



A.G.E

(Advanced Galactic Empire)

LA MISSION

Une mission délicate vous attend sur Kaiser, planète principale du système Méthique. Vous êtes un membre éminent du Sersec (services secrets impériaux). Le système Méthique est une enclave indépendante aux frontières de l'Empire, au nord du Bras du Sagittaire.

Une ambassade impériale va ouvrir ses portes dans la cité d'Ombre, capitale de Kaiser. Dale, votre collègue, mais aussi une amie très chère, est déjà sur place depuis une semaine. Le rapport préliminaire qu'elle a transmis est très pessimiste sur les conditions politiques locales:

Le pouvoir sur Kaiser est aux mains d'un potentat corrompu, Konrad Lonasi, qui prélève sa dîme sur toutes les activités économiques de la planète. Il joue habilement de la division de ses opposants pour asseoir son pouvoir discrétionnaire.

La Loge techno, dont l'immense usine robotisée est le cœur vital d'Ombre, connaît de graves problèmes internes. L'église Rachnouiste, principale religion de la planète, est persécutée par le pouvoir. Ces deux factions se détestent cordialement et ne se rejoignent que dans leur haine commune envers l'armée de Lonasi. Pourtant des rumeurs de complot agitent cette armée. Son chef, le général Massadeh ira-t-il jusqu'à renverser Lonasi?

Au début du jeu, vous avez rendez-vous avec Dale au centre d'Ombre, au bar des Centauriens...

DEMARRAGE DU JEU

Après le générique, vous vous retrouvez à l'intérieur du vaisseau-mère qui patrouille au-dessus de la planète.

Vous pouvez choisir de faire une visite guidée qui vous conduira aux trésors du service de documentation.

DOCUMENTATION

2 icônes vous permettent de parcourir la documentation

Menu : fait apparaître menu principal et sous-menus.

- Pour sélectionner votre choix cliquez sur le texte du menu.

Flèche: retourne à l'écran précédent ou sort de la documentation. Après la visite guidée, ou si vous choisissez l'option "début de partie", vous commencez le jeu proprement dit.

Pour mener à bien votre mission, vous êtes aux commandes d'un formec : il s'agit d'une sorte d'armure antigrav robotisée. Elle vous procure une protection sûre et un approvisionnement en vivres et oxygène. Vous devrez néanmoins assurer régulièrement la recharge de votre engin.

Tout le jeu s'actionne à la souris.

- Pour se déplacer il suffit de faire avancer, reculer ou tourner la souris, le mouvement inverse provoque l'arrêt du formec.
- Pour manipuler les objets ou cliquer sur les différents boutons du tableau de bord, cliquez à droite sur la souris: vous obtenez alors un curseur en forme d'électron qui correspond à la "main vide".
- Pour revenir au déplacement, cliquez à nouveau à droite.

DESCRIPTION DU TABLEAU DE BORD

GESTION DES OBJETS

Pour ramasser un objet :

Cliquez sur l'oreille droite de la souris pour obtenir le curseur "électron". Si l'on clique sur un objet susceptible d'être ramassé, le curseur se transforme en objet.

Pour poser un objet dans l'inventaire :

Quand vous le tenez, cliquez sur le bouton "flèche verte". (13)

Pour l'utiliser immédiatement :

Cliquez sur le sélecteur principal, l'objet s'y inscrit et vous récupérez le curseur vide. S'il y avait déjà un objet dans l'écran principal, il disparaîtra dans l'inventaire.

Sélecteur principal d'objet (15)

Il faut cliquer sur cet écran pour activer l'objet qu'il contient. Pour le désactiver, cliquez à nouveau!

- Quand un objet est activé, la fenêtre de sélection est en rouge et le curseur change de forme. Pour un objet normal, il s'agit d'un losange ; Pour une arme, c'est un viseur.

En cliquant à gauche avec un objet activé, on peut :

- agir sur les autres objets qui vous entourent, exemple: activer un passe et cliquer avec sur une grille pour l'ouvrir.
- mettre en marche ou arrêter l'objet en question, exemple: brancher ou débrancher un masque à gaz.
- tirer s'il s'agit d'une arme.

