
O.F.T
ABANDONWARE
MANUELS
Un site
Abandonware France

Extrait du journal de bord du Nautivole, sous le commandement du capitaine Lamat :

Certains diront qu'il était stupide de vouloir survoler des territoires inexplorés avec un chargement aussi précieux à bord. A ceux-là, je répondrais que c'est la valeur même de ce chargement qui m'a imposé cette décision. La perle verte avec ses pouvoirs extraordinaires doit être transportée jusqu'à la cité de Calli, sinon des millions de personnes seront victimes de l'épidémie qui, d'ores et déjà, décime la population. Le Nautivole aurait mis trop de temps s'il avait suivi l'itinéraire habituel. Il fallait que nous prenions le risque de traverser la zone interdite.

Malheureusement, cette décision semble aujourd'hui se retourner contre nous. Je crains que nous ayons manqué à nos engagements envers les citoyens de Calli. Pourvu que l'épidémie ne se répande pas à tout Tonantzin. Si cela arrive, je me sentirai personnellement responsable.

Le Nautivole a été gravement endommagé lors du crash, mais nous pouvons peut-être le réparer rapidement si nous nous mettons tous à la tâche. Malheureusement nous avons également besoin de gaz pour regonfler les ballons et il va être très difficile de s'en procurer ici. Je ne sais même pas si la perle verte et son socle sont indemnes ; si nous les avons perdus, notre opération pourrait bien s'avérer vaine. Cependant, j'ai la certitude que si nous arrivons à transporter la perle jusqu'à Calli, la propagation de l'épidémie pourra être stoppée. Son pouvoir a semblé nous protéger lorsque nous nous sommes écrasés et bien que nous soyons maintenant piégés ici, je reste persuadé que sans elle, nous serions déjà morts.

Il nous faut agir vite. L'un des membres de l'équipage doit partir seul pour chercher le gaz qui nous permettra de reprendre notre route. Nous nous trouvons apparemment au sommet d'une tour mystérieuse. J'avoue qu'une reconnaissance plus approfondie de ce lieu ne me dit rien qui vaille...

Pourtant, nous devons le faire.



ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

DEMARRAGE DU JEU...

O.D.T. utilise le programme d'installation standard **INSTALL SHIELD**.

- Insérez le CD d'O.D.T. dans votre lecteur de CD-ROM.
- Le message d'exécution automatique s'affiche alors. Suivez les instructions à l'écran pour démarrer la séquence d'exécution automatique.
- Si vous avez précédemment désactivé l'option d'exécution automatique dans Windows, exécutez Setup.exe depuis le **CD-ROM** et suivez les instructions qui s'affichent. Le jeu sera alors installé dans le répertoire de votre choix.

Une fois le jeu installé, vous pouvez l'exécuter à partir du menu DEMARRER Windows. Le répertoire par défaut est Programs/Psygnosis/O.D.T.
O.D.T. crée automatiquement un raccourci sur le Bureau, si bien que vous pouvez également exécuter le jeu en cliquant deux fois sur l'icône O.D.T. du Bureau.

COMMENCER VOTRE MISSION

Une fois la séquence d'introduction initiale terminée, vous accédez au Menu principal.

Vous pouvez faire défiler l'ensemble des menus en utilisant les touches directionnelles Haut et Bas pour mettre les options en surbrillance et en utilisant la touche **ENTREE** pour valider. Appuyez sur la touche **ECHAP** pour retourner au menu précédent. Si vous utilisez le joystick, vous pouvez valider vos options à l'aide du bouton 1 et les annuler à l'aide du bouton 2.

Pour accéder directement au jeu à partir du menu principal, choisissez **"NOUVEAU JEU"**.

Cette option vous permet d'accéder au menu de sélection des personnages. Utilisez les touches directionnelles Droite et Gauche pour faire défiler les 4 personnages disponibles. Appuyez sur la touche **ENTREE** pour sélectionner le personnage de votre choix.

Une séquence animée vous présentera l'histoire, mais dès qu'elle sera terminée, vous serez abandonné à votre propre sort...

