INFESTATION



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

Ce produit est sous COPYRIGHT.

Chez Psygnosis, nous essayons de créer pour vous les meilleurs logiciels de jeu. Chaque programme que nous Publions représente des mois de travail acharné et avec chaque jeu nous essayons d'améliorer le standard de qualité. Respectez nos efforts et rappelez-vous que copier un programme réduit d'autant les investissements que nous pouvons faire pour créer de nouveaux jeux. De plus, c'est illégal . . .

Ce logiciel, ainsi que toutes les images d'écran, le concept, les effets sonores, la musique, la présentation et le code machine sont la propriété de Psygnosis Limited qui possède tous les droits rattachés ainsi que les copyrights. La vente de ce produit ne donne à l'acquéreur légal que le droit de l'utiliser tel qu'il a été conçu, pour la machine sur laquelle il est prévu. Toutes les autres utilisations du logiciel, telles que la copie, la duplication, la vente, la location, le prêt, ou la distribution, la transmission ou le transfert, en contravention avec ces conditions est une violation des droits de Psygnosis Limited, sauf autorisation écrite de Psygnosis Limited.

Le produit Infestation, son code machine, ses manuels et autres produits associés sont copyright Psygnosis Limited qui se réserve tous les droits. Ces documents, code et autres ne peuvent être reproduits, loués, prêtés, ou transmis ni en tout ni en partie, sous quelque forme que ce soit, ni traduits, ou adaptés pour une machine différente de celle pour laquelle le programme est prévu à l'origine, ou transférés sur un support magnétique différent de l'original, sans l'accord écrit de Psygnosis Limited.

Psygnosis ® et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.
Psyclapse ® et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.
L'illustration de couverture de Infestation est Copyright © 1990 Psygnosis Ltd./Tim White
ST ®, 520 St ®, 1040 ST ® et TOS ® sont des marques déposées d'Atari Corp.
Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd. South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.

Tel: 19 / 44 51 709 5755

Distribution exclusive:
S.F.M.I. BP3 Zac Des Mousquettes 06740 Chateauneuf de Grasse
Tel: (1) 43 35 06 75 Fax: (1) 40 47 08 52

COPYRIGHT © 1990 par PSYGNOSIS LTD.
TOUS DROITS RESERVES

Le vieux Manuel

INFESTATION

GUIDE RAPIDE DES COMMANDES

Les commandes suivantes sont pour ST et Amiga.

COMMANDES GENERALES

F1 Ouvrir/fermer portes en tout genre (si fermée, une clé sera nécessaire). La porte juste en face de vous a la priorité, s'il n'y a pas de porte devant, alors la porte de derrière est prioritaire.
F2 Utiliser objet, par exemple, allumer ordinateur.
F3 Lever/abaisser la visière du casque. Par défaut, le casque est baissé.
F4 Infra-rouge on/off. Par défaut, l'infra-rouge est éteint (si approprié).
F5 Reconnaissance/Tactique. Par défaut, le mode est tactique.
F6 Recentrer la vue.
F7 Lâcher cartouche de gaz.
F8 Combaison et casque on/off. Par défaut, ils sont allumés.
F9 Virage rapide on/off. Par défaut, le virage est lent.
F10 Accroupi/debout. Par défaut, le personnage est debout.

AFFICHAGE EN HAUT DE L'ECRAN DES COMMANDES (HUD)

Par défaut toutes les commandes affichées sont off.
N1 Commande de navigation on/off.
N2 Commande de statut on/off.
N3 Commande d'inventaire on/off.
N4 Commande de niveau de vie on/off.
N5 Bloc — Notes on/off.
N6 Commande d'analyse de l'atmosphère on/off.
N7 Commande de vol on/off.

DANS LES ASCENSEURS

Curseur en haut — éléve l'ascenseur.
Curseur en bas — descend l'ascenseur.

SUR LE TERMINAL DES CARTES

Dans cet espace, le joystick contrôle vos mouvements Nord, Sud, Ouest et Est. Si le bouton feu est appuyé au Nord et au Sud, alors les commandes zooment respectivement vers l'intérieur ou l'extérieur.

UNITE DE MANOEUVRE (M.M.U.)

N.B. ne peut être utilisée que sur la surface de la lune
Curseur en haut — Décoller
Curseur en bas — Attérrir
Tous les autres mouvements se font au joystick.
Utilisez le bouton feu pour plus de puissance.

CONTROLE DES MOUVEMENTS

Le joystick Nord, Sud, Est et Ouest vous permet de vous déplacer en avant, en arrière, de tourner respectivement à gauche et à droite. Si le bouton feu est appuyé dans le mode tactique, alors le laser porté sur l'épaule sera actif. Sinon, le joystick commande les actions: lever, abaisser, pencher à gauche, pencher à droite.