En cliquant à droite, on retrouve le mode déplacement.

Information (16)

Dans cette fenêtre apparaît le nom de l'objet que vous avez sélectionné.

Sélecteurs annexes d'objet (18) (25)

Vous pouvez placer un autre objet ici. Pour sélectionner cet objet, cliquez dessus. Il apparaîtra alors dans le sélecteur principal. S'il y avait déjà un objet dans l'écran principal, il viendra dans l'écran annexe.

Pour jeter dehors un objet : (14)

Mettez-le dans le sélecteur principal puis cliquez sur le bouton "flèche rouge".

LE "COMODO MULTI-FONCTIONS"

Les six boutons du "Comodo multi-fonctions" permettent d'atteindre tous les modes annexes du jeu.

Mode missile (24)

Pour récupérer l'oxygène en orbite, sélectionnez un laser puis cliquez sur le bouton "cible". Pour quitter ce mode, cliquez à droite.

Inventaire (22)

Pour entrer ou sortir de votre inventaire, cliquez sur le bouton "Boîte". Cliquez sur un objet pour le déplacer dans l'inventaire ou le placer sur les écrans de sélection. Cliquez sur le bouton "Boîte" ou à droite pour revenir au jeu.

Aides de jeu (20)

Pour atteindre partout, dans le jeu, les aides de jeu, cliquez sur le bouton "?".

NEW = nouvelle partie

LOAD = charge une partie sauvegardée

SAVE = sauvegarde une partie en cours

QUIT = quitte le jeu
ABOUT = informations
PAUSE = interruption provisoire

Vue extérieure (23)

Pour changer le point de vue et voir votre formec de l'extérieur, cliquez sur le bouton "Caméra". Vous pouvez agir sur les flèches pour changer la place de votre caméra.

Documentation (21)

Pour atteindre partout, dans le jeu, le service de documentation, cliquez sur le bouton "Menu". Attention cela peut entraîner un changement de disquette et/ou un chargement.

Communication (19)

Pour parler à un interlocuteur, cliquez sur lui puis actionnez le bouton "Personnage". Vous pouvez accélérer la suite de son texte en re cliquant sur lui ou sur le bouton.

GESTION DE LA PUISSANCE DE COMBAT (17)

Vous pouvez choisir votre mode de combat, selon vos goûts.

Défensif : avec une bonne armure mais en faisant peu de dégats;

Offensif : armure minimum et dégats maximum.

Les deux compteurs sont couplés; ils montent ou se baissent ensemble en agissant sur les boutons "+" ou "-".

Le niveau de l'écran protecteur est en bleu; celui de la puissance de l'arme est en rouge.

LA TEMPÉRATURE DANS VOTRE FORMEC

Thermomètre (4)

Curseur au centre = température idéale

Dominante rouge = la chaleur monte

Dominante bleue = le froid augmente

Avertisseur froid (2)

Il clignote si la température est trop BASSE dans votre formec.

Il faut la réchauffer avec un REGUL'AIR.

Avertisseur chaleur (5)

Il clignote si la température est trop FORTE dans votre formec.

Il faut la refroidir avec un REGUL'AIR.

L'ATMOSPHERE DANS VOTRE FORMEC

Avertisseur oxygène (6)

Il clignote quand vous manquez d'oxygène: Il faut trouver rapidement une sphère d'oxygène ou un médibloc.

Niveau d'oxygène (8)

Il indique votre niveau d'oxygène. ATTENTION: la consommation varie selon l'endroit où vous êtes. De plus une attaque par le venin gazeux des animaux a des effets néfastes sur votre niveau d'oxygène. Il vaut mieux avoir un masque à gaz.

LES MOYENS DE DÉFENSE ET D'ATTAQUE

Niveau de dose combat (10)

Il indique votre capacité offensive ou défensive. Ce niveau baisse quand vous utilisez vos armes ou votre écran protecteur.

Avertisseur de dose combat (9)

Il clignote quand votre capacité offensive ou défensive est trop basse.

Niveau de survie (7)

Le niveau vert indique votre énergie vitale : **TRES IMPORTANT !** A surveiller de près!

Avertisseur de survie (3)

ATTENTION ! Il clignote quand votre énergie vitale est trop basse! Il faut rapidement la remonter!

Fenêtre de communication (11)

C'est ici que vous parviennent les messages de votre ordinateur de bord. Certains messages extérieurs également!

LES MOYENS D'ORIENTATION

Boussole (1)

La boussole sert à connaître votre orientation dans le monde:

Nord = 0° Est = 90° Sud = 180° Ouest = 270°

Radar (26)

Sur cet écran apparaissent les objets qui vous entourent: vous êtes le point rouge, toujours au centre. Les points bleus sont des Êtres vivants et Intelligents, les points verts des animaux.

En mode missile, les points blancs représentent des sphères d'oxygène en orbite.

COMMANDES CLAVIER

DÉPLACEMENT :

Flèche haut (ou 8): regarder en haut

Flèche bas (ou 2): regarder en bas

Flèche droite (ou 6): rotation à droite

Flèche gauche (ou 4): rotation à gauche

CTL + Flèche droite (ou 6): translation à droite

CTL + Flèche gauche (ou 4): translation à gauche

+ : avancer

- : reculer

Barre espace: passage du mode déplacement au mode curseur

CURSEUR :

Flèches : déplacer le curseur

ENTER ou RETURN : (= cliquer à gauche de la souris) prendre un objet, l'activer, activer un bouton du tableau de bord, etc.

Barre espace : passage du mode curseur au mode déplacement.

F1 : Activer/Désactiver un objet dans le sélecteur principal

F2 : Mode missile

F3 : Vue extérieure/Vue normale

F4 : Accès à la documentation

F5 : Accès à l'inventaire

F6 : Dialogue

F7 : Augmenter l'armure et diminuer la puissance de l'arme

F8 : Augmenter la puissance de l'arme et diminuer l'armure

F9 : Mettre un objet directement dans l'inventaire

F10 : Jeter dehors un objet

CTL + N : nouvelle partie

CTL + S : sauvegarder une partie

CTL + L : charger une partie

CTL + Q : quitter le jeu

CTL + P : pause

MISE EN ROUTE RAPIDE

Votre logiciel est livré avec une grille de couleurs qui sert de protection contre le piratage. Identifiez-la en y inscrivant le titre de votre logiciel. Conservez précieusement ce document, il vous sera nécessaire à chaque mise en route.

Dupliquez votre logiciel. Ainsi en utilisant les copies, vous ne risquez pas de détériorer l'original.

Lors de leur utilisation, ne protégez pas vos disquettes contre l'écriture.

Sur ATARI et AMIGA

1 - Insérez la disquette 1.

- 2 - Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le.
- 3 - Passez le test de protection.

Sur IBM PC et COMPATIBLES

- 1 - Mettez en route votre micro-ordinateur ou réinitialisez-le.
- 2 - Insérez la disquette 1.
- 3 - Tapez GO et validez.
- 4 - Indiquez votre carte graphique.
- 5 - Indiquez le type de souris possédée.
- 6 - Indiquez le type de son que vous souhaitez.
- 7 - Passez le test de protection.

MISE EN ROUTE DÉTAILLÉE

1 - Démarrer

• IBM PC et COMPATIBLES

Votre ordinateur étant initialisé, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Tapez GO puis validez en pressant la touche ENTER ou RETURN.

Un écran apparaît précisant la meilleure carte graphique que vous pouvez utiliser ainsi que la souris que vous possédez. Si vous êtes d'accord avec ce choix, tapez Y (pour Yes), si vous préférez modifier ce choix, tapez N (pour No).

Si vous tapez N, deux menus vous sont proposés.

- l'un présentant différentes cartes graphiques : faites votre choix suivant l'équipement de votre micro-ordinateur (carte Hercules, CGA, EGA, VGA...) en tapant la lettre correspondante comme indiqué à l'écran.

- un autre concernant le type de souris (de type Microsoft ou pas). Répondez en tapant la lettre correspondante. Attention ce logiciel ne tient pas compte des joysticks sur PC, utilisez le clavier UNIQUEMENT.