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

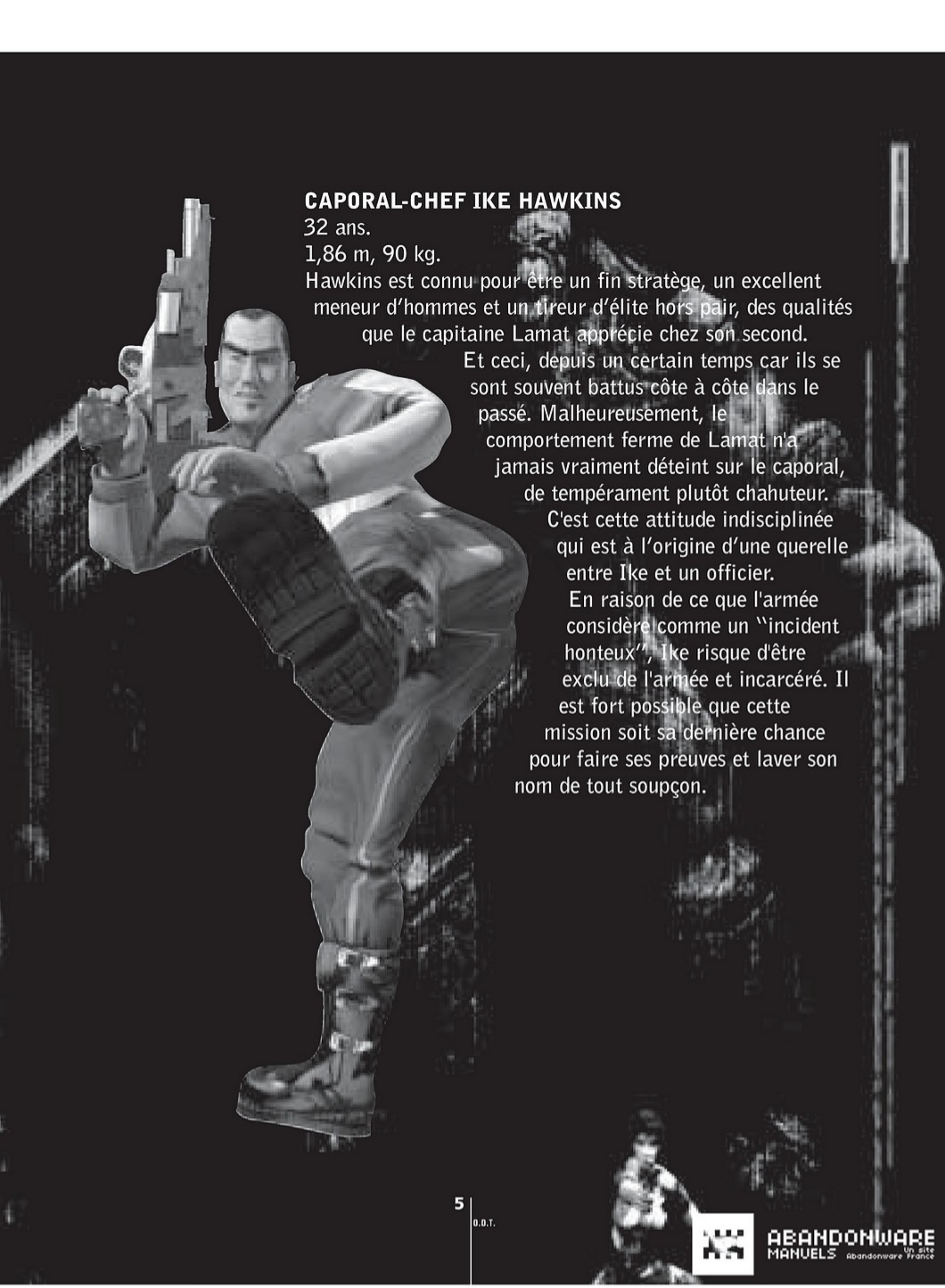
L'EQUIPAGE



CAPITAINE LAMAT

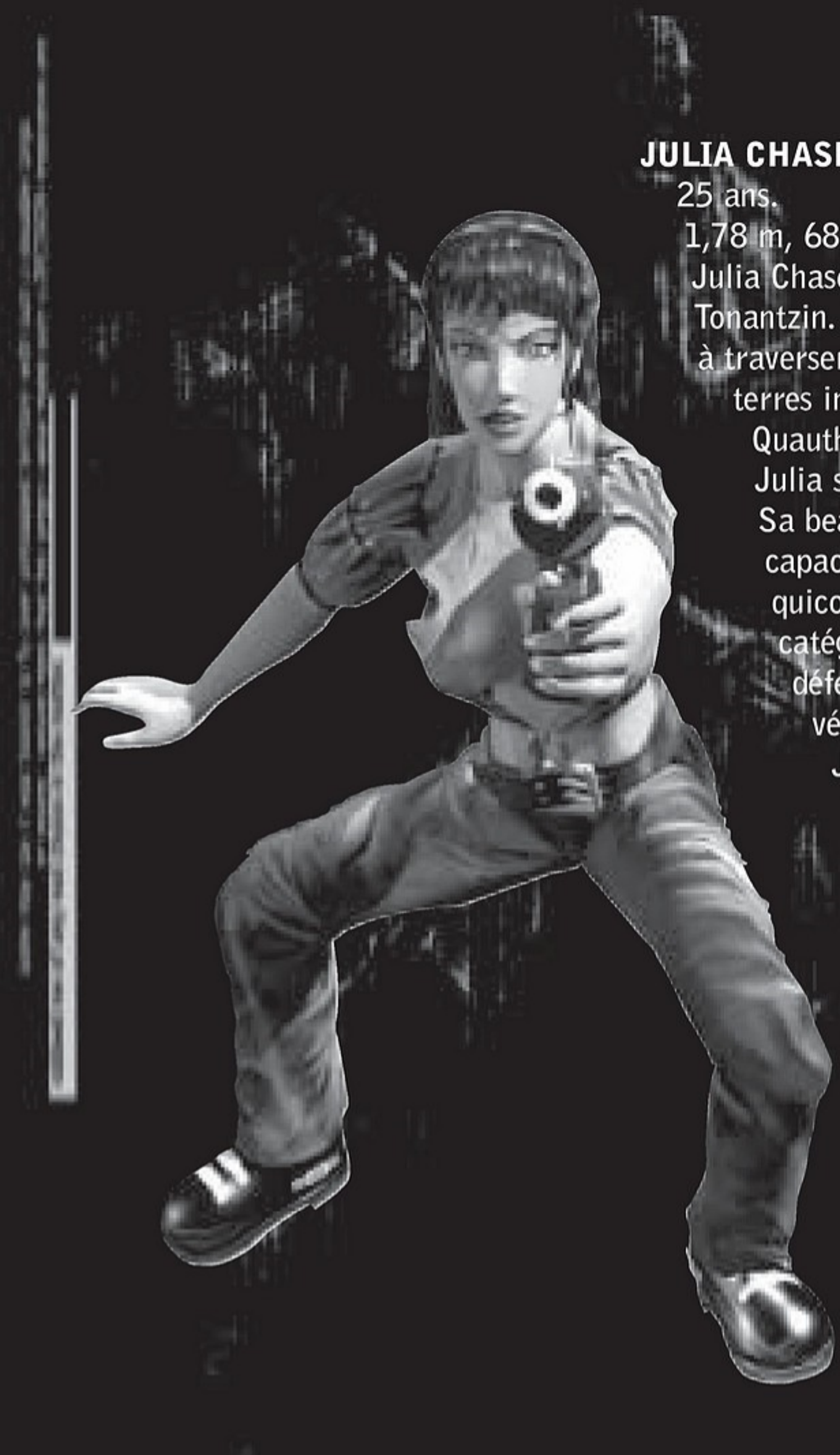
VOUS NE POUVEZ PAS INCARNER LE CAPITAINE LAMAT.
Cependant, en tant que capitaine, il est concerné par votre sécurité et tient beaucoup à ce que vous meniez à bien votre mission. En tant que chef de l'expédition, il restera auprès du Nautivole pour organiser les réparations pendant que vous explorerez la tour à la recherche de gaz pour regonfler les ballons.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



CAPORAL-CHEF IKE HAWKINS
32 ans.
1,86 m, 90 kg.
Hawkins est connu pour être un fin stratège, un excellent meneur d'hommes et un tireur d'élite hors pair, des qualités que le capitaine Lamat apprécie chez son second.
Et ceci, depuis un certain temps car ils se sont souvent battus côte à côte dans le passé. Malheureusement, le comportement ferme de Lamat n'a jamais vraiment déteint sur le caporal, de tempérament plutôt chahuteur.
C'est cette attitude indisciplinée qui est à l'origine d'une querelle entre Ike et un officier.
En raison de ce que l'armée considère comme un "incident honteux", Ike risque d'être exclu de l'armée et incarcéré. Il est fort possible que cette mission soit sa dernière chance pour faire ses preuves et laver son nom de tout soupçon.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France



