

AMIGA

UBI SOFT

Entertainment Software

BAT AMIGA

I. COMMENT CHARGER BAT ?

A) MODE OPERATOIRE:

– Eteignez votre micro-ordinateur.
– Insérez la disquette 1 dans le lecteur de disquette.
– Allumez votre micro-ordinateur. Le jeu chargera automatiquement. Lorsque vous verrez la page de présentation accompagnée d'une musique, vous pourrez commencer à jouer.
– Trois options vous sont proposées: CREER (CREATION), ESP (INFORMATION) et JOUER (PLAY). Pour sélectionner une de ces options il suffit de presser sur le bouton droit de votre souris. Vous verrez les options du menu s'afficher l'une après l'autre. Pour valider une de ces options, il suffit de presser le bouton droit de votre souris.

NOTE: PREVOYEZ UNE DISQUETTE DATA POUR LES SAUVEGARDES.

B) PRESENTATION DU JEU:

Où commencer ? voilà une question redoutable à laquelle nous avons du faire face au moment de la rédaction de ce manuel. En fait, notre souhait était de faire comprendre au novice l'étendue du jeu qu'il venait d'acquérir... Notre but n'a jamais été de réaliser par définition un jeu sur ordinateur, écrivain nous aurions écrit un roman, cinéaste peut être aurions-nous réalisé un film...
Notre travail fut plutôt d'apporter une grande quantité d'informations à l'esprit du joueur, de le confronter à des situations critiques pour que son imagination fasse le reste. Personne ne pourra définir BAT comme appartenant à tel ou tel type de jeu, nous avons réalisé ce que nécessitait l'aventure, avec sa dose d'action, de stratégie, de découverte et avec un résultat qui, nous escomptons bien, vous ravira...

Comme entrée en matière, et à titre d'information, nous avons décidé de parler d'abord du monde où vous évoluerez et du système de réalisation que nous avons du adopter: le dynorama.

1) Le monde de BAT :

* *L'univers :*

Le BAT n'est qu'une organisation ultra-secrète terrienne dont vous faites partie en tant qu'agent. L'action se déroule au début du XXIIème siècle. La terre, bouleversée par divers événements, a reconstitué un gouvernement mondial, la CFG (ConFédération des Galaxies), dirigée par neufs sages. L'univers connu est parsemé de mondes sans aucune (ou presque) concentration topologique. Ce phénomène, dû essentiellement au type de propulsion utilisé pour les voyages à très grandes distances (Des trous noirs artificiels) a eu pour résultat un développement politique sauvage des mondes autonomes malgré eux. On peut résumer l'état actuel de la colonisation spatiale par le système solaire et sa proche banlieue (moins de vingt années lumière de distance comme Alpha du Centaure) appartenant au district terrien et les centaines d'autres mondes colonisés par les milliardaires (ou extra-terrestres!) disséminés dans l'espace et uniquement reliés par des ponts temporels.
Pour coordonner l'action de ces centaines de mondes différents, un organisme à été créé, l'UMR (Union des Mondes pour le Rassemblement). Pourtant d'énormes problèmes subsistent et les démarches de l'UMR se voient souvent étouffées par le veto de tel ou tel gouvernement.
C'est pourquoi la CFG préfère utiliser son organisme personnel d'action, le BAT, pour résoudre ses problèmes et cela de manière totalement secrète...
Comme agent du BAT, vous allez évoluer dans divers mondes, tous plus différents les uns que les autres, rencontrant des personnages étranges ou effrayants. Vous aurez de périlleuses missions à réaliser mais vous aurez la fabuleuse chance d'évoluer dans un monde cohérent et de découvrir des mystères tout au long des épisodes que nous allons vous proposer.
Au début, vous allez devoir créer votre personnage, ne négligez pas cette tâche, c'est lui que vous allez faire évoluer au fil des aventures, en bien ou en mal, il n'est que votre reflet...

Votre première aventure va se dérouler sur Sélénia, une planète très cosmopolite, déjà un carrefour des civilisations...

* *Le monde de Sélénia :*

Les conditions climatiques sur cette planète sont très dures, aucune flore ou faune n'est à remarquer (peut être aurez- vous l'occasion de survoler les plateaux et les dunes du désert dans un DRAG !).Une colonie terrienne s'est installée dans une ville protégée par un énorme dôme: TERRAPOLIS. Le caractère très industriel de cette ville l'a rendue très vivante, une grande quantité d'êtres de toutes sortes se rencontrant nuit et jour (L'annexe 1 présente les principales créatures). Vous remarquerez l'atmosphère lourde, mécanique de ce monde qui déteint sur les personnages, la violence est chose courante dans Terrapolis. Nous vous conseillons de vous fondre dans cette vie et non pas de rompre l'équilibre qui la fait vivre, l'agressivité n'est pas toujours la meilleure solution...
N'oubliez pas que c'est un monde complet dans lequel vous évoluerez, n'hésitez pas à aller boire un coup à notre santé ou à vous amusez, l'aventure n'est pas l'unique pôle d'attraction du jeu, vous ne serez que rarement bloqué.

2) Le Dynorama :

Pour que le joueur se sente libre, pour qu'il puisse se plonger totalement dans l'aventure sans aucune restriction, nous avons conçu un système où l'aspect, l'intéraction et les fondations même ont été repensés.
La structure du jeu repose sur ce que nous appelons une "aventure distribuée". Le joueur peut arriver à une solution par différents chemins, lui permettant de n'être bloqué dans l'aventure qu'en de très rares occasions. L'aventure est donc résumée à un "fillum" composé de branches et de nœuds. Des branches peuvent être parallèles ou concurrentes, elles convergent vers des nœuds qui, par des relations logiques dirigent la suite de l'aventure.
D'autre part, il nous fallait un système intéractif de qualité pour communiquer avec le joueur. Du côté graphique nous avons opté pour un écran complètement libre où les images se complètent et se suivent à volonté. Il en résulte des écrans entièrement graphiques, imprégnés d'un style très "bande dessinée" et destinés à faire "respirer" le jeu.

L'intéraction se fait aussi par les "icônes dynamiques"qui utilisent le joystick pour le déplacement sur l'image et se transforment selon l'action possible, l'information circule ainsi de manière directe et immédiate, sans troubler la concentration du joueur...

Voilà, vous connaissez les principales choses concernant le monde de BAT. La suite de ce manuel va s'attacher à décrire le fonctionnement exact du jeu. Nous espèrons que le jeu vous plaira et que vous continuerez plus tard, comme nous, à vivre de fabuleuses aventures avec votre personnage.

C) ANNEXES 1: LES PERSONNAGES DE BAT :

* **LES SKUNKS:** individus totalement associaux, agressifs et révoltés, ils aiment attaquer et voler les gens. Ils se regroupent très facilement.

* **LES GARDES TERRANEENS:** ce sont en faît les policiers de Terrapolis. Ils effectuent de nombreuses rondes et vous arrêteront si vous enfreignez la loi. Vous serez alors jugé puis emprisonné. Ces gardes sur-entraînés et puissamment armés vous attaqueront sans préavis si vous êtes condamné à mort.

* **LES GLOKMUPS:** ce sont des voyageurs originaires de MIGA. Orgueilleux, peu intelligents, ils sont destinés à réaliser les plus basses besognes et à devenir des voleurs ou des tueurs; Ils mesurent environ 2 m 80. Ne leur faites jamais confiance.

* **LES KRADOKIDS:** ils vivent sur la planète SYBELLUIS. Ils ressemblent à des lézards et sont en faît des cyclopes. Vêtus en moines, ce sont des êtres très intelligents. Ils ne se laissent jamais marcher sur les pieds et sont liés entre eux par une mystérieuse fraternité. Ils sont très nombreux et ne se mélangent jamais avec les autres races. Il existe néanmoins une autre espèce de KRADOKIDS beaucoup moins intelligente, mais qui n'est pas présente sur SELENIA.

* **LES STICKROBS:** ce sont des robots ultra-perfectionnés, légèrement moins intelligents que les humains. Théoriquement utilisés pour rendre divers services, il arrive que, déréglés, ils errent dans les rues.

*** LES TUEURS:** mercenaires géants, ils ne font pas de sentiment. On ne les rencontre jamais à TERRAPOLIS car ils sont utilisés par VRANGOR pour sa propre protection. Ils se croient invisibles et sont kamikazes. Ils comptent beaucoup sur l'effet de surprise lorsqu'ils agissent.