AUTRES COMMANDES

HELP — Pause/arréter le jeu.
ESC — Quitter le jeu (seulement pendant la pause).
TAB — (Avant/Arrière) son on/off.

Le vieux manuel

INFESTATION

Etes-vous prêts à affronter un jeu dans lequel le réalisme dépasse tous les standards? Etes-vous préparés pour une experiénce atmosphérique que vous n'oublierez jamais? Comment supporterez-vous des graphismes en 3D solides hyper-rapides? Aventurerez-vous dans l'inconnu, seul, uniquement armé d'un fusil à puisions? Comment surmonterez-vous l'INFESTATION?

LE JEU

Dans un lointain futur, l'homme a colonisé les étoiles. Beaucoup d'installations de surface et de complexes souterrains ont été construits dans des endroits très éloignés sur des centaines de planètes et de lunes.

Sur une de ces lunes, il y avait une colonie ultra-secrète, la colonie Alpha II — une communauté scientifique éloignée engagée dans la recherche sur les formes de vie possibles sur une planète voisine. Un jour, les transmissions en provenance d'Alpha II indiquèrent que les choses tournaient mal: des aliens infiltrés dans la base exterminaient lentement les colons. Des messages plus récents parlaient de systèmes informatiques devenus fous et hostiles et de la découverte d'oeufs étranges. Et puis, sans avertissement, les transmissions s'arrêtèrent.

Quelquechose doit être tenté rapidement. Rassembler une équipe pour cette mission serait trop long. Un seul homme est assez fort pour enrayer cette menace. Vous êtes cet homme. Vous êtes agent de la Fédération Interplanétaire et vous avez réussi de nombreuses missions dangereuses, mais celle-ci est potentiellement plus périlleuse que toutes les autres. C'est si dangereux, qu'il ce pourrait que ce soit votre dernière!

INFESTATION: QUELQUES CHIFFRES

Code Programme	**450 Ko**
Données graphiques	**500 Ko**
Données sonores (Amiga)	**100 Ko**
Données sonores (Atari)	**70 Ko**
Fréquence d'échantillonnage de la respiration	**5 Khz**
Taille totale du jeu	**420 Ko chargés en une seule fois**

Contrairement à d'autres jeux similaires qui utilisent des graphismes 3D, le système d'Infestation a été développé spécialement pour des machines 16 bits. De sorte que, lorsque dans d'autres systèmes une porte ouverte dans une pièce est simplement represésentée comme un trou oblong, le système graphique d'Infestation permet de voir réellement ce qui se trouve à travers cette porte.

Les mouvements d'Infestation sont beaucoup plus souples que ceux qui se trouvent dans d'autres jeux de ce type et permettent d'aller n'importe où dans l'univers du jeu.

Grâce aux graphismes superbes et efficaces, le système d'Infestation laisse au processeur énormément de temps pour manipuler les objets animés dans le jeu. Beaucoup de systèmes, auparavant, ne pouvaient manipuler que des objets statiques ou des animations très limitées.

Le Vieux Manuel

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Premièrement: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Ne pas faire cela pourrait entraîner une contamination de votre disquette INFESTATION par un virus. Voir l'avertissement concernant les virus ci-dessous et la garantie page 13 pour plus d'information.

■ VERSION ATARI ST

Insérez la disquette INFESTATION dans le lecteur A. Puis allumer le moniteur et ensuite l'ordinateur.

■ VERSION AMIGA

Allumer l'ordinateur. Si Kickstart est demandé, insérer ce programme dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérer la disquette INFESTATION dans le lecteur.

Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de titre n'apparait pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème de chargement. Vérifier que l'ordinateur est bien branché et que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur marche (si les autres programmes fonctionnent correctement) et que INFESTATION ne charge toujours pas, vous avez peut-être une disquette défectueuse.

ATTENTION VIRUS!

Ce produit est garanti sans virus par Psygnosis Ltd. Psygnosis n'acceptera aucune responsabilité pour des dommages causés à ce produit par une infection virale. Référez-vous au dos de couverture de ce manuel.

Pour éviter une infection de cette disquette par un virus, éteignez votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Reportez-vous au dos de couverture pour plus d'informations à propos des virus et de votre garantie.

Le vieux Manuel

VOTRE MISSION

Vous êtes Kal Solar, agent de la Fédération Interplanétaire. Votre mission est d'éliminer toute menace de vies aliens hostiles. Vouz voyagerez sur Xelos dans votre vaisseau interplanétaire et une fois là-bas vous vous poserez et entrerez dans la station Alpha II.