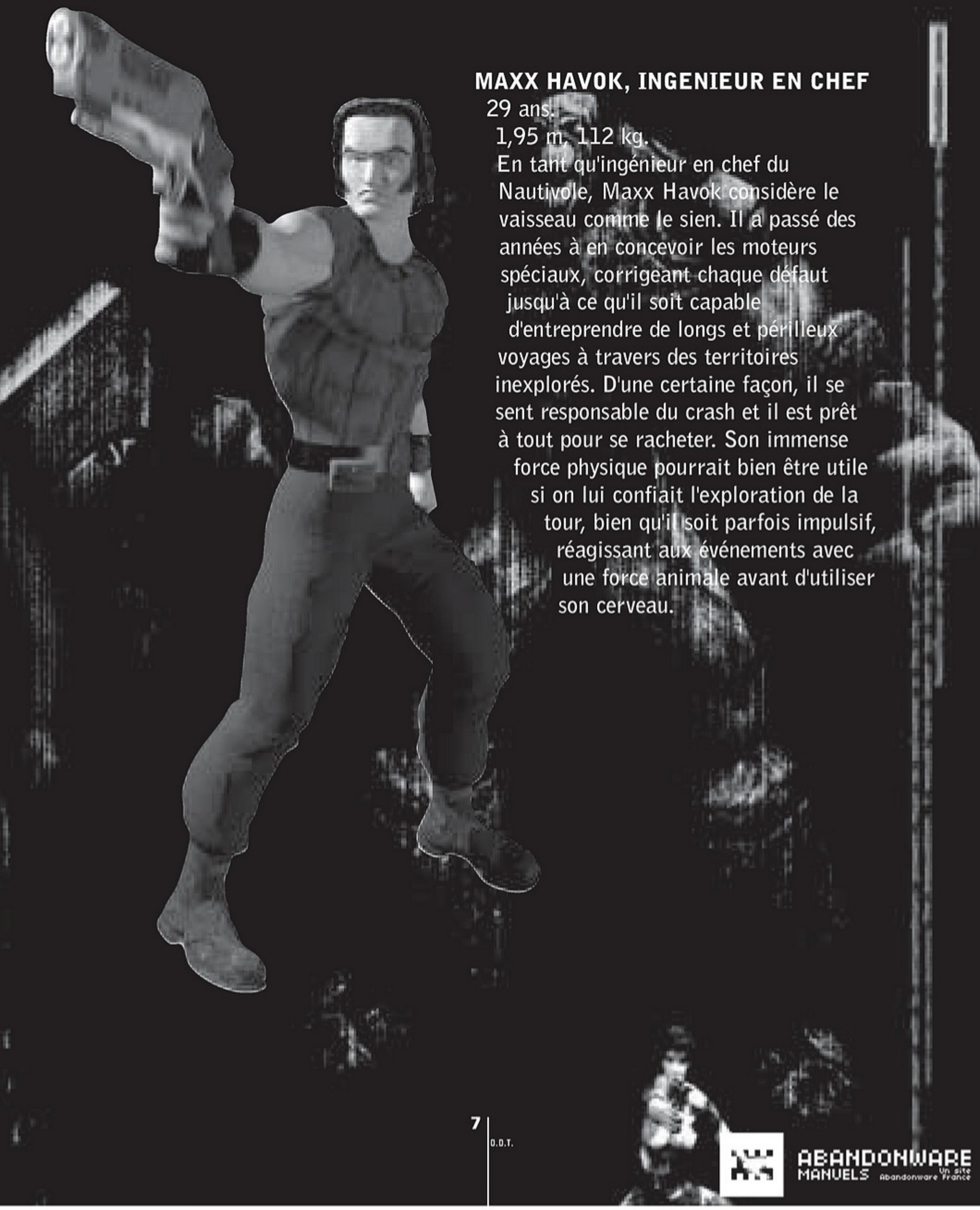
JULIA CHASE, CARTOGRAPHE

25 ans.

1,78 m, 68 kg.

Julia Chase est la meilleure cartographe de Tonantzin. Elle fut la première exploratrice à traverser officiellement et à nommer les terres inconnues situées au-delà de Quauthli. La finesse et l'intelligence de Julia sont deux atouts incontestables. Sa beauté n'est surpassée que par sa capacité à agresser ouvertement quiconque la mettrait dans la catégorie des « jeunes filles sans défense » qu'elle méprise avec véhémence. Lamat affirme que si Julia a réalisé l'exploit d'explorer de nouveaux territoires sans escorte ni ravitaillement et de revenir sans même une égratignure, alors, elle est la femme de la situation.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



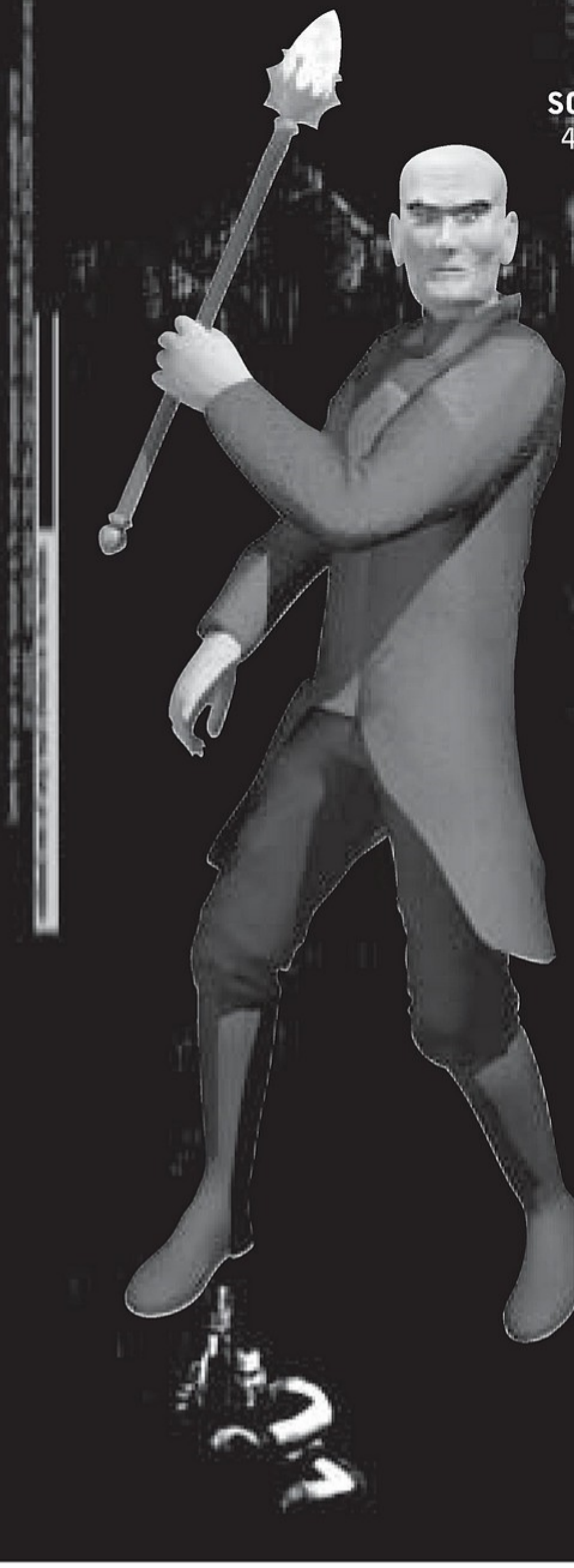
MAXX HAVOK, INGENIEUR EN CHEF

29 ans.

1,95 m, 112 kg.

En tant qu'ingénieur en chef du Nautivole, Maxx Havok considère le vaisseau comme le sien. Il a passé des années à en concevoir les moteurs spéciaux, corrigeant chaque défaut jusqu'à ce qu'il soit capable d'entreprendre de longs et périlleux voyages à travers des territoires inexplorés. D'une certaine façon, il se sent responsable du crash et il est prêt à tout pour se racheter. Son immense force physique pourrait bien être utile si on lui confiait l'exploration de la tour, bien qu'il soit parfois impulsif, réagissant aux événements avec une force animale avant d'utiliser son cerveau.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France



SOLAAR, Le MAGE

41 ans.