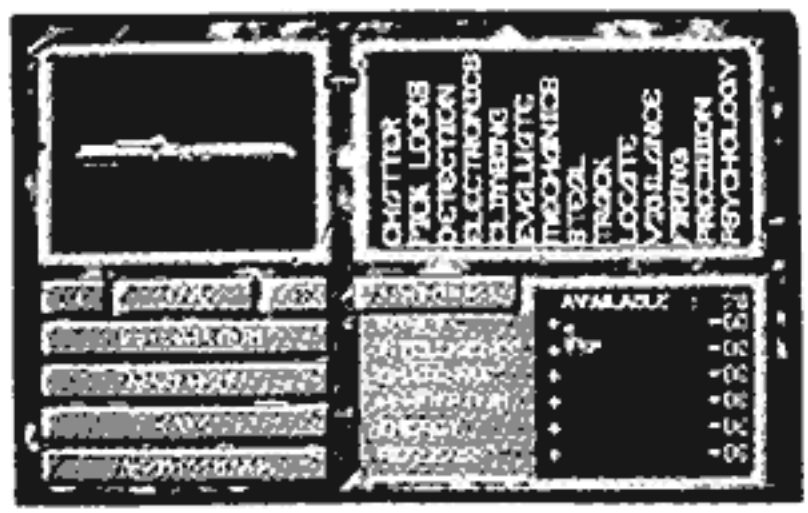
*** LES GARDES DE VRANGOR:** ce sont des extra-terrestres regroupés en une organisation paramilitaire. De taille humaine, ils sont bien entraînés et ne servent qu'à tuer.

II. CREER UN PERSONNAGE :

Pour jouer avec B.A.T, vous pouvez choisir le personnage prédéfini (cliquez sur l'option 'PLAY' au départ), ou encore vous pouvez définir vous même les caractéristiques de votre personnage (en cliquant sur l'option 'CREATION'). En réalité, le jeu prend toute son ampleur quand c'est votre propre personnage, (un peu vous), qui évolue dans ce monde.

A) OPTIONS GENERALES :

Elles se situent en bas à gauche de l'écran de création (cf Photo 1) sous la forme d'une colonne de touches, Main menu (menu principal), Save (sauver), Information, Agent's name (nom de l'agent).



*** Information** (information): cette option vous permet d'avoir des informations sur les armes

*** Main Menu** (Menu principal): cette option vous permet de revenir à l'écran de présentation et au menu principal (pour jouer par exemple...)

* **Save** (Sauver): cliquez sur cette option pour sauvegarder votre personnage.

* **Agent's name** (nom de l'agent): Cette option vous permet de donner un nom à votre personnage.

B) COMPETENCES :

1) Compétences de base:

Ces compétences ne peuvent être modifiées durant la création. Elles n'apparaissent pas sur l'écran de création mais font néammoins partie de votre personnage.
Ces compétences sont :

– **Pourcentage de vie** (99 à 0 %): elle résume votre état général, à 99 % au départ elle ne doit jamais atteindre 0 % sans quoi vous seriez mort.

– **Niveau** (1 à 99): le niveau résume votre degré de connaissance, votre expérience. Plus il sera élévé et plus il vous sera aisé de résoudre certains problèmes ou même de les éviter.

– **Expérience** (0 à 99 points): les points d'expérience permettent de changer de niveau (à 100 ils reviennent à 0 mais votre niveau augmente de 1). Au cours de l'aventure vous en gagnerez de manière irrégulière (Théoriquement il est impossible de perdre des points d'expérience, mais la panique et a forciori les phobies sont considérés comme une perte de points d'expérience).

– **Taux** de calories (kcal): il est calculé en fonction des compétences choisies. Votre consommation est également gèrée durant votre aventure. Trop peu de calories peuvent engendrer des mauvais réflexes, la fatigue, des malaises et plus tard, après une faim d'ôgre, une mort longue et pénible. Pensez donc à vous restaurer, ne négligez pas ce facteur.

– **Taux d'hydratation** (%): pareil au taux de calories, il gère l'hydratation de votre corps, un long manque peut être mortel (vous tiendrez d'ailleurs moins longtemps sans boire que sans manger).

– **Crédits** (Cdts): vous êtes doté de 800 crédits au départ. A Terrapolis, vous pourrez changer cet argent virtuel (vous ne possédez qu'une carte) en une petite monnaie courante, le Krell. Le taux de change varie selon l'état des échanges du marché alors jouez fin, trouvez une machine de change et changer au meilleur taux...

– **Poids maximum** (g): c'est le poids maximum transportable par votre personnage, il est calculé en fonction de vos compétences. Pensez donc à vous mettre un minimum de forces sans quoi il vous sera difficile de porter une arme (ex: force à 15).

– **Coefficient d'équipement** (CE - 0 à 9): c'est la résistance de votre vêtement, au départ il est à 6. Il existe en vente libre des champs de force vous permettant de bien vous protéger contre les impacts. Ces derniers ont une caractéristique: la valeur à laquelle ils montent votre CE (ex: un champs de force type 8 monte votre CE à 8).

2) Compétences modifiables :

Vous pouvez les modifier sur la page de création. Vous possédez un total de points (78) que vous devez répartir entre vos différentes caractéristiques (Force, Intelligence, Charisme, Perception, Vitalité, Réflexe). Toutes les compétences sont affichées en bas à droite de l'écran (cf photo 1).
Leurs valeurs sont représentées sous la forme d'un bargraphe et d'un chiffre. Pour augmenter une caractéristique, cliquez sur la touche + , cliquez sur la touche - pour la faire diminuer. Le total des points répartissables est affiché au dessus des noms des compétences, il diminue avec la valeur de chacune d'elles.
Voici la liste détaillée des compétences modifiables:

– **Force** (0 à 20): cette caractéristique résume le potentiel physique de votre personnage. Un minimum de 15 est conseillé.

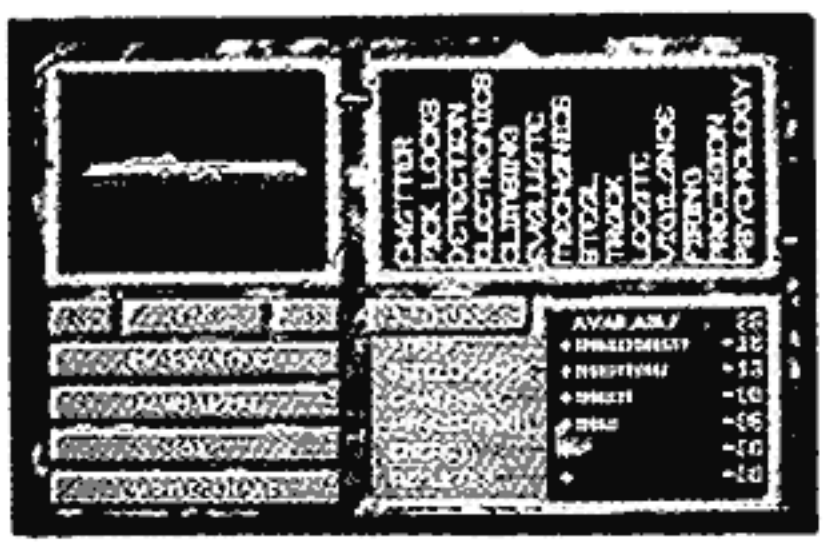
– **Intelligence** (0 à 20): cette compétence reflète vos capacités mentales. L'intelligence vous permet de résoudre des problèmes complexes ou par exemple, de prendre le dessus dans une conversation avec un individu plus faible. On pourra qualifier de génie une personne atteignant 20 en intelligence.

— **Charisme** (0 à 20): le charisme représente votre pouvoir attractif, que ce soit physique ou mental. Cette compétence peut être très utile lors d'un marchandage, ou encore lors de rencontres amicales. Le maximum peut aller jusqu'à l'hypnotisme pur et simple alors qu'un minimum sera conséquence de laideur et d'indifférence des autres à l'égard de votre personnage.

— **Perception** (0 à 20): la perception concerne le développement de vos principaux sens (l'ouïe, le toucher, la vue, l'odorat, le goût). L'intérêt est évident, un bon niveau en perception permet d'éviter l'effet de surprise, d'anticiper sur une attaque, de détecter rapidement un poison mortel. Une valeur de 20 et votre personnage sera un surdoué de la perception, il sera très difficile de le surprendre, une valeur nulle et votre personnage aura une grande déficience au niveau des sens (aveugle, sourd...)