Votre objectif principal est de chercher les oeufs aliens en incubation et de les détruire. Ceci en les enfermant dans les zones d'incubation et en les empoisonnant avec du gaz de cyanure. Une fois que tous les oeufs ont été détruits, vous devez entrer au coeur du complexe vers la source d'energie. C'est un conduit immense qui capte l'énergie du noyau lunaire, une fois que vous aurez repéré la source d'énergie, vous devrez essayer d'atteindre la masse critique afin d'atomiser la planète. Une fois que cela sera fait, vous devez vous échapper avant que la lune explose. Allez à la surface et tapez ESC.

EXPLORER LE COMPLEXE

Vous voyez le complexe en graphismes 3D solides très rapides. Vous êtes libre de circuler comme vous le désirez dans le complexe, bien que nous vous recommandions de prendre le temps de faire une carte au fur et à mesure. Les mouvements se font à l'aide du joystick.

Votre systéme fonctionne en 2 modes: **Reconnaissance,** avec lequel vous pouvez regarder librement ce qui vous entoure, ou **Tactique,** avec lequel votre fusil à pulsions est en marche et peut être utilisé.

JOYSTICK

Sans le bouton feu	Avec le bouton feu (mode Reconnaissance seulement)
AVANT	REGARDER EN HAUT
TOURNER A GAUCHE	PENCHER LA TETE A GAUCHE
TOURNER A DROITE	PENCHER LA TETE A DROITE
DEMI-TOUR	REGARDER EN BAS

Ces commandes vous permettent d'explorer le niveau où vous êtes. Mais souvenez-vous que le complexe s'étend sur plusieurs niveaux.

Le Vieux Manuel

ASCENSEURS
Vous pouvez circuler entre les niveaux en empruntant les ascenseurs. Ils peuvent être identifiés par leur double porte coulissante ornée d'une figure en forme de diamant. F1 ferme ou ouvre les portes du plus proche ascenseur. Une fois dedans avec les portes complètement fermées, appuyez sur le curseur vers le haut pour monter d'un niveau et le curseur vers le bas pour descendre.

NAVETTES
Vous allez aussi trouver des navettes. Elles vous permettront de voyager rapidement en ligne droite entre 2 points d'un même niveau. Les portes des navettes se ferment et s'ouvrent avec la touche F1.

CONDUITS DE VENTILATION
Comme vous pouvez explorer les pièces et les couloirs, vous pouvez aussi circuler dans les tunnels du système de ventilation. Les accès aux tunnels sont protégés par des grilles. F1 enlève la grille la plus proche. Vous devrez vous accroupir pour bouger à l'intérieur des tunnels. F10 vous permettra de vous accroupir, ou de vous relever.

ZONES DE RADIATION
Certaines parties sont irradiées. Dans certains cas, elles ont été automatiquement scellées par des portes en plomb, et sont indiquées par des symboles 'danger-radiation'. Une exposition trop prolongée aux radiations sera fatale. Quand votre visière est fermée, votre espèrance de vie est plus longue.

TERMINAUX DU RESEAU
Dispersés dans le complexe, les terminaux du réseau vous permettent de voir la disposition du complexe, la position des oeufs et des systèmes hostiles. Pour accèder à un terminal, il faut s'en approcher et puis taper F2 pour l'allumer — en supposant que vous ayez le bon code d'accès. Une fois qu'il est allumé, utilisez le joystick pour bouger sur la carte. F2 termine la connection.

PORTES DE SECURITE
Ce sont des portes spéciales à air comprimé qui peuvent être scellées définitivement. F1 fermera la porte de sécurité la plus proche. Soyez réellement sûr avant de faire cela car une fois fermées les portes de sécurité ne peuvent pas être réouvertes.

VOTRE EQUIPEMENT
Vous entrez dans le complexe avec sur vous une combinaison ultra-sophistiquée pressurisée avec un casque, une réserve d'oxygène, une batterie, une cartouche de fusil à pulsions, de la nourriture intraveineuse, etc.

Review Manuel

UNITE DE MANOEUVRE (M.M.U.)
Elle vous permet de voler au dessus de la surface de la lune.

LE CASQUE
Le casque protège mais est aussi une source vitale d'informations statistiques. Si vous êtes dans une zone respirable, vous pouvez conserver votre réserve d'oxygène en l'enlevant. Cela vous permettra aussi de voir plus, mais vous n'aurez pas les affichages de votre casque. F3 met ou enlève votre casque.

A l'intérieur de Votre casque, les informations suivantes sont affichées:

OXYGENE — Un graphe vous montre votre niveau d'oxygène en réserve. C'est votre vie . . . alors économisez le dès que le pouvez.

TEMPERATURE — C'est la température de votre corps qui est en général proportionnelle à la température extérieure.

RADIATION — C'est le niveau de radioactivité aux alentours. Evitez une exposition trop prolongée.

COMPAS — C'est votre position relative par rapport au nord magnétique de la lune.