1,80 m, 72 kg.

Solaar est l'un des Mages de Tonantzin, gardiens et protecteurs de la perle verte et de ses pouvoirs. Il a été chargé d'accompagner la perle pendant ce voyage qui a pour but d'arrêter l'épidémie mortelle de Calli. On a pensé que ses facultés spirituelles et sa maîtrise de la magie, pourraient s'avérer très précieuses durant l'expédition, bien qu'à ce propos, on mette en doute les intentions des Mages. Après tout, des rumeurs prétendent qu'il existe une perle pourpre contenant des puissances maléfiques, opposées aux propriétés bénéfiques de la perle verte. Les Mages semblent évoluer entre les mondes du bien et du mal - on prétend que les petits animaux qu'ils portent sur l'épaule évitent à leurs maîtres de succomber à la magie noire...

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

CONTROLES

Le clavier est un périphérique de commande par défaut pour O.D.T. mais vous pouvez également utiliser des manettes et des joysticks. En raison du nombre important de manettes/joysticks disponibles sur le marché, nous vous recommandons de configurer votre périphérique en fonction de vos préférences avant de commencer une partie. Pour cela, choisissez **REGLAGE CONTROLES** dans le menu Options.

Lorsque vous utilisez l'option REGLAGE CONTROLES, vous pouvez reprendre une configuration par défaut en choisissant RETABLIR CONFIG 1 PAR DEFAUT ou RETABLIR CONFIG 2 PAR DEFAUT à la fin de la liste.

Toutes les instructions de ce manuel font référence à la configuration 1 par défaut des commandes du clavier. N'oubliez pas cela si vous décidez de reconfigurer les commandes du clavier.

Touche directionnelle Haut
Courir
Touche directionnelle Bas
Marche arrière
Touche directionnelle Gauche
Tourner à gauche
Touche directionnelle Droite
Tourner à droite
Touche CTRL gauche
Tirer
Barre d'espacement
Sauter/Monter/Utiliser un objet
Touche ALT gauche
S'accroupir
Touche ALT gauche (en combinaison avec les touches directionnelles) Rouler
Touche Windows gauche ou touche MAJUSCULE droite
Jeter
(Si vous utilisez une mine, celle-ci n'explosera que lorsque vous relâcherez la touche.)
Touches 1, 2, 3, 4, 5
Choisir un type de munition spécifique
Touche ENTREE ou PG. SUIV
Faire défiler les différents types de munitions
Touche CTRL droite
Afficher les sorts attribués
Touche CTRL droite + Touches '7', '8', '9', '0'
OU
Touche CTRL droite + Touches d'actions
Utiliser les sorts

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

L'ECRAN DE JEU



ENERGIE

Cette jauge indique la santé physique de votre personnage. Lorsque la jauge est vide, vous mourez. N'oubliez pas que vous pouvez ramasser des bonus d'Energie supplémentaire, pour recouvrer de l'énergie lorsque vos forces s'épuisent.

Armes de jet

Votre personnage est muni d'armes de jet qui peuvent être utilisées en appuyant sur la touche Windows gauche ou MAJUSCULE droite. Le nombre donné à côté de l'icône indique combien il vous reste d'armes de cette catégorie. Lorsque vous possédez différentes armes de jet, vous pouvez en changer en les sélectionnant dans l'inventaire. Si vous utilisez une mine, appuyez sur la touche Windows gauche ou MAJUSCULE droite et maintenez-la enfoncée pour jeter la mine, puis relâchez la touche lorsque vous êtes prêt à la faire exploser.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

MANA
La Mana est l'énergie psychique de votre personnage - elle diminue chaque fois que vous jetez un sort. Sachez que vous pouvez augmenter votre mana en récupérant les 'perles' de mana cachées dans la tour. Vous ne pourrez jeter aucun sort si votre mana est trop faible.

TYPE de MUNITION sElectionnEE
Votre fusil est équipé de 4 types de munitions différentes : Lumière (bleue), Feu (jaune), Ionique (verte) et Fusion (grise). Quel que soit le type de munition sélectionnée, vous pouvez faire feu en appuyant sur la touche CTRL gauche.
Si plusieurs types de munitions sont disponibles, faites les défiler en appuyant sur les touches 1 à 5 – vous pouvez également sélectionner le coup de poing/de pied de votre personnage en utilisant cette méthode. La touche 1 correspond au coup de poing/de pied, la touche 2 aux munitions de Lumière, la touche 3 aux munitions de Feu, la touche 4 aux munitions d'Ionique et la touche 5 aux munitions de Fusion.
Si vous épuisez les munitions sélectionnées mais si vous avez ramassés des chargeurs de même type, votre personnage rechargera automatiquement son arme à partir de l'inventaire. Cependant, si vous êtes à court de munitions, le coup de poing/de pied sera automatiquement sélectionné.

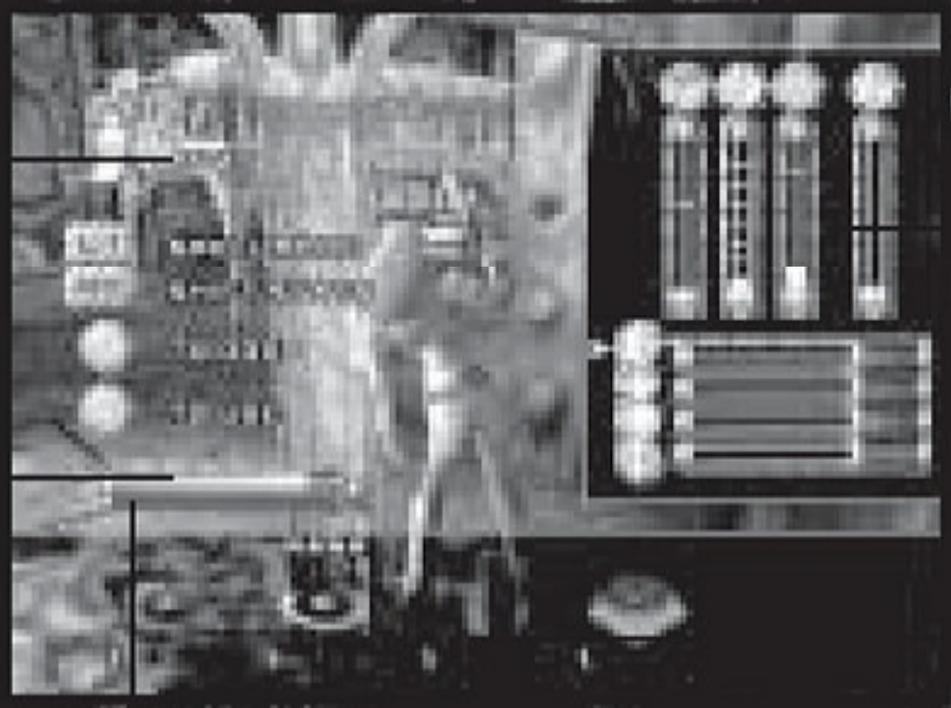
REMARQUE: chaque type de munition peut posséder jusqu'à 9 niveaux de puissance (en fait, les niveaux par défaut et maximum diffèrent selon le personnage que vous avez choisi). Notez également qu'il existe des bonus de munitions appelés Power Ups et qui peuvent être ramassés et stockés dans l'inventaire. Alors, si vous possédez une Capacité Arme suffisante, vous pourrez « utiliser » le Power Up afin d'accéder à un niveau de puissance de feu supérieure. (Reportez-vous à « Transfert Stat » pour plus d'informations.)