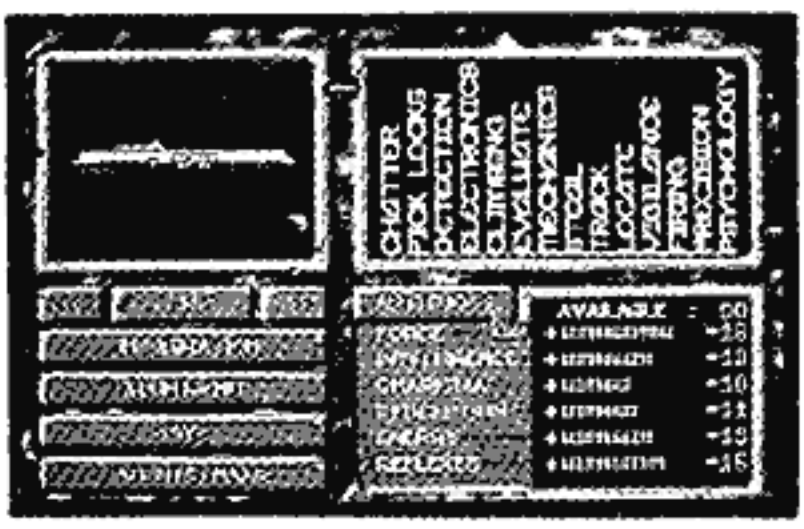
— **Vitalité** (0 à 20): la vitalité inclue aussi la volonté, c'est un potentiel d'énergie reflètant aussi bien la vivacité d'esprit que la rapidité d'intervention face à une action. Un être amorphe a peu de vitalité alors qu'un esprit vif, un être très nerveux aussi, possède une grande valeur en vitalité.

— **Réflexe** (0 à 20): cette compétence concerne votre capacité à réagir à un évènement sans faire intervenir votre esprit déductif. Très utile dans les combats, un faible niveau et votre personnage sera désespérément lent à dégainer (par exemple). En revanche, si votre valeur est forte, même un robot tueur ne pourra pas vous surprendre.



3) Aptitudes :

Les aptitudes sont calculées en fonction de vos compétences et d'autres paramètres qu'il serait trop long d'énumérer. Elles reflètent vos capacités à effectuer certaines actions. Résultat de vos dons personnels mais aussi de la formation que vous avez reçue, elles vous permettront de faire ou d'accomplir plus facilement certaines actions. Ainsi, se sont vos aptitudes qui vont déterminer vers quelles dispositions votre personnage se tournera (scientifique, manuel, calculateur, instinctif, etc...).Elles sont exprimées en pourcentage (de 0 à 100%).
Voici quelles sont les caractéristiques nécessaires pour cette aventure:





— **Baratiner:** très utile pour embrouiller ou convaincre un marchand, pour obtenir des informations d'un indicateur, on retrouve cette aptitude chez les êtres débrouillards, vicieux.

— **Crocheter:** cette capacité montre si vous êtes doué pour comprendre et déverrouiller tout type de système de fermeture (de la simple serrure au système électronique le plus complexe).

— **Déceler:** pour déjouer un piège, trouver l'indice invisible qui découvrira les rouages d'un plan machiavélique, une caractéristique essentielle des grands enquêteurs.

— **Electronique:** au dessus de 70% vous pouvez vous considérer comme un très bon électronicien. Cette aptitude pourra peut être vous sortir d'un sacré pétrin (vous pourrez, par exemple, transformer un canon infra-sonique MOZ en un émetteur pour appeler de l'aide)

— **Escalader:** pour franchir toute hauteur sans ustensiles. Si votre pourcentage est faible, ne tentez pas l'impossible, utilisez un ascenseur...

— **Evaluer:** avez-vous l'esprit réaliste ?, cette aptitude vous le dira, elle vous permettra, entre autres, d'éviter d'acheter une réplique d'un vase de Karühadû au même prix que l'original.

— **Mécanique:** pour éviter d'avoir à prendre les transports en commun. En dessous de 10%, nous vous conseillons de ne toucher à aucune machine, sinon nous ne répondons plus de rien.
— **Voler:** sans commentaire, en cas de problème, téléphonez à Arsène Lupin...

— **Pister:** si vous vous prenez pour Davy Crockett, vous devez avoir un bon pourcentage à cette aptitude. Elle vous permet de suivre et même de réagir comme votre gibier.

— **Repérer:** cette capacité vous sert pour découvrir les objets cachés par exemple, des mécanismes camouflés.

— **Vigilance:** dans ce monde de violence et de couardise, un homme vigilant en vaut deux. Un bon pourcentage à cette aptitude vous évitera de vous retrouver sans carte de crédit alors qu'avec un pourcentage faible, vous serez une proie idéale pour tous les malandrins et voleurs.

— **Tir instinctif:** en cas d'attaque et avec un bon pourcentage vous pouvez renvoyer d'où ils viennent et sans même viser, une bande de skunk affamés qui vous auraient surpris. En dessous de 20% vous pouvez demander à tous ceux qui vous entourent de s'éloigner à plusieurs kilomètres avant de tirer (Si vous possédez un Nova, nous ne sommes pas responsables des trous dans la disquette...)

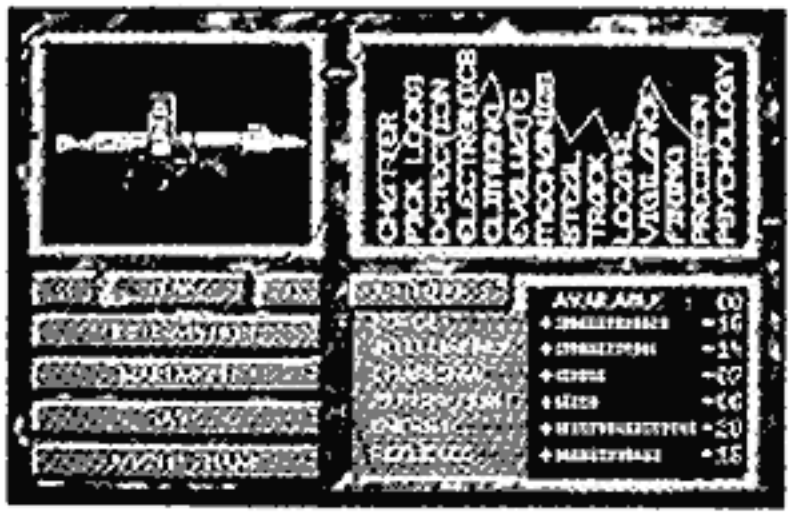
— **Précision:** au dessus de 80%, vous êtes un tireur d'élite redoutable, en dessous de 20%, achetez-vous des lunettes...

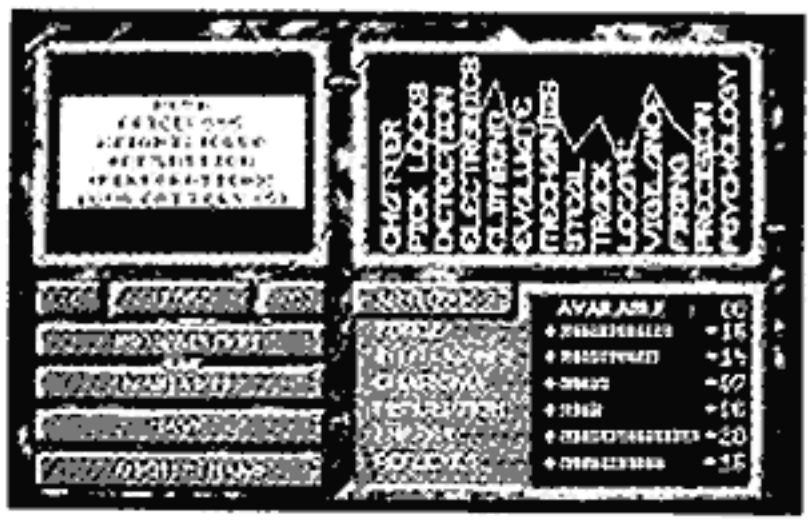
— **Psychologie:** pour bien appréhender un être fragile et ne pas le bousculer frénétiquement, nous vous conseillons de ne pas négliger cette aptitude.

Il peut s'avérer utile de connaître certaines civilisations et de ne pas les provoquer. En dessous de 10%, vous êtes une brute...

4) Choisir ses armes:

Avant de partir dans l'aventure, il serait sage de vous munir d'une arme.





Un dessin de l'arme est affiché dans le quart supérieur gauche de l'écran de création. En dessous de ce dessin, vous pouvez voir 3 touches: une flèche gauche, une touche 'TAKE/LEAVE' et une flèche droite.
Pour voir l'arme suivante, cliquez sur la flèche droite, pour l'arme précédente, cliquez sur la flèche gauche.
Pour prendre l'arme, cliquez sur 'TAKE', l'option 'LEAVE' apparaît alors, vous pouvez laisser cette arme si vous n'en voulez plus. Dans le cas où 'LEAVE' n'apparaît pas, c'est que vous avez déjà choisi une arme. Vous ne pouvez donc pas la prendre.
Chaque arme possède ses caractéristiques et ses propres munitions (NOTE: les munitions ne sont pas livrées avec l'arme, tâchez de vous en procurer en ville...).

C) ANNEXES II: LES DIFFERENTES ARMES:

Types d'arme :

Le choix de l'arme: un moment crucial. Nous vous présentons donc le type d'armement que vous pourrez utiliser:

– **Voktrasof:** arme légère, le genre stylo qui tient dans une poche. Peu puissant mais facile à dissimuler.

