ne peuvent pas être ramassées.

Le vieux Manuel

Les explosifs

Les grenades à main



La trajectoire de la grenade peut être contrôlée par la durée pendant laquelle le joueur appuie sur le bouton de tir et par l'angle de vue. Plus le bouton est appuyé longtemps et/ou plus l'angle de vue est élevé, et plus la grenade est lancée loin. Il est possible de faire rouler les grenades sur le sol en les lançant en position tapie. Utilisez le lance-grenades (s'il est disponible) pour augmenter la portée de votre attaque à la grenade.

Le détonateur



Utilisez ce petit dispositif destructeur pour faire sauter les portes et les autres petites structures. Appuyez sur le bouton de tir (ENTRÉE) pour amorcer le dispositif, appuyez à nouveau pour le lancer (ou pour le placer si vous êtes tapi) et appuyez encore une fois pour le faire détoner. La commande de détonation n'est pas limitée dans le temps et il est possible de faire détoner le dispositif au moment le plus opportun.

Conseil: Restez à bonne distance lorsque vous le faites détoner.

Les armes à feu modernes

Le Magnum Coyote



C'est le pistolet le plus puissant du monde. Semi-automatique, sa cadence de tir dépend de l'agilité du joueur avec la gâchette. Chaque magasin (contenant sept cartouches) demande deux secondes de rechargement.

Uzi 9 mm (avec visée au laser)



C'est une arme extrêmement précise, dont le magasin contient 30 cartouches.

Le canon d'hélicoptère M60



Il dispose de plus de puissance que l'Uzi, mais sa cadence de tir est plus lente. Il n'a pas besoin d'être rechargé.

Le lance-flammes



Il cause des blessures graves à ses victimes et à l'environnement avoisinant. Il demande deux secondes pour le rechargement.

Munitions pour les armes à feu modernes:

Balles (Fusils)  **Cylindre de gaz** (Lance-Flammes) 

Le Vieux Manuel

Les armes de haute technologie



Le lanceur de missiles autonomes

Il se verrouille sur les cibles (temps d'acquisition: une seconde). Il lance autant de missiles à guidage par infrarouges qu'il y a de cibles, jusqu'à un maximum de six. Les missiles poursuivent les cibles mouvantes.



Le fusil à laser

L'énergie lumineuse produite pénètre n'importe quelle cible, et toutes les cibles qui se trouvent derrière elle, sans aucune perte de puissance. Les lasers durent deux secondes et ils peuvent être manipulés comme des sabres de lumière.



La bombe à plasma

Elle tire des décharges d'énergie. Il vous est possible de choisir parmi quatre réglages. Plus le réglage est élevé, plus le score est haut et plus la consommation en munitions est forte.



Le banshee

Il émet une onde sonore de basse fréquence qui fait se désintégrer les matériaux durs, comme les os et le verre. Il est puissant, mais il vaut mieux l'utiliser sur de courtes distances, lorsque le faisceau est encore suffisamment concentré.



Le cannon à particules

Emat un rayon immédiat, invisible et pétrant. Inutile de le recharger.

Munitions pour les armes de haute technologie:

Batteries  **Fusées** (Lance-missiles) 

Les trousses de survie et les munitions peuvent être échangées entre les personnage avec le gestionnaire de ressources.

Les accessoires de mission

Ce sont les accessoires qui sont indispensables à la bonne réalisation de la mission.

 **Clé Extraterrestre**

 **Clé humaine**

Le Vieux Manuel

Faites Connaissance Avec Votre Ennemi

Vous vous trouvez face à un adversaire extraterrestre, qui est imprévisible et très rusé, aussi bien dans les situations offensives que défensives. De manière à pouvoir lancer une attaque efficace, il vous faut comprendre comment il est organisé et vous méfier des diverses tactiques qu'il emploie. Grâce aux découvertes du Professeur Shatarian, nous disposons de l'information limitée suivante:

Comme les fourmis sur la Terre, les Shatarians vivent dans des colonies et leurs sociétés sont structurées de manière hiérarchique. Chaque catégorie sociale dispose de sa propre méthode d'attaque et de défense. Leur comportement change également en fonction de la distance qui les sépare de vous, leur ennemi.