JAUGE DE MUNITIONS
Cette jauge indique la quantité de munitions restantes dans la catégorie d'arme sélectionnée.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

l'Ecran D'INVENTAIRE

En cours de jeu, appuyez sur la touche **ENTREE** pour faire apparaître l'écran d'Inventaire. Appuyez à nouveau sur la touche **ENTREE** pour retourner au jeu.



VIES
Ce nombre correspond au nombre de vies qu'il vous reste. Chaque fois que vous venez à manquer d'énergie vitale, vous perdez une vie. Heureusement, vous pouvez trouver des bonus appelés Vie Supplémentaire, cachés dans la tour. Ces bonus sont automatiquement ajoutés au nombre de vies dont vous disposez.

ENERGIE
Ceci est la jauge de votre énergie vitale, telle qu'elle apparaît sur l'écran de jeu.

MANA
Ceci est votre jauge de mana, telle qu'elle apparaît sur l'écran de jeu.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

INVENTAIRE

Lorsque vous récupérez des armes, chargeurs ou autres objets, ils s'affichent dans l'inventaire. Utilisez les touches directionnelles Droite et Gauche pour mettre les différents éléments en surbrillance, puis appuyez sur la touche ENTREE pour sélectionner ou sur la touche SUPPR pour désélectionner.

TRANSFERT STAT

Les jauges de la zone Transfert Stat vous permettent de modifier la configuration des compétences de votre personnage. Appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pour activer cette zone. Reportez-vous à la section intitulée « Transfert Stat » pour de plus amples informations.

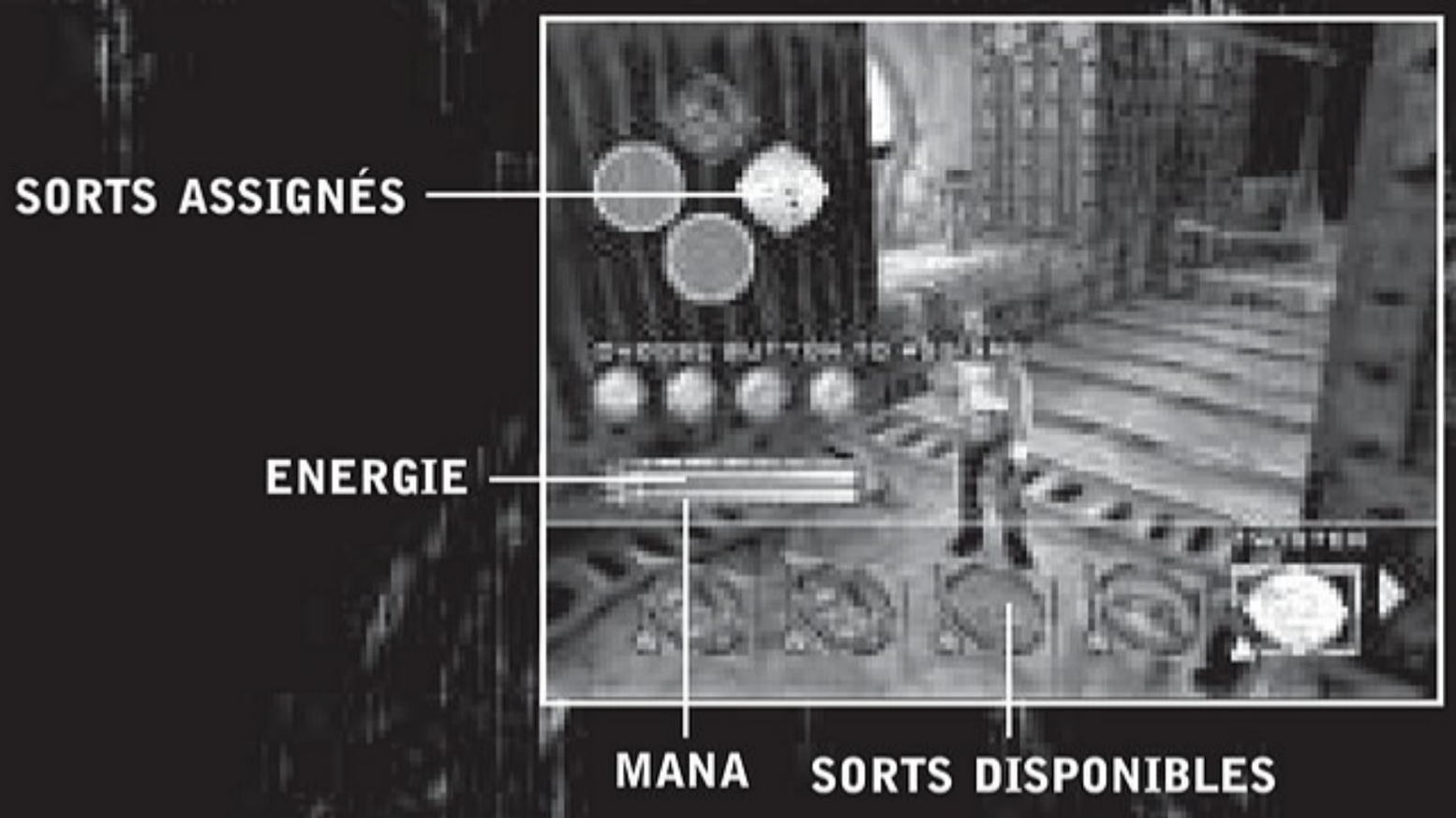
MODE SORT

Lorsque l'écran d'Inventaire est affiché, appuyez sur la touche CTRL Droit pour accéder au Mode Sort.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

MODE SORT

Lorsque vous êtes dans l'écran d'Inventaire, appuyez sur la touche **CTRL** Droit pour accéder au Mode Sort. Appuyez à nouveau sur la touche **CTRL** Droit pour revenir à l'écran Inventaire ou pressez la touche **TABULATION** pour revenir au jeu.



Sorts ASSIGNES
Les 4 disques correspondent aux touches 7, 8, 9 et 0 (ou aux touches d'action). Lorsque vous assignez un sort à l'une des touches du clavier, l'icône du sort apparaît à l'intérieur du cercle correspondant. Cette touche sera ensuite utilisée pour jeter le sort que vous lui aurez attribué (reportez-vous à la section intitulée « Apprendre et jeter des sorts » pour plus d'informations).