— **Beckman:** c'est une arme à faisceau photonique de type classique et de puissance moyenne. Pesant environ 2kg, c'est l'arme préférée des Skunks.

— **Hacker 30:** l'arme du boucher, elle projette plusieurs milliers d'aiguilles simultanément. Vous pouvez régler le taux de dispersion des aiguilles ainsi que la pression du gaz de propulsion (distance de projection). En bref, un petit bijou pour un maître d'accupuncture !

— **Haas 10:** il consiste en une sorte de pistolet lance-missiles. Deux types de missiles peuvent être utilisés:
- N 29 : missile à trajectoire non contrôlée
- T 02 : missile téléguidé par onde corporelle

— **MOZ:** le moz est un canon infrasonore très puissant et dévastateur, très utile pour détruire à coup sûr tout type d'engin conventionnel, la police Terranéenne possède une arme de ce type...

— **NOVA:** l'arme la plus puissante proposée, son canon est en fait un véritable accélérateur de photons. Il se porte sur l'épaule et est équipé de multiples systèmes d'absorption de chocs. Les robots tueurs possèdent une arme de cette puissance. En bref, à ne pas utiliser dans un lieu de très grand passage...

Caractéristiques d'une arme:

Plusieurs caractéristiques existent pour vos armes (cœfficient de perforation, munition, prix).
En voici le détail:

— Coefficient de perforation (CP) (0 à 9): en opposition avec le coefficient d'équipement (résistance de votre vêtement, de 0 à 9 aussi). Une munition traverse tout vêtement dont le coefficient d'équipement est inférieur à son CP (Le nova transperce à peu près tout...)

— **Munition:** à chaque arme correspond un ou plusieurs types de munition. Lors d'un achat, choisissez la bonne munition. Notez qu'à chaque munition correspond un cœfficient de perforation propre.

— **Prix:** à titre d'information, nous donnons une évaluation de la valeur que peut avoir une arme à Terrapolis. Cela vous évitera peut être d'en acheter une trop chère...

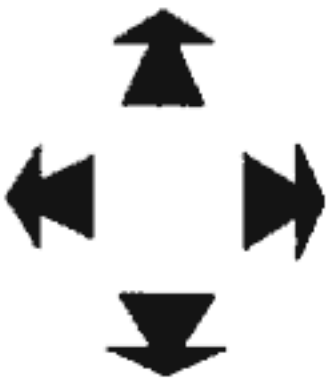
NOM DE L'ARME	PRIX (crédits)	Coefficient de perforation	MUNITION
VOKTRASOF	150	4	LP-12
BECKMANN	390	5	LP-57
HACKER 30	560	6	AG-10-80
HAAS 10	560	5	N 29
		7	T 02
MO2	812	7	E 10
		8	E 300
NOVA	995	9	BATTERIE NOVA

III. LE JEU :

A) LES ICÔNES DYNAMIQUES :



1) Sigle de BAT (Oeil de faucon): cette icône vous indique qu'il n'y a rien dans cette partie du dessin. Cependant elle vous permet d'accéder à deux options:
— Si vous cliquez sur le bouton droit de votre souris, vous aurez accès au menu général.
— Si vous cliquez sur le bouton gauche de votre souris, vous aurez accès à BOB.



2) Les directions : Lorsque l'une de ces icônes apparaît sur l'écran, elle indique la direction que vous pouvez prendre. Pour valider cette direction, vous devez appuyer sur le bouton gauche de votre souris.
ATTENTION ! : Les directions données sont proposées par rapport au dessin dans lequel vous vous trouvez. Elles n'ont rien à voir avec les points cardinaux.

3) Bulle : Cette icône vous indique que vous pouvez engager une conversation avec un personnage statique ou que vous pouvez tout simplement lui demander des renseignements. Pour valider cette icône, vous devez cliquer sur le bouton gauche de votre souris. Un menu apparaîtra vous permettant de dialoguer avec le personnage.



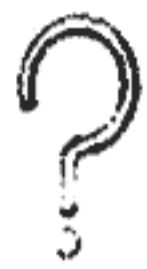
4) Bouteille : Cette icône vous indique que vous pouvez vous procurer de la boisson. Vous la trouverez dans les bars. Pour valider cette icône, vous devez cliquer sur le bouton gauche de votre souris. Un menu déroulant comprenant les différentes boissons proposées apparaîtra à l'écran. Vous pourrez sélectionner une de ces boissons en positionnant le pointeur souris sur la boisson choisie. Cliquez sur le bouton droit de votre souris et votre choix sera validé (un surlignage apparaîtra sur la boisson sélectionnée). ATTENTION : Le fait de prendre une boisson ne veut pas dire que vous l'avez bue. Si vous voulez la consommer, utilisez l'option santé du menu général (CF menu santé).



5) Interpellation : Cette icône vous offre la possibilité de dialoguer avec un personnage actifs du jeu. Lors de l'apparition de cette icône, cliquez sur le bouton de gauche de votre souris et vous pourrez ainsi dialoguer avec le personnage sélectionné.



6) Interrogation : Cette icône indique qu'il vous manque quelque chose ou quelqu'un pour accomplir l'action demandée.



7) Cible : Cette icône apparaît durant les phases de combat lorsque vous avez choisi votre arme. Elle vous servira de viseur (CF combat).



8) Achat : Cette icône apparaît lorsque vous pouvez acheter quelque chose (dans un magasin par exemple) ou lorsque vous réalisez une action nécessitant de payer une autre personne. Pour valider cette option, cliquez sur le bouton gauche de votre souris (CF menu commerce).





9) Cœur : Vous rencontrerez cette icône dans le quartier chaud de Terrapolis lorsqu'une charmante demoiselle vous proposera ses services pour un bon moment de plaisir. Pour valider cette option, cliquez sur le bouton gauche de votre souris (CF applaudimètre).



10) Utilisation : Cette icône apparaît lorsque vous devez utiliser une machine ou accomplir certaines actions spécifiques (Simulateur, ...). Lorsque cette icône apparaît à l'écran, cliquez sur le bouton gauche de votre souris. L'appareil apparaîtra alors au centre de l'écran prêt à être utilisé.

B) LES MENUS :

1) Le menu général :

Accès: chaque fois que vous cliquerez sur le bouton gauche de votre souris et que vous aurez le sigle de BAT comme icône.

Note: lorsque vous aurez le menu général à l'écran, vous pourrez choisir l'une des options en déplaçant le pointeur souris (surlignage de l'option choisie) . Pour valider votre choix, cliquez sur le bouton droit de votre souris.





Les flèches ci-dessous vous indiquent les conséquences entrainées lorsque vous cliquez sur l'une ou l'autre des fonctions du menu. Un nouveau choix vous est alors proposé suivant l'option choisie.

Menu **Sous menu**

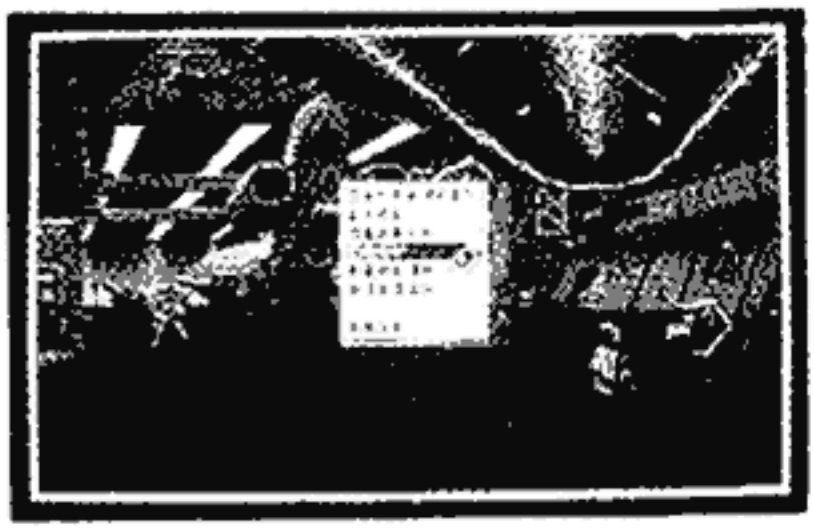
INVENTAIRE .....EXAMINER
EVALUER
SUIVANT
FIN
REGARDER
CHERCHER
LAISSER .....SUIVANT
LAISSER
CACHER
ENFOUIR
FIN
SANTE .....MANGER .....SUIVANT
MANGER
EXAMINER
FIN
BOIRE .....SUIVANT
BOIRE
EXAMINER
FIN
DORMIR
FIN
FIN
AIDE .....PAUSE
SAUVER **FORMATTER**
SAUVER .....FICHIER 00-18
FIN **FICHIER 19-37**
FICHIER 38-56
FICHIER 57-75
FICHIER 76-94
FIN