Résumé des catégories et des caractéristiques des Shatarians

Les Shatarians appartiennent à quatre catégories principales (par ordre décroissant d'importance):

1 Le maître

2 Le sergent

3 Le soldat

4 Les civils

À l'intérieur de ces groupes, les Shatarians peuvent être classés en sous-catégories en fonction de leurs rôles spécifiques et de leurs caractéristiques propres:

Les Tirailleurs/Gardes

Rang: Soldat

Comportement: C'est l'adversaire le plus courant. Il est possible d'en trouver sur la plupart des cartes. Ils ne font que maintenir leur position et tirer sur leurs cibles.

Les Zigzags

Rang: Soldat

Comportement: Ces extraterrestres s'approchent avec des mouvements irréguliers et aléatoires, effectuant des changements de direction brusques dans diverses directions. Si vous les laissez trop s'approcher, ils vous attaquent avec leurs griffes.



LE SOLDAT

Le Vieux Manuel

Les Harceleurs



Rang: Soldat

Comportement: Similaire à celui des zigzags, mais ils attaquent en effectuant un mouvement en spirale aléatoire pour essayer de se placer derrière vous.

Les Boucliers

Rang: Soldat

Comportement: Ce sont des ordures sournoises, et probablement les plus difficiles à tuer. Ils se protègent avec des boucliers qu'ils activent lorsqu'ils se trouvent à proximité de l'équipe. Ces boucliers ne peuvent être percés qu'en utilisant toute la puissance de feu conjuguée de l'équipe.

Les Fonceurs

Rang: Soldat

Comportement: Leur puissant train arrière leur permet de sauter sur de grandes distances. Ils calculent leur trajectoire de manière à atterrir juste en face de leur ennemi le plus proche. Faites attention à leurs griffes.

Le Jet-Pac

Rang: Sergent

Comportement Ce sergent effectue un survol en cercle à distance raisonnable des combats et il tire avec son arme. S'il se trouve obligé de combattre, il attaque avec ses griffes, puis il s'échappe en volant en zigzags.

Le Grenadier

Rang: Sergent

Comportement: Très similaire à celui du sergent Jet-Pac, mais il dispose d'un arsenal de grenades.



LE SERGENT

Le Vieux Manuel

Le manteau

Rang: Sergent

Comportement: Il vous est quelquefois possible de l'apercevoir, et quelquefois pas. Lorsqu'il a été repéré, il active un dispositif qui le recouvre et le rend invisible, alors qu'il se précipite vers vous en décrivant une spirale. Lorsqu'il est tout près de vous, il désactive momentanément son manteau, place quelques bons coups de griffe, réactive son manteau et se retire.



MAITRE DES BOMBES

Le maître des bombes

Rang: Maître

Comportement: Étant bien équipé, cet extraterrestre peut attaquer à partir de n'importe quelle distance. Son arme particulière s'apparente à un détonateur thermique à action limitée. Bien que puissante, la bombe donne un certain préavis, car elle siffle et effectue un compte à rebours, ce qui vous donne le temps de vous mettre à couvert.

L'onde d'énergie

Rang: Maître

Comportement: Il n'est pas très courageux. L'arme dont dispose ce maître lui permet de déclencher des ondes d'énergie le long du sol depuis une certaine distance. Il vous faut avoir des réflexes rapides pour sauter au dessus de l'ondulation, alors qu'elle arrive en votre direction.

La nymphe

Rang: Civil

Comportement: Cette jeune extraterrestre se suspend aux plafonds, se laisse tomber sur vous et vous boit le sang. Vous ne pouvez pas vous en débarrasser tout seul et il vous faut l'assistance d'un équipier afin qu'il l'élimine à coups de fusil.