ENERGIE
Ceci est la jauge de votre énergie vitale, telle qu'elle apparaît sur l'écran de jeu.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

MANA

Ceci est votre jauge de mana, telle qu'elle apparaît sur l'écran de jeu.

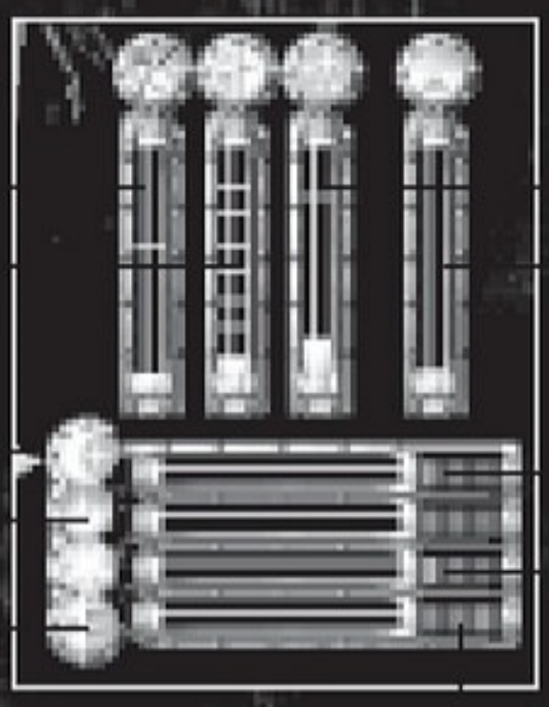
SORTS DISPONIBLES

Parmi les objets que vous pouvez récupérer dans la tour, se cachent des sorts. Ils se présentent sous la forme de cristaux. Une fois ramassés, ils apparaissent dans votre inventaire. Si vous décidez d'apprendre un sort (pour cela vous devez posséder assez de compétence Magie), il apparaîtra sur l'écran de Sorts. Reportez-vous à la section "Apprendre et jeter des sorts" pour plus de précisions.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TRANSFERT STAT

Appuyez sur la barre d'ESPACEMENT lorsque vous êtes dans l'inventaire pour activer la zone Transfert Stat. Appuyez à nouveau sur cette même touche pour revenir à l'écran d'Inventaire.



CONSTITUTION

Détermine la quantité d'énergie vitale que vous perdez lorsqu'on vous tire dessus ou lorsque vous êtes autrement blessé.

ARME

Détermine votre compétence à utiliser les armes. Ceci aura une incidence sur l'utilisation des Power Ups (si la jauge Arme n'est pas assez remplie, vous ne pourrez utiliser les Power Ups) ainsi que sur votre précision et votre efficacité à tirer sur l'ennemi.

MAGIE

Détermine votre compétence à contrôler la magie. Plus vous possédez de la Magie, plus il vous sera facile d'apprendre et de jeter des sorts sans trop utiliser de mana.



ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

EXPERIENCE

Lorsque vous explorez la tour, résolvez des énigmes et combattez des ennemis, vous gagnez de l'expérience. En utilisant la zone Transfert Stat, vous pouvez répartir votre expérience entre les différentes compétences : Constitution, Arme ou Magie. Utilisez les touches directionnelles Droite et Gauche pour faire défiler les 3 compétences et mettre en surbrillance celle que vous souhaitez modifier, puis utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour répartir votre Expérience dans l'aptitude choisie. N'oubliez pas que les niveaux d'aptitudes maximum varient selon le personnage – par exemple, Maxx Havok pourra posséder une force physique étonnante, mais il ne deviendra jamais un magicien chevronné. Le niveau de compétence maximale qu'un personnage peut atteindre est indiqué par une ligne rouge à l'intérieur de chaque jauge.
De plus, sachez que lorsque toutes les jauges de compétences ainsi que la jauge d'expérience sont au maximum, vous gagnez une vie.

MUNITION LUMIERE, MUNITION FEU, MUNITION IONIQUE, MUNITION FUSION

Les 4 jauges indiquent la quantité disponible de chaque type de munitions. A l'extrémité de chaque jauge se trouve l'indicateur de niveau de puissance. Il existe 9 niveaux de puissance par type de munitions, mais les niveaux de puissance par défaut et maximum varient selon le personnage que vous avez choisi. Vous pouvez augmenter les niveaux de puissance en récupérant des Power Ups de munitions - ils sont différents pour chaque type de munitions. Une fois ramassés, ils sont stockés dans l'inventaire jusqu'à ce que vous souhaitiez les utiliser (mais pour ce faire, votre niveau de compétence Arme doit être suffisant).

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

APTITUDES DES PERSONNAGES

COURIR
Appuyez sur la touche directionnelle Haut pour avancer en courant. Utilisez les touches directionnelles Droite et Gauche pour changer de direction.

PIVOTER DE 180 DEGRES
Pour pivoter vers la droite, appuyez rapidement deux fois sur la touche directionnelle Bas.

MARCHER LENTEMENT
Appuyez sur la touche directionnelle Haut et sur la touche MAJUSCULE gauche pour avancer lentement.

SAUTER
Lorsque vous êtes arrêté, appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pour sauter verticalement. Si vous appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pendant que vous courez, vous sauterez plus loin ; il est vital de maîtriser cette aptitude pour sauter par dessus des brèches dangereuses. Vous rencontrerez parfois des barres auxquelles vous pourrez vous suspendre afin d'éviter des brèches plus importantes. Dans ce cas, maintenez la barre d'ESPACEMENT enfoncée pendant que vous sautez - votre personnage sautera une première fois pour attraper la barre, puis sautera à nouveau pour atteindre l'autre côté de la brèche. Même suspendu à la barre, vous pouvez vous retourner en appuyant sur la touche directionnelle Haut.

MONTER
Si vous vous tenez près d'un mur ou d'un objet à escalader, appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pour grimper. Si le mur est un peu trop haut, vous vous apercevrez que votre personnage peut s'y accrocher mais ne peut pas l'escalader en une seule fois. Dans ce cas, appuyez sur la touche directionnelle Haut pour parvenir au sommet du mur. Autrement, appuyez sur les touches directionnelles Droite et Gauche pour vous déplacer vers la droite ou la gauche lorsque vous êtes accroché. Appuyez sur la touche directionnelle Bas pour descendre.



ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

MARCHE LATERALE
Appuyez sur la touche **MAJUSCULE** gauche et sur les touches directionnelles Droite et Gauche pour marcher latéralement.

S'ACCROUPIR
Une fois arrêté, appuyez sur la touche **ALT** gauche pour vous accroupir.

RAMPER
Pour avancer en rampant, appuyez à la fois sur la touche directionnelle Haut, la touche **ALT** gauche et la touche **MAJUSCULE** gauche.

ROULER
Appuyez sur la touche **ALT** gauche et sur une des touches directionnelles pour rouler dans la direction de votre choix.