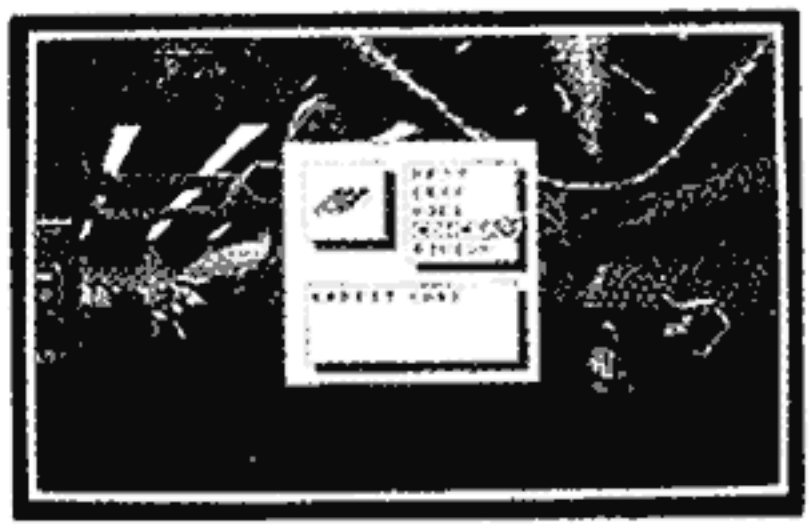
CHARGER .....FICHIER 00-18
FICHIER 19-37
FICHIER 38-56
FICHIER 57-75
FICHIER 76-94
FIN

ABANDON
MUSIQUE
ON/OFF
SPRITE
ON/OFF
FIN

INVENTAIRE:

* EXAMINER: regarder l'apparence et la contenance de vos objets.
* EVALUER: donner un prix à cet objet (cette évaluation n'est qu'approximative).
* SUIVANT: passer au prochain objet dans la liste. Si vous êtes en fin de liste, vous retournerez au jeu.
* FIN : retour au jeu.





REGARDER: Regarder le lieu dans lequel vous vous trouvez. Si un objet se trouve à l'endroit où vous êtes, vous le verrez apparaître dans la fenêtre inventaire.

CHERCHER: même action que regarder mais plus précisement.

LAISSER:

* SUIVANT: voir le prochain objet de votre inventaire que vous désirez laisser.
* LAISSER: poser un objet dans le lieu.
* CACHER: dissimuler l'objet en question.
* ENFOUIR: cacher l'objet en question.
* FIN: retour au jeu.

SANTE:

* MANGER: si vous avez quelque chose à manger, c'est le moment de le faire. Si vous possédez plus d'un aliment, vous pouvez choisir en vous servant de la fonction SUIVANT.
* BOIRE: si vous avez quelque chose à boire, c'est le moment de le faire. Il est possible de choisir sa boisson parmi celles que vous possèdez déjà avec la fonction SUIVANT.
* DORMIR: vous vous endormez immédiatement. Pour vous réveiller, cliquez sur le bouton droit de votre souris.

ATTENTION! risque d'indigestion si vous n'avez besoin ni de manger ni de boire.
ATTENTION! de ne pas vous faire voler ou tuer par d'autres personnages.

AIDE:

* PAUSE: Cette option permet de mettre le jeu en veille.
* SAUVER: Vous pourrez sauvegarder votre jeu en cours à l'aide de cette option. Si vous n'avez pas de disque au format BAT, utilisez l'option FORMATTER pour créer celui-ci. Ensuite vous pourrez sauvegarder votre jeu. Vous pourrez sauvegarder 95 parties sur le même disque.
NOTE: Lorsque vous sauvegardez une partie, les programmmes de BOB ne sont pas sauvegarder. Vous devez utiliser l'option SAUVER de BOB (fonction P4).
* CHARGER: vous pourrez récupérer une partie précedemment sauvegarder en utilisant cette option.
* ABANDON: Si vous désirez quitter le jeu, valider cette option.
* MUSIQUE ON/OFF: Vous pourrez jouer avec ou sans musique suivant votre humeur.

* SPRITE ON/OFF: Si vous ne désirez pas d'animation dans les différents lieux du jeu, valider l'option SPRITE OFF. Cette option vous permet de gagner du temps lors du jeu car il n'y a pas les animations à charger en mémoire.

2) Le menu conversation (personnages statiques) :

Les personnages statiques sont repérés par l'icône bulle.



MENU



SOUS MENU

HELLO
QUESTIONNER ..... SUR VRANGOR
SUR MERIGO
SUR LA VILLE
FIN

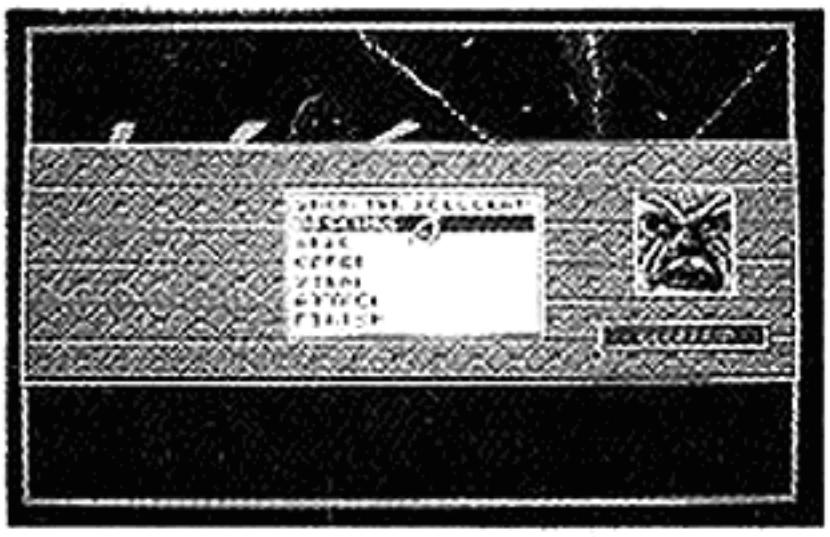
DEMANDER L'HEURE
FIN

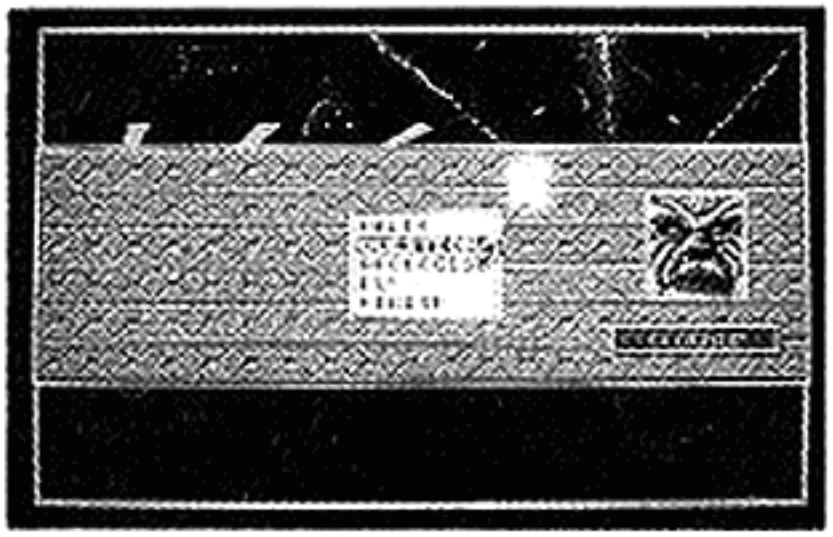
* HELLO: vous saluez le personnage avec qui vous voulez discuter.
* QUESTIONNER: vous demandez des informations sur l'un des trois sujets qui vous sont proposés (VRANGOR, MERIGO ou LA VILLE).
* DEMANDER L'HEURE: le personnage vous donnera l'heure et la date.

* FIN: retour au jeu.

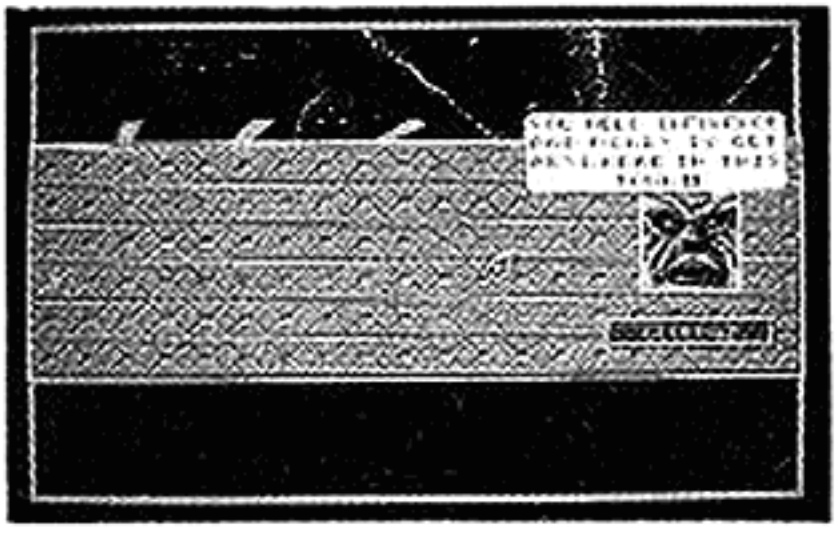
3) Le menu interpellation (personnages mobiles).