Puis une troisième option vous est offerte (la première si vous avez tapé Y), elle concerne le son. Attention, le choix "son avec Intersound MDO" n'est possible que si vous possédez cette interface (voir présentation de INTERSOUND MDO en dernière page de ce manuel).

ATTENTION : si vous possédez une version de MS DOS 4 ou au-dessus, vous devez initialiser votre ordinateur avec une disquette-système que vous aurez préalablement créée. Voir procédure au § 3 ci-après.

• ATARI ST et AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

2 - Passer le test de protection

Le test a lieu sur un écran où figure un jackpot à côté d'un clavier à touches colorées et numérotées.

Pour lancer le jackpot, appuyez sur une touche quelconque. Il affiche alors un code composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Exemple C 127.

Prenez votre grille de couleurs et relevez la couleur de la case indiquée par ces coordonnées. Exemple : vert.

Sur le clavier numérique de votre micro, pressez la touche portant le chiffre correspondant à la dite couleur, puis la touche ENTER pour confirmer votre choix ou cliquez la bonne couleur à l'écran.

Vous pouvez obtenir une aide animée expliquant le test en cliquant la touche F5. Si toutefois vous vous trompez, un message suivi de l'aide animée s'affichera à l'écran.

et vous pourrez effectuer un 2ème essai. Si vous faites une deuxième erreur, il vous faudra recommencer toute la mise en route.

3 - Si vous possédez un DOS 4.0 ou plus (sur PC et compatibles seulement).

Vous devez créer une "disquette-système" :

1ère méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez votre disquette 1 dans le lecteur A (ou B) après avoir mis en service votre ordinateur. A l'écran vous avez A:\> (ou B:\>). Tapez **INSTALL A:** (ou **INSTALL B:**). Validez en pressant la touche **ENTER** ou **RETURN**. Puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches **ALT**, **CTRL** et **DEL** (ou **SUPPR**), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la disquette système du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

2ème méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez une disquette vierge dans le lecteur A (ou B), après avoir mis en service votre ordinateur. Formatez-la à partir du disque dur (C:\>) ou à partir de votre lecteur externe (A:\> ou B:\>), en tapant **FORMAT A:/S** (ou **FORMAT B:/**). Validez en pressant la touche **ENTER** ou **RETURN**, puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC

avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches **ALT**, **CTRL** et **DEL** (ou **SUPPR**), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route

Pour toute utilisation ultérieure, sur disquette ou sur disque dur, initialisez désormais votre PC avec votre nouvelle "disquette-système".

NOTA : si après avoir initialisé votre PC avec votre nouvelle "disquette-système" votre clavier se trouve mal configuré, consultez la notice d'utilisation de votre micro-ordinateur.

4 - Installer sur disques durs PC et COMPATIBLES

Créez un répertoire spécifique (ex. JEU) afin d'y copier tous les fichiers figurant sur vos disquettes.

1 - A l'écran vous avez C:\>. Tapez **MD JEU** et validez.

2 - Tapez ensuite **CD JEU** et validez. Vous êtes dans le répertoire intitulé JEU. Sur l'écran vous avez C:\JEU>

3 - Copiez maintenant le contenu de votre disquette dans ce répertoire. Pour cela, insérez une première disquette dans votre lecteur externe (A ou B) et tapez **COPY A:.*** (ou **COPY B:.***). Validez.

4 - La copie terminée, si vous possédez plusieurs disquettes du même logiciel, recommencez l'opération après avoir changé de disquette.

5 - Lancez le jeu en tapant **GO**

Lors d'une prochaine utilisation, répétez les opérations 2 et 5.

L'INTERFACE SONORE INTERSOUND MDO

Avec **INTER SOUND MDO**, interface sonore pour les compatibles PC non portables, la qualité des sons obtenus est comparable aux ordinateurs les plus performants dans ce domaine.

Vous trouverez cet interface chez votre revendeur de micro-informatique ou sur simple demande à **COKTEL VISION**. En cas de problème d'utilisation, contactez notre SAV.