DESCENDRE DES ECHELLES OU S'ACCROCHER
Parfois vous devrez descendre des échelles pour atteindre une zone qui n'est pas accessible autrement. Pour cela, avancez jusqu'au bord de l'échelle. Appuyez en même temps sur la touche directionnelle Bas et sur la barre **d'ESPACEMENT** pour descendre. Une fois en place sur l'échelle, vous pouvez descendre ou monter en utilisant uniquement les touches directionnelles Bas ou Haut. Cette méthode peut également être utilisée pour vous accrocher à des rebords lorsqu'il n'y a pas d'échelle. Attention : si vous appuyez à nouveau sur la barre **d'ESPACEMENT** tandis que vous êtes sur l'échelle, votre personnage lâchera prise.

VISER
Pour viser, appuyez sur la touche W puis utilisez les touches directionnelles jusqu'à ce que votre cible soit en ligne de mire. Maintenez la touche W enfoncée lorsque vous tirez.

UTILISER DES OBJETS
Lorsque vous rencontrez un élément du jeu que vous souhaitez utiliser (un levier par exemple), placez-vous devant cet élément et appuyez sur la barre **d'ESPACEMENT.** Dans certains cas, pour pouvoir les utiliser, vous aurez besoin d'un autre objet qu'il vous faudra d'abord trouver puis ensuite, sélectionner depuis votre inventaire.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

aPPRENDRE et jeter des sorts

APPRENDRE des sorts

Lorsque vous explorez la tour, vous récupérez des sorts ; ils se présentent sous la forme de cristaux. Ils représentent les 4 éléments : la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Chacun de ces éléments produit 4 sorts différents, cependant, vous ne saurez pas quel sort votre cristal représente tant que vous n'aurez pas appris le sort.

Lorsque vous les avez ramassés, les cristaux apparaissent dans votre inventaire. Lorsque vous décidez d'apprendre un sort, utilisez les touches directionnelles Droite et Gauche dans l'écran d'inventaire pour mettre le cristal en surbrillance, puis appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pour valider. Si vous avez suffisamment de Compétence Magie, le cristal disparaîtra de l'inventaire et apparaîtra sous forme d'icône sur l'écran de Sorts.

Si c'est le premier sort de ce type que vous apprenez, l'icône sera marqué d'une étoile. Ceci indique le niveau de puissance d'ensorcellement le plus faible. Si, par la suite, vous acquérez des sorts du même type, une autre étoile sera ajoutée à l'icône. Les sorts peuvent être intensifiés 3 fois, ce qui signifie que l'icône d'ensorcellement peut comporter 4 étoiles maximum.

Lorsque le sort est acquis, il faut lui assigner une touche du clavier avant de pouvoir le jeter. Pour cela, à partir de l'écran de Sorts, mettez l'icône en surbrillance en utilisant les touches directionnelles Droite et Gauche, puis appuyez sur l'une des touches du clavier parmi 7, 8, 9 ou 0 (si vous préférez, vous pouvez utiliser les touches d'Action à la place). Le sort sera attribué à la touche sur laquelle vous aurez appuyé.

JETER DES SORTS

Appuyez sur la touche CTRL Droit pendant le jeu pour afficher les sorts attribués. Si aucun sort n'a été attribué aux touches du clavier, vous ne verrez que 4 disques vides. Dans le cas contraire, certains ou tous les disques seront remplis des icônes de Sorts appropriées.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Maintenez la touche CTRL Droit enfoncée et appuyez sur la touche de sort appropriée 7, 8, 9, 0 (ou touches d'Action). Ceci vous permet de sélectionner le sort. Pour le jeter, appuyez à nouveau sur la même touche. Si vous avez suffisamment de mana, le sort sera jeté. Si vous connaissez le sort attribué que vous voulez utiliser, il vous suffit d'appuyer directement sur la touche appropriée.

SORTS

GUErison
Augmente votre énergie.

MANA
Augmente votre mana en utilisant une certaine quantité de votre énergie.

MINIATURISATION
Rétrécit les créatures ennemies.

SUPER ARME
Augmente la puissance de toutes les armes pendant une période de temps limitée.

TORNADE
Déclenche une tornade et élimine les ennemis.

fantOme
Permet de devenir invisible.

TELEPORTATION
Vous transporte vers le dernier checkpoint que vous avez rencontré.

FOUDRE
Déclenche un orage isolé sur votre ennemi.

BOUCLIER
Permet d'être protégé par un bouclier de feu.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

MUR
Permet d'être protégé par un mur de glace.

VAMPIRE
Aspire l'énergie d'un ennemi et l'ajoute à la vôtre.

GEL
Utilise un souffle glacé pour geler votre ennemi.

ANTIDOTE
Si vous avez été empoisonné, électrocuté, ralenti ou si vous êtes tombé malade, le sort antidote vous guérira.

PLUIE
Déclenche une pluie de feux contre votre ennemi.

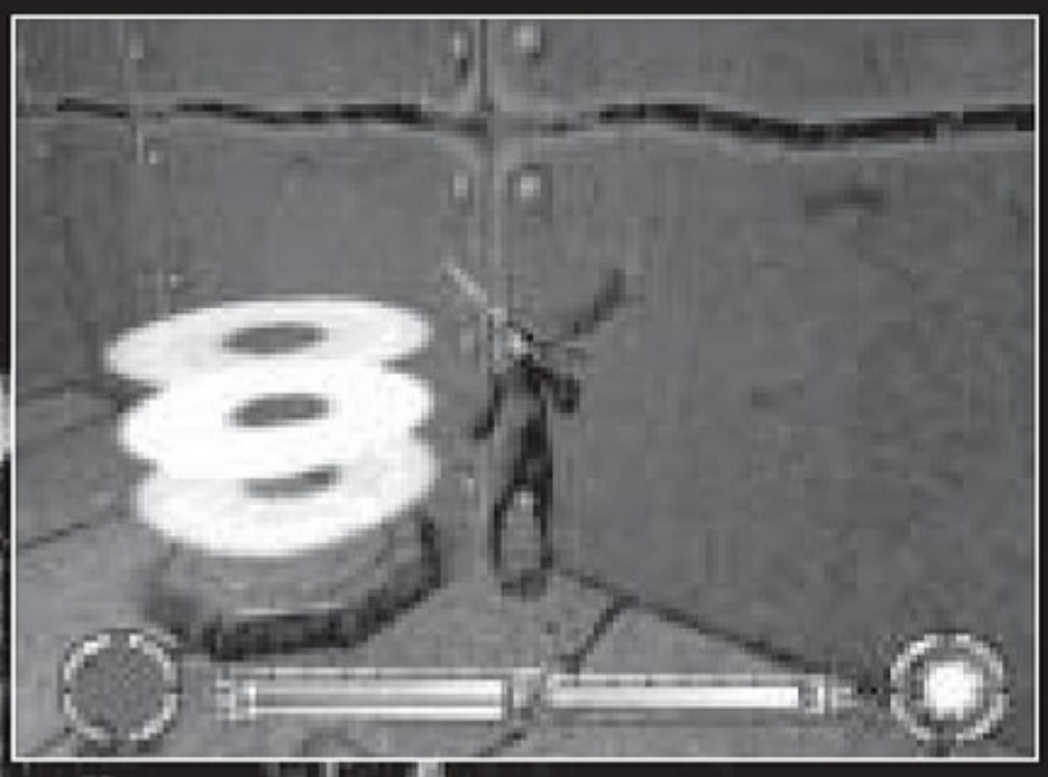
MISSILE
Déclenche des flammes contre un ennemi.