Les personnages se déplaçant dans le jeu sont repérés par l'icône interpellation.









MENU **SOUS MENU**

MONTRER L'HOLOGRAMME

DISCUTER .....HELLO
S'EXCUSER
ACHETER
QUESTIONNER .....SUR VRANGOR
SUR MERIGO
SUR LA VILLE
FIN

FIN

VENDRE .....SUIVANT
VENDRE
FIN
OFFRIR .....UN OBJET .....SUIVANT
OFFRIR
FIN

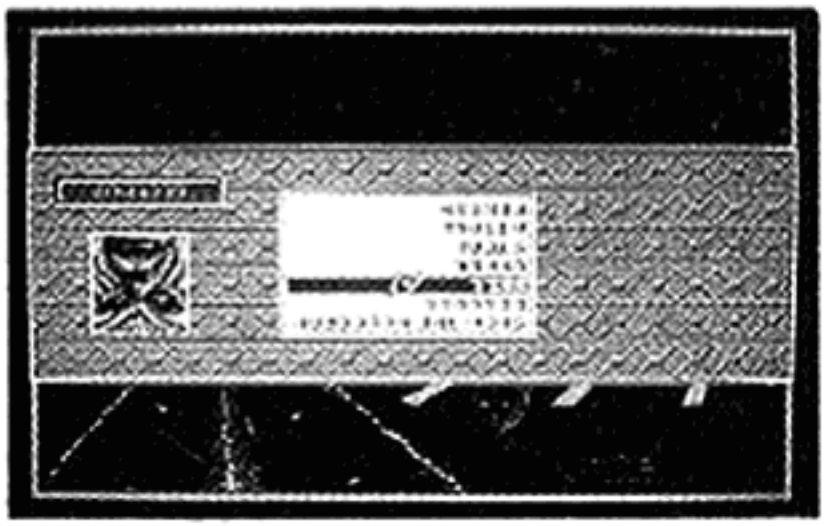
KRELLS

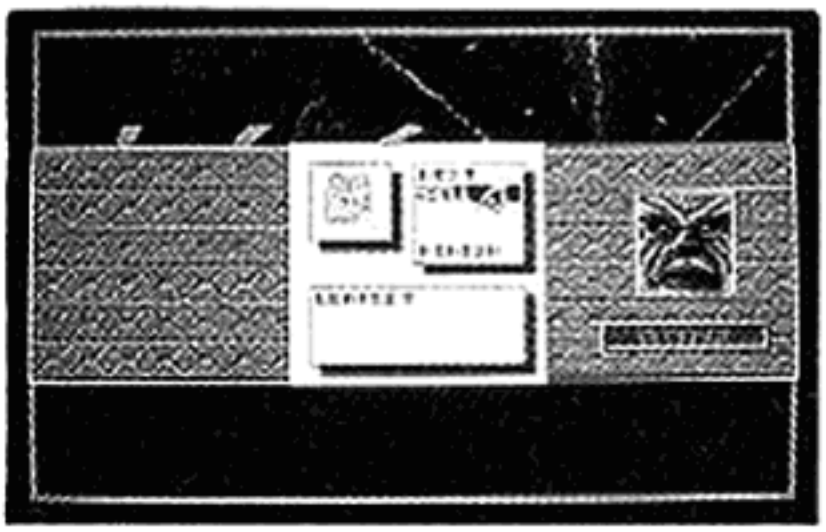
VOLER
AGRESSER
FIN

MONTRER L'HOLOGRAMME: vous montrez l'hologramme qui vous a été remis dans la mallette lors de votre arrivée à TERRAPOLIS.

DISCUTER:
* HELLO: vous saluez le personnage qui vous a interpellé.
* S'EXCUSER: vous vous excusez auprès de lui, peut-être l'avez-vous bousculé?.
* ACHETER: vous voulez lui acheter quelque chose. A lui de vous faire une offre.
* QUESTIONNER: vous demandez des informations à ce personnage (CF Menu CONVERSATION).

VENDRE:
* VENDRE: vous voulez vendre un de vos objets à ce personnage. Il suit un menu vous proposant les différents objets que vous pouvez vendre.





OFFRIR:
* OFFRIR: vous pouvez offrir un de vos objets. Un menu vous permet de choisir l'objet à donner.

* KRELLS: vous pouvez choisir le montant du don à l'aide des touches + et - du compteur affiché. Pour valider votre don, cliquez sur le bouton droit de votre souris.

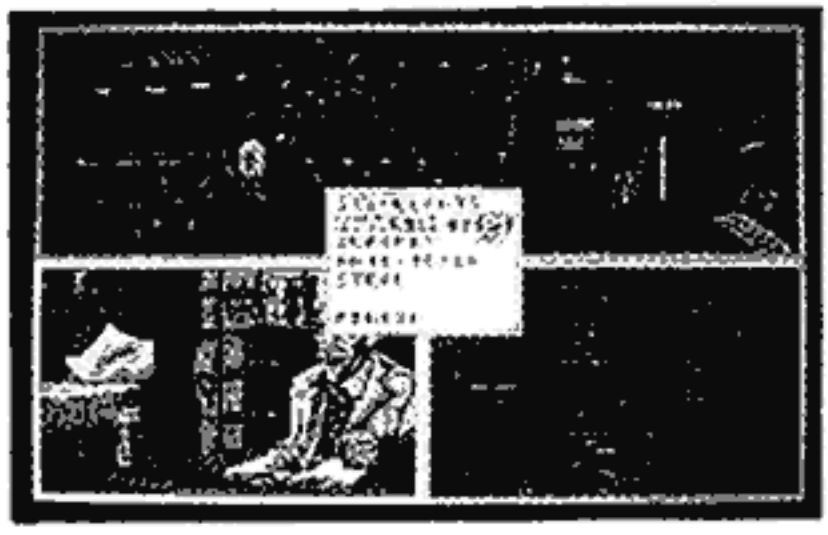
VOLER:
* VOLER: vous essayez de lui voler un de ses objets.

AGRESSER:
* AGRESSER: vous vous retrouvez en phase de combat (CF combat)

4) Le menu commerce:

ACHETER .....Objets pouvant être achetés (fonction du lieu).
VOLER .....Objets pouvant être volés (fonction du lieu).

ACHETER: vous pouvez acheter un objet dans un magasin. Un menu vous proposant divers objets apparaît à l'écran. Choisissez et le vendeur vous indiquera le prix. Serez-vous d'accord?.



VOLER: vous tentez de dérober un des objets chez le commerçant. Vous ne pourrez pas choisir l'objet que vous voler. Attention à la police TERRANEENNE!.

5) Les combats :

Il y a deux manières de vous retrouver en phase de combat:

* Si vous êtes l'AGRESSEUR : vous avez provoqué l'agression, vous connaissez l'adversaire, vous devez savoir à quoi vous en tenir.

* Si vous êtes AGRESSE pour une quelconque raison par un adversaire:

Vous vous trouverez alors sur l'image plein écran.



Vous devez alors aller prendre votre arme en cliquant avec le bouton droit de votre souris dans le carré où elle apparaît. Ce carré est situé en haut de l'écran. Si vous disposez d'un champ de force, vous pouvez le brancher par la même opération. Placez-vous sur votre adversaire et cliquez plusieurs fois sur le bouton droit de la souris afin de le tuer.
Si vous n'avez plus ou pas de munitions, il ne vous reste plus qu'à fuir (cliquez alors sur l'icône en haut à gauche) et à être plus prévoyant la prochaine fois.

N.B. Votre adversaire peut également prendre la fuite, plus vous serez agressif avec les personnages du jeu, plus ils le seront avec vous. D'autre part, la mort d'un personnage entraîne automatiquement la naissance d'un autre.