AFFICHAGE (HUD) — Il y a 7 affichages qui peuvent être superposés à la vue que vous avez. En utilisant le clavier numérique, les affichages sont les suivants.

NAVIGATION — touche N1: vous donne des indications supplémentaires sur votre navigation.

STATUT — touche N2: vous donne des indications sur votre état et le nombre d'oeufs détruits.

INVENTAIRE — touche N3: vous donne la liste des objets que vous portez, qui peuvent être tout que vous trouvez dans le complexe.

NIVEAU DE VIE — touche N4: Votre état général (pouls, réserve de nourriture . . .)

BLOC NOTES — touche N5: Vous pouvez prendre des notes, pour plus tard.

ANALYSE ATMOSPHERIQUE: touche N6 vous donne le niveau de radiation et l'état de l'atmosphère.

VOL — touche N7: affichage des données vitales pour un vol en M.M.U.

VUES — c'est l'affichage par défaut en mode tactique. Lorsque la grille s'affiche devant vous, vous êtes en mode tactique. Les vues sont utilisées pour cibler votre fusil á pulsions. Elles peuvent être resélectionnées en appuyant sur la touche correspondante au HUD affiché.

Le vieux Manuel

LA COMBINAISON
La combinaison maintient votre corps à la bonne température et vous approvisionne en eau et en nourriture par un système intraveineux. La combinaison contient aussi dans un sac à dos, votre oxygène et une batterie.

ARMEMENT
Vous portez un fusil à pulsions très puissant. Il est attaché à votre sac à dos et est alimenté par la batterie. A utiliser avec modération.

AUTRES EQUIPEMENTS
Vous trouverez, dispersés dans le complexe, des objets variés laissés par les scientifiques et que vous pourrez utiliser:

COMPAS — Quand vous le trouverez il pourra être rattaché à l'intérieur de votre casque et vous aider à circuler.

SCANNER INFRA-ROUGE — Il vous permettra de voir des objets invisibles à l'oeil nu, comme des systèmes d'alarme laser. Quand il est rattaché à votre casque tout l'affichage devient rouge.

DIFFERENTES CLES — Il y a un certain nombre de clés qui donnent accès aux ascenseurs, navettes, et pièces. Il faudra tout essayer pour savoir ce qui va avec quoi.

EXTRA OXYGENE — Elle est sous forme de cristaux que votre combinaison peut transformer en oxygène. Ces cristaux sont très rares.

Il y a des tas d'autres éléments d'équipement à découvrir dans le jeu.

FORCES HOSTILES

Il faudra vous battre contre certaines forces hostiles dans le complexe:

OEUFS ALIENS — Ceux-ci subissent plusieurs étapes de croissance, grossissant très rapidement. Ils sont normalement sans danger mais lâcheront un gaz mortel juste avant d'éclore.

DROIDES SENTINELLES — Ils patrouillent dans certaines pièces et attaqueront systématiquement. Il faudra passer malgré eux dans certaines occasions. Ils peuvent être déconnectés avec votre fusil à pulsions.

DROIDES SOUDEURS — Ils patrouillent pour vérifier les soudures des tunnels de ventilation. Ils n'attaqueront pas, mais comme ils portent une puissance très forte en voltage, leur contact est mortel.

LA MERE ALIEN — Aucun renseignement . . .

FIN DU BRIEFING

Le Vieux Manuel

LIMITATIONS DE GARANTIE

La (ou les) disquette(s) livrée(s) avec ce produit est garantie en état de fonctionnement correct, et libre de tout "virus". C'est à l'acquéreur de s'assurer qu'aucun virus ne viendra infecter cette disquette, ce qui empêcherait le logiciel de fonctionner. Psygnosis Ltd. remplacera gratuitement les disquettes qui comportent un défaut de fabrication ou de duplication. Ces disquettes doivent être renvoyées à Psygnosis qui les remplacera immédiatement

Psygnosis Ltd. n'assume cependant aucune responsabilité en ce qui concerne des dommages liés à un virus, qui peuvent être évités en éteignant l'ordinateur pendant 30 secondes avant de charger le jeu. Si vos disquettes ont été détruites par un virus, renvoyez les disquettes directement à Psygnosis en joignant l'équivalent de £2.50 pour couvrir les frais de remplacement. N'envoyez QUE les disquettes (pas l'emballage).

Cette garantie s'ajoute à la garantie légale et ne grève en aucun cas les droits statutaires de l'acquéreur.

Le Vieux Manuel

CREDITS

Programming by **Danny Gallagher**
Graphics by **Jim Bowers**
Title Screen by **Herman Seranno**
Music by **Sean Conran**
Cover Illustration © **Tim White**
Design & Lettering by **Roger Dean**
This booklet conceived and produced by **Partners In Publishing.**

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.