FEUX d'artifice
Déclenche des feux d'artifice contre un ennemi.



ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

ENREGISTREMENT D'UNE PARTIE



Partout dans la tour il y a des 'Chekpoint' représentés par une ligne verte au sol - si vous perdez une vie, votre aventure recommencera à partir du dernier checkpoint rencontré, à moins que vous n'ayez perdu toutes vos vies.

En plus des Checkpoint, il y a également des Zones de sauvegarde, qui ont la forme d'anneaux luminescents bleus. Si vous en rencontrez une, grimpez dessus.

Les parties O.D.T. précédemment enregistrées, s'il en existe, seront affichées en même temps que l'option **"NOUVEAU JEU"**. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour mettre en surbrillance la partie enregistrée que vous souhaitez écraser, ou **"NOUVEAU JEU"** si vous ne souhaitez pas écraser les sauvegardes précédentes. Appuyez sur la touche **ENTREE** pour valider.

Lorsque la partie est enregistrée, vous pouvez continuer à explorer la tour.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Des parties sauvegardées précédemment peuvent être chargées en choisissant **“CHARGER JEU”** dans le menu principal. Ceci vous emmène à l'écran de chargement de parties.

Une liste des parties O.D.T. enregistrées précédemment, s’il y en a, apparaîtra à gauche de l'écran. Utilisez les touches directionnelles Haut et Bas pour mettre la partie sélectionnée en surbrillance, puis appuyez sur la touche **ENTREE** pour valider.

Vous pouvez également charger une partie en cours de jeu en appuyant sur la touche ECHAP pour mettre la partie en pause et en choisissant « CHARGER JEU » dans l'écran de pause (cette option vous est proposée seulement si vous avez déjà sauvegardé des parties). Ceci vous conduira à l'écran de chargement d'une partie ; procédez alors de la même façon que ci-dessus.

OPTIONS

Choisissez “OPTIONS” dans le menu principal si vous souhaitez modifier certaines propriétés d'O.D.T. Le menu options vous proposera les choix suivants :

REGLAGE AUDIO

Vous permet de régler, à l'aide des touches directionnelles Gauche et Droite, le **“VOLUME GENERAL”**, le **“VOLUME EFFETS SONORES”**, le **”VOLUME AMBIANCE CD”** et choisir le **“SYSTEME SONORE”** parmi **“HAUT-PARLEUR”, “ECOUTEURS”** (vous pouvez également le désactiver).

REGLAGE JEU

Cette option permet de modifier la **“difficultE”** du jeu, d’activer ou de désactiver les **“CINEMATIQUES”** à l'aide des touches directionnelles Gauche et Droite.

REGLAGE CONTROLES

Vous permet de changer la configuration des contrôles. **“INVERSER VISEE HAUT/BAS”** peut être **ACTIVE ou DESACTIVE** – lorsque cette option est activée, vous pouvez viser en utilisant les touches directionnelles Haut et bas pour placer votre cible en ligne de mire. Pour modifier les fonctions des touches du jeu, mettez

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

“REGLAGE TOUCHES” en surbrillance puis appuyez sur la touche **ENTREE.** Un petit menu apparaît alors, affichant chacune des fonctions des touches. Mettez en surbrillance la fonction que vous voulez modifier, appuyez sur la touche **ENTREE**, puis appuyez sur la nouvelle touche que vous souhaitez utiliser à la place. Répétez cette procédure pour toutes les touches que vous voulez modifier puis appuyez sur la touche **ECHAP** lorsque vous avez terminé. Vous pouvez jouer à O.D.T. avec un joystick et le clavier en même temps – vous pouvez attribuer 2 touches du clavier et un bouton du joystick à chaque action.

MENU DE JEU

Appuyer sur la touche **ECHAP** pour mettre le jeu en pause, vous permet d’accéder au menu du jeu. A partir de ce menu, vous pouvez sélectionner **“CHARGER JEU”**, **“REGLAGE AUDIO”**, **“MENU PRINCIPAL”**, **“QUITTER LE JEU”** et **“RETOUR AU JEU”**.

BONUS

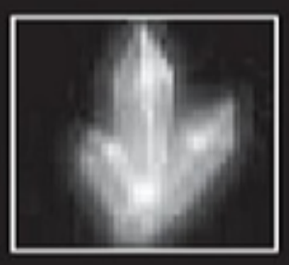
Différents bonus sont disséminés dans tous les recoins de la tour. Vous devez passer dessus pour les récupérer. Ils s'ajoutent alors à votre inventaire.



ENERGIE
Ravive votre énergie vitale lorsqu'elle s'épuise.



MANA
Augmente votre niveau de mana - vous ne pourrez pas jeter de sorts si ce niveau est trop faible.



SORT AIR
Si vous avez suffisamment de compétence Magie dans votre jauge, ce cristal vous permettra de jeter des sorts d'air (Tornade par ex.).

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



SORT TERRE
Si vous avez suffisamment de compétence Magie, ce cristal vous permettra de jeter des sorts de terre (Super Arme par ex.).



SORT FEU
Si vous avez suffisamment de compétence Magie, ce cristal vous permettra de jeter des sorts de feu (Bouclier par ex.).



SORT EAU
Si vous avez suffisamment de compétence Magie, ce cristal vous permettra de jeter des sorts d'eau (Gel par ex.).



GRENADE
Une arme de jet qui peut tuer plusieurs ennemis en même temps.



MINE
Cette arme est une bombe à retardement puissante.



UPGRADE ARME
Améliore votre pouvoir de contrôle des armes.



UPGRADE CONSTITUTION
Améliore la résistance de votre corps aux blessures.



ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



UPGRADE MAGIE
Améliore votre aptitude à jeter des sorts.



CHARGEUR BLEU
Recharge de munitions pour l'arme Lumière.



CHARGEUR JAUNE
Recharge de munitions pour l'arme Feu.



CHARGEUR VERT
Recharge de munitions pour l'arme Ionique.



CHARGEUR GRIS
Recharge de munitions pour l'arme Fusion.



POWER UP bleu
Augmente le niveau de puissance de l'arme Lumière.



POWER UP JAUNE
Augmente le niveau de puissance de l'arme Feu.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

POWER UP VERT
Augmente le niveau de puissance de l'arme Ionique.

POWER UP GRIS
Augmente le niveau de puissance de l'arme Fusion.



VIE supplEmentAIRE
Vous donne une vie supplémentaire.



ANTIDOTE
Stoppe la propagation du poison lorsque vous êtes piqué par des araignées ou touché par des flèches empoisonnées.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France



ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France



ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France