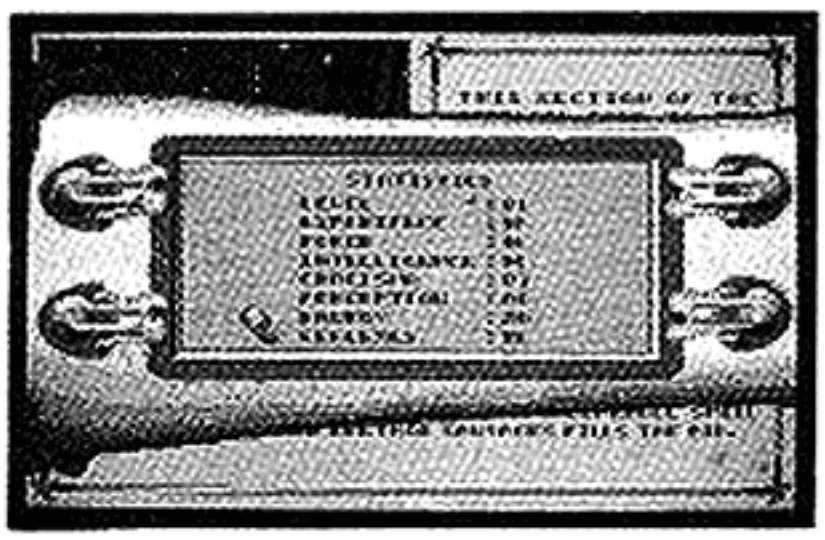
IV. UTILISER B.O.B.(BIO ORDINATEUR SENSORIEL).

A) COMMENT Y ACCÉDER ?

Comme tout membre du B.A.T, vous êtes équipé d'un ordinateur personnel implanté sur votre avant-bras gauche. Celui-ci doit vous aider à réussir votre mission.
BOB comprend 4 options différentes.

B) LES DIFFÉRENTES FONCTIONS DE B.O.B. :





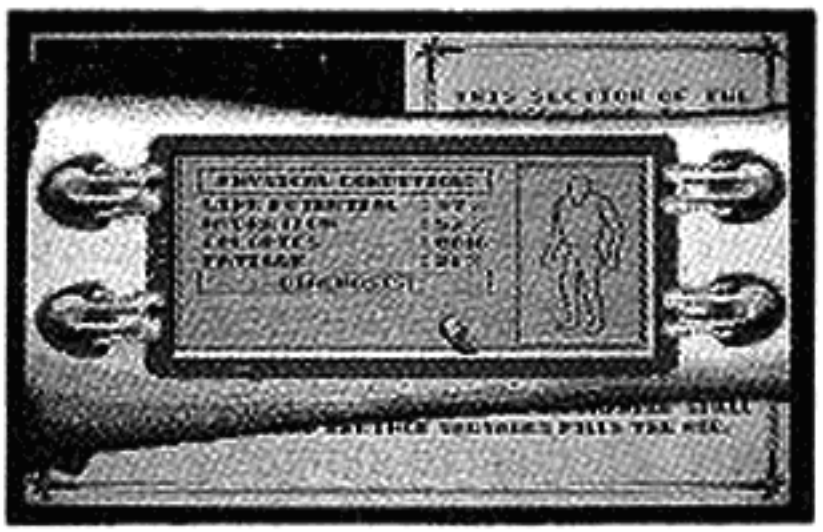
1) P1: Rappel de vos caractéristiques :

LEVEL (NIVEAU): vous monterez d'un niveau chaque fois que votre expérience aura atteint 99.

EXPERIENCE (EXPERIENCE): certaines de vos actions durant votre mission vont augmenter ou diminuer votre expérience. Elle varie de 0 à 99 entre chaque niveau.

FORCE, INTELLIGENCE, CHARISMA (CHARISME), **PERCEPTION, ENERGY** (VITALITE), **REFLEXES** reprennent au début de votre mission les valeurs définies dans la CREATION.

2) P2: L'état corporel :



Cette fonction vous indique en permanence votre état de santé.

POTENTIEL DE VIE: Le PDV symbolise votre état de santé. Au début du jeu, vous êtes en pleine forme, votre potentiel de vie est donc maximal: 99%. Mais l'univers hostile de Sélénia risque fort de vous affaiblir ; la maladie, les blessures, la faim etc.... sont des paramêtres qui vont diminuer votre potentiel de vie. Lorsque votre PDV atteint 0%, vous êtes mort. Mais courage, nombreuses sont les actions qui peuvent augmenter votre PDV. (Demander au pharmacien.....).
BOB analyse continuellement votre sang afin de détecter toutes faiblesses susceptibles de nuire à votre mission.

CALORIES: Votre organisme consomme de l'énergie: les calories. Au début du jeu, votre potentiel énergétique est de 3000 calories.
Votre activité physique libère de l'énergie donc vos calories vont diminuer lentement et seul un apport nutritif régulier pourra conserver l'équilibre entre l'énergie consommée et l'énergie libérée. BOB vous indiquera dans son diagnostic si vous avez besoin de manger, mais attention aux indigestions.....

HYDRATATION: Votre organisme se déshydrate pendant vos efforts physiques, BOB surveille le taux de déshydratation de votre corps et vous indiquera dans son diagnostic si vous avez besoin de boire.

FATIGUE: Information sur votre état de fatigue. Suivant l'état de votre fatigue, vous pourrez aller dormir ou continuer le jeu.

DIAGNOSTIC: C'est sous cette zone de l'écran que BOB affichera son diagnostic calculé en fonction de votre taux d'hydratation et de vos besoins en calories.

SILHOUETTE DE VOTRE PERSONNAGE: BOB, par l'intermédiaire de ce corps schématisé, vous indique les membres blessés aprés un combat
Le membre blessé clignote en rouge.

3) P3: Langue traduite et électro-cardiogramme :

LANGUE TRADUITE : BOB contrôle vos capacités psychiques notamment votre faculté à comprendre et à parler une langue inconnue. Il existe sur Sélénia 3 grandes catégories de races: Les terriens, les robots et les extraterrestres.
Pour comprendre les extraterrestres, cliquez sur "Extraterrestre", les flèches " > ..... < se positionnent et indiquent ainsi la langue activée.

CARDIOGRAMME:

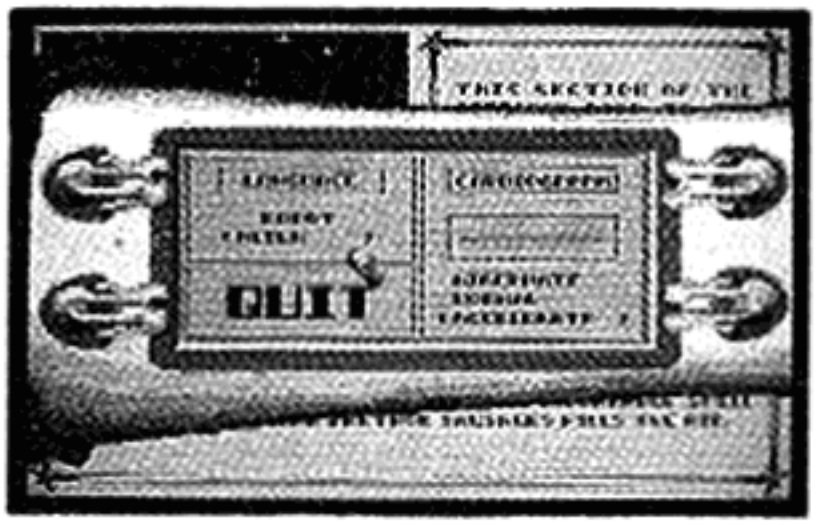
Cette option permet de contrôler vos pulsations cardiaques:

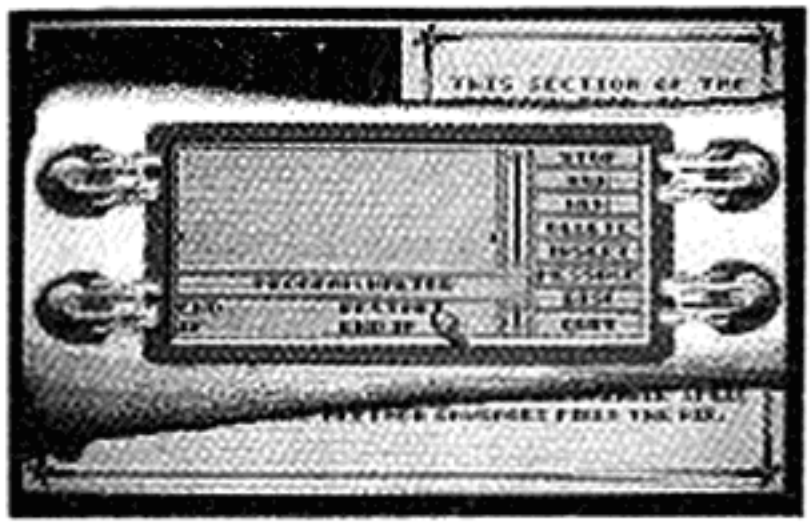
NORMAL: est actif par défaut. (les flèches " > ..... < sont positionnées de part et d'autre de "NORMAL". Votre cœur bat à une vitesse normale.

HIBERNATION: Cette option permet de ralentir les pulsations de votre cœur. Vos réactions face à l'ennemi sont plus lentes mais si vous êtes blessé par exemple vous vous fatiguerez moins et surtout vous perdrez moins de sang.