NYMPHE

La jeune Reine

Rang: Civil

Comportement: Attendez-vous à quelques émotions si vous arrivez à tuer cette Reine qui n'est pas encore devenue adulte. Elle s'effondre sur le dos, son énorme ventre se fend et il en sort de cinq à dix nymphes qui se jettent sur la cible la plus proche. La jeune Reine ne dispose elle-même que des possibilités d'attaque limitées: elle ne fait que tirer avec son fusil sur les ennemis.

Le Vieux Manoir

La Reine adulte

Rang: Civil

Comportement: Il est similaire à celui de la jeune Reine, mais elle ne se déplace pas et n'attaque pas.



REINE ADULTE

Le Maître des Couvées

Rang: Civil

Comportement: Il mène sa propre équipe de dix à vingt nymphes. Il tire à vue mais, plutôt que de s'approcher lui-même, il envoie ses nymphes trois par trois vers l'équipe. S'il se trouve à proximité immédiate de l'équipe, ou s'il est tué, les nymphes restantes passent à l'attaque.

Le Maître Colonial

Rang: Civil

Comportement: C'est le grand patron Shatarian. Le commandant de la force envoyée sur la Terre. Bien qu'il soit lent, il est difficile à tuer. Il est également dangereux à quelque distance qu'il se trouve. Il tire de loin sur les agents à l'aide de ses fusées à guidage laser. À distance moyenne, il utilise une arme à onde énergétique et à distance rapprochée, il fait usage de ses griffes, avec lenteur, mais de manière redoutable.



LE MAITRE COLONIAL

Les unités extraterrestres

Une unité est commandée par un sergent et elle comporte deux soldats. Lorsqu'elle attaque, le sergent reste à distance et il tire des projectiles en direction de l'équipe. Les deux soldats contournent l'équipe latéralement, puis s'en rapprochent et passent à l'attaque.

Les escadrons extraterrestres

Un escadron est commandé par un Maître et il est composé de deux unités. Le Maître et les sergents tirent avec leurs armes offensives depuis une certaine distance, tandis que les soldats encadrent l'équipe de près.

Les capteurs

Ces "fils piégés" sont suspendus aux plafonds et ils révèlent la position de l'équipe. Certains sont cachés, mais ceux qui sont visibles peuvent être détruits d'un coup de fusil sans qu'ils se déclenchent.

Les Yeux Manuels

Les Missions

Mission 1: Opération Liaison

Situation géographique: Confidentielle; une île dans l'océan Pacifique

Terrain de jungle, abritant une liaison satellite militaire top secrète, indispensable au programme naissant de colonisation spatiale.

Quelqu'un, ou quelque chose, est en train de s'attaquer aux principales installations de communication de la Terre, et celle-ci en est la cible privilégiée. Elle dispose d'un réacteur nucléaire qui, s'il est déstabilisé, peut entrer en fusion et détruire l'île et son contenu. Les agents Candy et Dan sont envoyés par Mortal Coil dans la zone de danger. Voici leurs objectifs:

Zone 1 (Clairière dans la jungle): Localiser la cabane dans laquelle deux marines (Dred and Peech) sont emprisonnés et trouver une manière de les libérer.

Zone 2 (Route principale de l'île): Conduire la Jeep vers l'installation principale et pénétrer à l'intérieur.

Zone 3 (Liaison avec satellite): Rendre la zone sure et stabiliser le réacteur nucléaire.

Mission 2: Opération Tombe Génétique

Situation géographique: Un laboratoire de recherche en microbiologie dans le désert du Nevada, aux USA.

Bien que les gouvernements du Premier Monde aient signé un traité de destruction des armes biologiques, des échantillons de ces cauchemars du génie génétique ont été conservés secrètement dans des tombes hermétiques. Ce laboratoire désaffecté de recherche, situé à flanc de montagne, contient trois fioles des microbes les plus mortels qui aient jamais été créés. Les services de renseignement ont prévenu que quelqu'un a pénétré dans le laboratoire, et on craint que les microbes mortels ne soient utilisés pour empoisonner la chaîne alimentaire.

Zone 1 (Zone à accès contrôlé): Récupérer les disques informatiques se trouvant dans le laboratoire génétique.

Zone 2 (Arme bactériologique): Récupérer la boîte de Pétri dans le laboratoire bactériologique.

Zone 3 (Radiobiologie): Récupérer la cuve de culture dans le laboratoire de radiobiologie.

Zone 4 (Extraction): Revenir au hangar pour départ immédiat.

Les Vieux Manuels

Mission 3: Opération Respirer

Situation géographique: Ferme de filtrage à Tokyo.

La pollution sur Terre a atteint des niveaux tels que la vie est menacée. Plutôt que d'interrompre les dégagements de gaz industriels, les gouvernements du Premier Monde ont construit de gigantesques installations de filtrage de l'air pour en extraire les polluants et produire de l'air propre. Celles-ci sont situées sur les principaux axes atmosphériques et elles se présentent sous la forme de groupes, ou fermes. La plus vaste se trouve près de Tokyo. Les terroristes, qui sont pour le moment suspectés d'être responsables des attaques, ont mis au point un gaz mortel qu'ils ont injecté dans les chambres d'échappement de la ferme. Le gaz est en train d'empoisonner l'atmosphère.

Zone 1 (Centrale de la ferme): Localiser et prendre le contrôle de la salle de commande.

Zone 2 (Laboratoire chimique): Localiser six fioles contenant des produits chimiques et composer l'antidote dans le mélangeur.

Zone 3 (Chambre d'échappement): Placer l'antidote dans la chambre d'échappement.

Zone 4 (Remise en circuit): Remettre les manches à air sur le circuit contenant le mélange d'air propre et d'antidote.

Mission 4: Opération Orbitale

Situation géographique: Plate-forme de construction en orbite terrestre.

La première étape du programme de colonisation spatiale est l'exploitation minière des planètes autour de la Terre pour en extraire les minerais précieux. Le matériel nécessaire à cette tâche gigantesque est trop vaste pour pouvoir être lancé depuis la Terre, de sorte qu'une énorme plate-forme de construction a été assemblée en orbite terrestre pour construire les installations d'exploitation minière.

La plate-forme est en train de subir les attaques d'envahisseurs, dont il est maintenant soupçonné qu'il puisse s'agir d'une race extraterrestre.

Zone 1 (Zone occidentale): Localiser la clé de la tour de contrôle. Se rendre maître de la tour de contrôle et rétablir l'énergie électrique.

Zone 2 (Zone orientale): Localiser et se débarrasser de la bombe.

Zone 3 (Invasion): Détruire la colonie ennemie.

Le Vieux Manuel

Mission 5: Opération Aquageddon

Situation géographique: Installation secrète gouvernementale de décharge sous-marine des déchets radioactifs dans le sud du Pacifique.

Ce site de décharge des déchets radioactifs a été gardé secret par les gouvernements afin de dissimuler qu'ils dépendent encore de l'énergie nucléaire. Les extraterrestres, maintenant connus sous le nom de Shatarians, sont en train de voler avec un sous-marin des déchets radioactifs dangereux, qu'ils ont l'intention de libérer dans les profondeurs marines, afin d'empoisonner les réserves en eau de la Terre.

Zone 1 (Décharge nucléaire): Fracturer le système de verrouillage à plaque de pression.

Zone 2 Zone 2 (Tunnel): Localiser le sous-marin ennemi.

Zone 3 (Sous-marin): Aborder puis détruire le sous-marin après s'en être échappé.

Mission 6: Opération Arrière Garde

Situation géographique: Quartier Général de Mortal Coil à Londres, en Angleterre.

Les Shatarians ont découvert que Mortal Coil est la raison pour laquelle leurs tentatives de destruction de la race humaine ont échoué, et ils se dirigent vers le Q.G. de Londres. Ils ont l'intention de raser le Q.G. de C.M. et le centre de la ville, dans une dernière tentative pour faire aboutir leurs plans.

Zone 1 (West End): Se rendre rapidement au Q.G. de Mortal Coil.

Zone 2 (Q.G. de Mortal Coil): Trouver la formule de combustible ultra rapide. Trouver les plans de la plate-forme spatiale. Trouver et récupérer le boîtier, la charge et l'amorce de la bombe. Localiser le noyau du réacteur nucléaire et y cacher la bombe.

Zone 3 (Abri antiatomique): Localiser et désamorcer les bombes extraterrestres.

Mission 7: Opération Silence (Mission de gratification pour les joueurs expérimentés)

Situation géographique: Vaisseau spatial Shatarian "Ark II", en train de quitter l'atmosphère terrestre.

Les Shatarians, vaincus par les agents de Mortal Coil, ont accepté de repartir. Mais l'équipe les soupçonne, avec raison, d'avoir l'intention de faire détoner une bombe nucléaire depuis l'espace. C'est une dernière mesure désespérée des extraterrestres pour essayer d'affaiblir la race humaine, à défaut de pouvoir la détruire, et d'empêcher ainsi la poursuite de l'exploration spatiale.

Le Vieux Manuel

Notes

Le Vieux Manuel

Crédits

Mortal Coil a été conçu et créé par Crush!

Les voix des personnages

Candy Dani Behr

Dan/Narrator Ed Bishop

Peech/Ascenseur/Président du premier Monde/Directeur de Mortal Coil Fiona Allen

Dred Charles Hutchinson

Contrôle/Professeur Shatarian Général/Soldat/Fonctionnaire /Maître extraterrestre Brian Bowles

BB John Dean

Raz MacDonagh Tony Jackson

Scénario Jon Dean

Script Assistance Mark Sibson

Encodage

Stratégie Paul Hanshaw

Technologie John Mullins

Utilitaires Richard Palmer

Graphisme

Iki, Mark Sibson, Tina Church, Matt Risley & Graham Poyda

Modélisation & Séquences Tony Jackson

Conception séquences Tony Jackson & Jon Dean

Support graphique Smoke, Philippa Brown & Sue Chenery

Les personnages et les événements de ce jeu sont imaginaires. Toute similarité avec des personnes ou des événements réels serait absolument fortuite et involontaire. Crush! Limited est l'auteur de cette oeuvre qui est protégée par un copyright international et par les lois afférentes.

Une Production **CRUSH!**

Copyright © 1995 **Crush!** Limited. Tout droits réservés.
License pour PC CD-ROM accordée à **Vic Tokai Europe Ltd**

Conception

Idée de Jon Dean basée sur le personnage de bande dessinée Candy conçu par Tony Jackson.

Stratégie & A.I Colin Chung, John Dean, Paul Hanshaw, Tony Jackson

Création cartographique Tina Church, Mark Sibson, Tony Jackson, Colin Chung

Remerciements à Joe Ybarra, Scot Amos, Mike Moore, Dave McMahon pour leur participation à la conception

Musique, Ambiances, Effets sonores et Enchaînements Andy Johnson

Dispositifs audiophoniques by Miles

'Drowning' Interprété par Wounded Arm avec la participation de Charles Hutcinson, avec l'aimable autorisation de Cogent Productions Ltd Copyright 1995 Cogent Productions Ltd.

Directeur du projet Philippa Brown

Pour Vic Tokai Europe Ltd

Produit par Kris Hall, Sean Collings et Gary Patino

Remerciements particuliers Terry Fujioka

Manual Graham Parker & Sold Out!

Sans oublier les remerciements:

Pour leur soutien à Elaine Dean, Louise Jackson

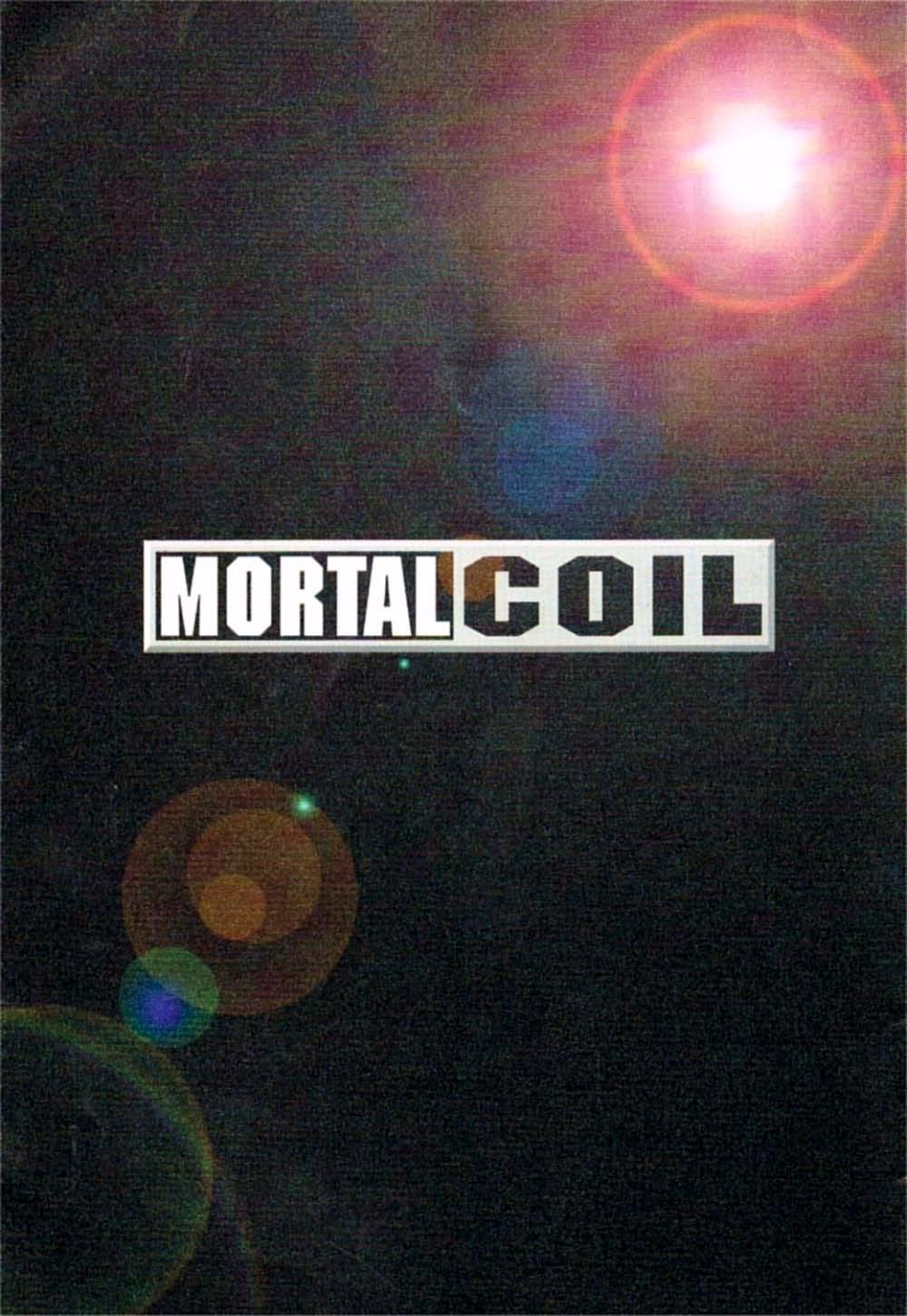
Encouragements Angelina Mullins, Melanie Poyda

Et contributions Jacqui Lyons, Mark Dickenson, Jack Daniels, Ed Esber, Ed Hollingshead, Tawn Rice, Paul Kohler, Chris Vokin, Ian Oliver, Andy Craven, Jim Woods

Mise en scène JON DEAN

Traductions français et allemande Polylang

Le Vieux Manuel


MORTAL COIL