ACCELERATION: Cette option permet d'accélérer votre rythme cardiaque. Elle est utile par exemple pour les combats, vous gagnez en vitalité, clairvoyance et rapidité. (Tout effort physique important est dynamisé par cette fonction, demandez à L.....).

QUIT: permet de revenir au menu principal de BOB.





4) P4: Programmation de BOB :

Afin d'automatiser les fonctions précédentes et d'éviter des manipulations répétitives, BOB possède un langage de programmation inédit et révolutionnaire.

Toutes les actions se font à l'aide de la souris.

* COMMANDES:
ARRET: Arrête le programme en cours.
MARCHE: Lance le programme.
NOUVEAU: Efface le programme en mémoire.
EFFACER: Efface un ligne du programme.
INSERER: Insère une ligne dans le programme.
MESSAGE: Ecriture d'un message à l'aide du clavier.
DISQUE: Permet de sauvegarder ou de charger des programmes de BOB.
QUITTER: Sortir de la fonction P4.

En haut, la zone d'édition des commandes. Le curseur " > ..... < indique la ligne sur laquelle on travaille. Les 2 flèches de droite permettent de déplacer le curseur " > ..... < dans vôtre listing.

En bas à droite, se trouvent les instructions et les paramètres nécessaires à la programmations. 2 flèches encadrent la zone de ces commandes et permettent de les faire défiler.

Pour écrire une ligne, faire défiler les instructions, cliquer sur l'instruction de votre choix, elle doit alors apparaitre dans la zone du listing.

On accède à 3 types de données:

LES COMMANDES :
IF
END IF
TRADUIRE
AFFICHER
PULSATION
ALARME
RESTART FIN

LES PARAMETRES :
POURSUIVI
ROBOT
ALIEN
MERIGO
WRANGOR
FAIM
SOIF
FATIGUE
BLESSER
MALADE
HIBERNATION
NORMAL
ACCELERATION

LES MESSAGES:
MESSAGE 1
MESSAGE 2
MESSAGE 3
MESSAGE 4
MESSAGE 5

Si une commande attend un paramètre, l'ordinateur affiche une parenthèse ouverte à coté de l'instruction:
ex: **IF (**
et attend un paramètre:
ex: **IF (ROBOTS)**

La commande **AFFICHER()** n'accepte que le paramètre **MESSAGE,** dans ce cas l'Editeur vous demande de taper ce message au clavier. Attention!, les messages apparaîtront sur l'écran de BOB en sélectionnant la fonction P4, une fois le programme lancé.

La commande **ALARME** n'attend pas de paramètre. Cette commande déclanche un signal sonore en cours de jeu.
Si un paramètre ne convient pas à une instruction, BOB le refusera.

IMPORTANT: Tout programme doit finir avec la commande **RESTART** puis **FIN,** ainsi le programme peut reboucler sur lui-même.

EXEMPLE DE PROGRAMME:

Ce petit programme va vous permettre de comprendre automatiquement les ROBOTS et BOB affichera **" ATTENTION! ROBOT ":**

```
IF (ROBOTS)
TRANSLATE (ROBOTS)
TRADUIRE (ATTENTION! ROBOT)
END IF
RESTART
END
```

Pour lancer ce programme, cliquer sur **MARCHE.** Lorsque **"PROGRAM RUNNING"** apparait, le programme est actif.
Pour l'arrêter, cliquer sur **"ARRET".**
Pour revenir au jeu, cliquer sur **"QUITTER".**

V. LE DRAG:

1) Présentation:

Extrait d'un article paru dans "La vie des planètes" (traduction littérale) n° 456:

Le DRAG est un véhicule spécialement conçu pour les difficiles contraintes climatiques de Sélénia, il n'a d'ailleurs jamais été exporté et n'est donc utilisé que sur cette planète. Le premier modèle (Monopropulseur T1) fut construit en 2171 et, malgré des premiers essais catastrophiques, fut rapidement adopté par les entreprises minières. Depuis, cinq autres modèles lui ont succédé dont le dernier,le T4-BS (bipropulseur), est actuellement le plus utilisé (Fig 8-a). Ce dernier modèle est équipé entre autre, d'un sytème performant de détection d'objectif, et d'un système de défense simple à canon Vistark 5 (...)

Le DRAG ne bénéficie pas d'une très bonne réputation auprès des pilotes Séléniens. En effet, son pilotage se révèle être difficile en raison des imposants stabilisateurs latéraux mis en place pour lutter contre l'énorme instabilité atmosphérique. Certains même vous diront s'être crus aux commandes de ces antiques engins de guerre terrestre, les chars.

Un char volant, voilà peut être la meilleure définition que l'on pourrait donner du DRAG...

Dans cette partie du jeu, vous vous retrouvez aux commandes d'un engin volant nommé DRAG. En fait, c'est un véritable simulateur de vol que vous allez utiliser. Ce dernier est réalisé en 3D, c'est à dire que le paysage, les vaisseaux seront réalisés de manière simple mais par contre il vous sera possible d'aller où bon vous semble et de voir ces objets dans toutes les positions possibles. Vous pourrez ainsi survoler la planète entière, survoler Terrapolis, rencontrer d'autres vaisseaux, les combattre ou...

La figure 8b montre l'écran tel que vous pourrez le voir quand vous serez aux commandes du DRAG. Repérez bien où se trouvent les instruments de vol et puis bon vol !

2) Pilotage :

a) Direction : en dirigeant la souris dans l'une des quatre directions (haut, bas, droite, gauche), vous modifierez la direction du DRAG.
Les mouvements latéraux de la souris commandent les directions droite et gauche, les mouvements haut et bas dirigent l'altitude.

b) Altitude : vous pouvez contrôler l'altitude du DRAG avec la souris. Pour monter, poussez la souris vers l'avant, pour descendre, faites le mouvement inverse.

c) Dégâts: la barre de niveau (rouge) vous indique votre niveau de dégat. Lorsque celle-ci atteint le niveau supérieur, votre vaisseau est détruit.

3) Combats :

En appuyant simultanement sur les boutons droit et gauche de votre souris vous passerez en mode combat et vous pourrez tirer.

VI. LE MOBYTRACK :

Le mobytrack est un des moyens de transport de Terrapolis. Vous le trouverez lorsque vous irez dans les sous-terrains de la ville. Son utilisation est très simple. Pour se déplacer utilisez votre souris et validez une des quatres directions en pressant le bouton droit de votre souris.

VII. LES MACHINES:

Durant votre aventure sur Terrapolis, vous pourrez trouver différentes machines pouvant vous être très utiles durant l'aventure.

Vous pourrez trouver:
- Un distributeur de billets.
- Les téléphones
- Le fast bed
- La nourriture
- Une machine d'arcade

a) Utilisation des machines:

Quand l'icone utilisation apparait sur votre écran, cliquez sur le bouton droit de votre souris. La machine apparaitra à l'écran.
Insérez votre carte de crédit dans celle-ci puis utilisez la en vous servant des boutons de commande à l'aide de votre souris. Pour quitter, cliquez sur votre carte de crédit.

Téléphone et bureau de change:
- donnez le montant ou le numéro de téléphone.
- cliquez sur C pour annuler

Nourriture:
- Entrez votre choix

Fast bed:
- Vous devez avoir les crédits nécéssaire
- utilisez + et - pour choisir la durée du sommeil
- pressez V pour dormir

b) Le Bizzy Game :

C'est le jeu le plus populaire sur Terrapolis. Vous pourrez gagner de l'argent en jouant avec lui.
Le principe du jeu est simple. Vous devez mémorisez un suite de figure géométriques puis vous devez les réafficher dans l'ordre dans lequel vous les avez vu.

c) L'amouromètre :

Cette machine sert à tester vos performances romantiques. Le succès de votre mission dépendra de son verdict.

Lorsque vous vous verrez sur la piste de danse, cliquez sur le bouton droit de votre souris puis cliquez sur le bouton droit puis sur le bouton gauche et ainsi de suite le plus rapidement posible. Essayez d'atteindre le niveau maximum.

Bonne chance.

INDEX

I. COMMENT CHARGER B.A.T. ?
A) MODE OPÉRATOIRE
B) PRÉSENTATION DU JEU
C) LES PERSONNAGES DE B.A.T.

II. CRÉER UN PERSONNAGE
A) OPTIONS GÉNÉRALES
B) COMPÉTENCES
C) LES DIFFÉRENTES ARMES

III. LE JEU
A) LES ICÔNES DYNAMIQUES
B) LES MENUS

IV. UTILISER B.O.B.
A) COMMENT Y ACCÉDER
B) LES DIFFÉRENTES FONCTIONS DE B.O.B.

V. LE DRAG

VI. LE MOBYTRACK

VII. LES MACHINES


BAT

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG