B.A.T.

NOTICE TECHNIQUE

UBI SOFT

I - COMMENT CHARGER BAT ? ..... **Page 2**

A) MODE OPÉRATOIRE

B) PRESENTATION DU JEU
1) Le monde de BAT.
2) Le dynorama

C) ANNEXE 1: LES PERSONNAGES DE BAT

II - CREER UN PERSONNAGE ..... **Page 4**

A) OPTIONS GENERALES ..... **Page 4**

B) COMPETENCES ..... **Page 5**
1) Compétences de base
2) Compétences modifiables
3) Aptitudes
4) Choisir ses armes

C) ANNEXE II : LES DIFFÉRENTES ARMES ..... **Page 9**

III - LE JEU ..... **Page 10**

A) LES ICONES DYNAMIQUES ..... **Page 10**

1) Sigle de BAT
2) Directions
3) Bulle
4) Bouteille
5) Interpellation
6) Interrogation
7) Cible
8) Achat
9) Cœur
10) Utilisation
11) Tête de mort
12) Doigt

B) LES MENUS ..... **Page 12**

1) Le menu général
2) Le menu conversation
3) Le menu interpellation
4) Le menu commerce
5) Le menu HELP
6) Les combats

IV - UTILISER BOB ..... **Page 19**

A) COMMENT Y ACCEDER ? ..... **Page 19**

B) LES DIFFERENTES FONCTIONS ..... **Page 19**
1) P1
2) P2
3) P3
4) P4

V - LE DRAG ..... **Page 23**

1) Présentation
2) Pilotage
3) Le radar
4) Indicateur de champ de protection
5) Les combats

VI - LE MOBYTRACK ..... **Page 26**

VII - LA CARTE MV-16 ..... **Page 26**

VIII - BAT ATARI ST EN CHIFFRES ..... **Page 27**

REMERCIEMENTS

Le vieux Manuel

I) COMMENT CHARGER BAT ?

A) MODE OPERATOIRE :

- Eteignez votre ordinateur.
- Insérez la carte MV-16 dans le port cartouche.
- Insérez la disquette N° 1 dans le lecteur A.
- Allumez votre ordinateur.
- Cliquez deux fois sur l'icône BAT.PRG avec le bouton gauche de votre souris.

Quelques instants plus tard, la page de présentation apparaîtra à l'écran et des textes défileront. Cliquez sur le bouton gauche de votre souris pour arrêter le défilement, et le menu "CREATION" apparaîtra. Si vous désirez créer un personnage, cliquez sur le bouton droit de votre souris (Reportez-vous au chapitre II pour avoir plus d'informations sur la Création d'un personnage). En revanche, si vous ne désirez pas créer de personnage, cliquez sur la touche gauche de votre souris et le menu "JEU" apparaîtra. Pour accéder au Jeu, cliquez sur le bouton droit de votre souris (Pour plus d'informations sur le jeu, reportez-vous au chapitre III).

Remarque : Prévoyez une disquette data formatée en simple face pour les sauvegardes. Si vous possédez un lecteur B, allumez-le et suivez les instructions données par le programme en début de jeu (vous n'aurez alors plus de changement de disquette à faire au cours du jeu).

B) PRESENTATION DU JEU :

Où commencer ? Ceci est une question redoutable à laquelle nous avons dû 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. Ecrivains, nous aurions écrit un roman, cinéastes peut-être aurions nous réalisé un film...
Notre travail a été plutôt d'apporter une grande quantité d'informations au joueur, de le confronter à des situations critiques, d'éveiller sa curiosité tout en lui laissant une très grande liberté d'action.

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

1) Le monde de BAT :

*** L'univers :**

Le BAT est une organisation terrienne ultra-secrète à laquelle vous appartenez en tant qu'agent. L'action se déroule au début du XXIIème siècle. La Terre, bouleversée par divers événements, a formé un gouvernement mondial dirigé par neuf sages : la CFG (ConFédération des Galaxies). L'univers connu est parsemé de mondes quasiment dépourvus de concentration topologique. Ce phénomène, dû essentiellement au type de propulsion utilisé pour les voyages de très grandes distances -les trous noirs artificiels- a provoqué un développement politique sauvage des mondes autonomes malgré eux.

La colonisation spatiale touche actuellement le système solaire, sa proche banlieue (c'est à dire les systèmes situés à moins de vingt années lumière de distance comme Alpha du Centaure), et les centaines d'autres mondes colonisés par les milliardaires (ou extra-terrestres!) disséminés dans l'espace et uniquement reliés entre eux par des ponts temporels. Pour coordonner l'action de tous ces mondes différents, un organisme a été créé : l'UMR (Union des Mondes pour le Rassemblement). Il subsite cependant d'énormes problèmes

Le Doux Manuel

et les démarches de l'UMR sont souvent étouffées par le veto de tel ou tel gouvernement. C'est pour cette raison que la CFG préfère utiliser son service d'action personnel, le BAT, pour résoudre ses problèmes et cela de manière totalement secrète...

En tant qu' agent du BAT, vous allez évoluer dans divers mondes, tous plus différents les uns que les autres et rencontrer des personnages étranges ou effrayants. Vous devrez accomplir de périlleuses missions, mais vous aurez la fabuleuse chance d'évoluer dans un monde cohérent et de découvrir des mystères tout au long des épisodes que nous vous proposerons.

Au départ, vous devrez créer votre personnage. Ne négligez pas cette tâche, car c'est lui que vous ferez évoluer au fil de vos aventures, en bien ou en mal : il n'est que votre reflet...
Votre première aventure se déroulera sur Sélénia, une planète très cosmopolite, déjà un carrefour de civilisations...

*** Le monde de Sélénia :**

Les conditions climatiques de cette planète sont très rudes. Aucune flore ou faune n'est présente (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 rencontrent ici nuit et jour (consultez l'annexe N° 1 pour découvrir les principales créatures de Terrapolis). Vous remarquerez que l'atmosphère lourde et mécanique de ce monde déteint sur les personnages : la violence est courante à Terrapolis. Nous vous conseillons de vous fondre dans cette vie plutôt que de rompre l'équilibre qui la fait vivre : l'agressivité n'est pas toujours la meilleure solution...

N'oubliez pas que le monde où vous évoluerez est bel et bien réel. N'hésitez donc pas à aller boire un verre à notre santé ou à vous amuser. L'aventure n'étant pas l'unique pôle d'attraction du jeu, vous ne serez que rarement bloqué, et une fois votre but atteint, vous pourrez toujours continuer à jouer...

2) Le Dynorama

Pour que le joueur se sente libre et qu'il puisse se plonger dans l'aventure sans restriction aucune, nous avons conçu un système où la présentation graphique, l'interaction et les bases ont été totalement repensées.

La structure du jeu repose sur ce que nous appelons une "aventure distribuée". Le joueur peut arriver à une solution par différents chemins, ce qui lui permet de n'être bloqué dans l'aventure qu'à de très rares occasions. L'aventure se résume donc à un "fillum" composé de branches et de nœuds. Les 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 interactif 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'interaction se fait également par les "icônes dynamiques" qui utilisent la souris pour le déplacement sur l'image et se transforment selon l'action possible. L'information circule ainsi directement, sans troubler la concentration du joueur...

Voilà, vous connaissez l'essentiel du monde de BAT. La suite de ce manuel va s'attacher à décrire le fonctionnement exact du jeu. Nous espérons qu'il vous plaira et que vous continuerez plus tard, comme nous, à vivre de fabuleuses aventures avec votre personnage.

Le Vidéo Manuel

C) ANNEXE 1 : LES PERSONNAGES DE BAT

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

* **LES ROBOTS TUEURS :** lancés à votre poursuite sur l'ordre de VRANGOR dès le début de votre aventure, ils vous rechercheront et vous attaqueront au moment où vous serez le plus faible. Ce sont de petits robots animés et presque imbattables.
Votre unique chance de les détecter est d'utiliser BOB.

* **LES GARDES TERRANEENS :** ce sont en fait 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 surentraînés 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 2m80. Ne leur faites jamais confiance.

* **LES KRADOKIDS :** ils vivent sur la planète Sybelluis. Ils ressemblent à des lézards et sont en fait 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.

* **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.

* **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.

* **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 soit choisir le personnage prédéfini (cliquez sur le menu 'JEU' au départ), soit définir vous-même les caractéristiques de votre personnage. Pour cela validez l'option CREATION en cliquant sur le bouton droit de votre souris (pour plus d'informations reportez-vous au Mode opératoire, chapitre I, A). En fait, le jeu prend réellement toute son ampleur lorsque c'est vous, par l'intermédiaire du personnage que vous avez créé, qui évoluez dans ce monde.

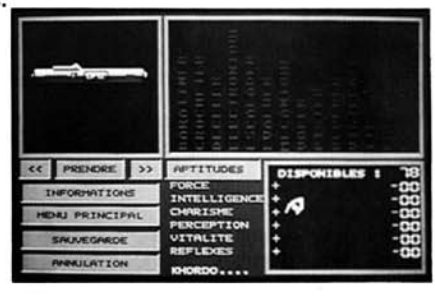


Photo 1

A) OPTIONS GENERALES

Elles se situent en bas à gauche de l'écran de création (voir photo écran N° 1) sous la forme d'une colonne de touches (Menu principal, Sauvegarde, Annulation).

Le Vieux Grenier

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

* **Sauvegarde:** cliquez sur cette option pour sauvegarder votre personnage.

* **ATTENTION:** votre personnage doit être sauvegardé sur la première disquette. Vérifiez bien que cette dernière n'est pas protégée en écriture.

* **Annulation:** cette option vous permet d'effacer le personnage que vous êtes en train de créer.

Le Vieux Manuel

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%). Il résume votre état général. Il est fixé à 99% au départ, et lorsqu'il atteint 0%, la partie est perdue.

- **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 vous passez au niveau suivant). Au cours de l'aventure vous en gagnerez suivant vos actions. Vous pouvez néanmoins perdre des points d'expérience si vos actions, durant le jeu, ne sont pas logiques.

- **Taux de calories:** (kcal). Il est calculé en fonction des compétences choisies. Votre consommation est également gérée durant votre aventure. Un taux insuffisant de calories peut engendrer de mauvais réflexes, une sensation de fatigue, des malaises et même une mort longue et pénible. Pensez donc à vous restaurer, et ne négligez surtout pas ce facteur !

- **Taux d'hydratation :** (%). Identique à votre taux de calories, ce taux gère l'hydratation de votre corps. Une longue abstinence peut être fatale (vous tiendrez d'ailleurs moins longtemps sans boire que sans manger).

- **Crédits:** (Cdts). Vous êtes doté de 1000 crédits au départ. A Terrapolis, vous pourrez changer cet argent virtuel (vous ne possédez qu'une carte) en monnaie courante, le Krell. Le taux de change varie selon le cours de change du marché, alors soyez habile, trouvez une machine de change et changez votre argent au meilleur taux...De manière générale, un crédit vaut deux Krells.

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

- **Cœfficient d'équipement** (CE): (0 à 9). C'est le taux de résistance de votre vêtement, au départ il est de 6. On trouve en vente libre des champs de force vous permettant de bien vous protéger contre les impacts. Ces derniers ont une caractéristique : ils peuvent augmenter votre CE (ex: un champ de force type 9 monte votre CE à 9).

2) Compétences modifiables :

Vous pouvez les modifier sur la page de création. Vous avez à votre disposition un total de points (78) que vous devez répartir entre vos différentes qualités (Force, Intelligence, Charisme, Perception, Vitalité, Réflexes). Toutes les compétences sont affichées dans le quart inférieur droit de l'écran (voir photo d' écran N° 1).
Leurs valeurs sont représentées sous la forme d'un bargraphe et d'un chiffre. Pour augmenter ou diminuer une caractéristique, cliquez sur le "+", ou le "-" se trouvant en face de chacune des compétences.

Voici la liste détaillée des compétences modifiables:

Force : (0 à 20) cette caractéristique résume le potentiel physique de votre personnage. Le chiffre choisi lors de la création correspond à la valeur maximale que peut atteindre votre force durant tout le jeu (quand vous êtes en très bonne condition physique). 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, dans une conversation, de prendre le dessus sur un individu plus faible. On pourra qualifier de génie une personne atteignant 20 en intelligence alors que le minimum est fatal (mort clinique).

- Charisme : (0 à 20) le charisme représente votre pouvoir attractif qu'il soit physique ou mental. Cette compétence peut être très utile lors d'une négociation ou de rencontres amicales. Le maximum peut aller jusqu'à l'hypnotisme pur et simple alors qu'un minimum entraînera laideur et 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 une attaque, de détecter rapidement un poison mortel. Une valeur de 20 et votre personnage sera un surdoué de la perception. Il sera donc par la suite 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 comprend également la volonté. C'est un potentiel d'énergie reflétant aussi bien la vivacité d'esprit que la rapidité d'intervention face à une situation bien précise. Un être amorphe a peu de vitalité, alors qu'un esprit vif ou un être très nerveux possèdent un grand potentiel de vitalité.

- Réflexe : (0 à 20) cette compétence concerne votre capacité à réagir face à un événement, sans faire intervenir votre logique. Elle est extrêmement utile lors des combats : un faible niveau et votre personnage dégainera beaucoup trop lentement. En revanche, si votre valeur est forte, même un robot tueur ne pourra pas vous surprendre.

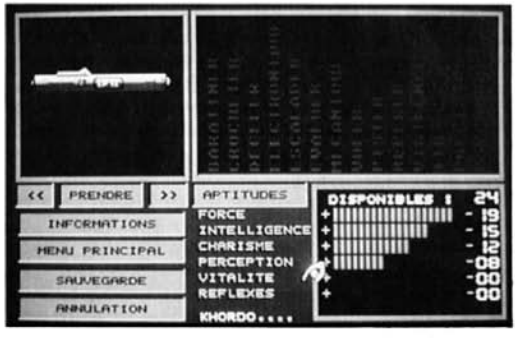


Photo 2

3) Aptitudes :

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

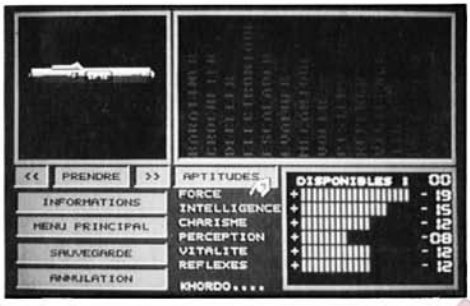


Photo 3

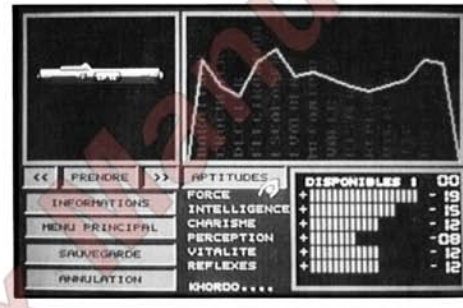


Photo 4

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 et vicieux.

- **Crocheter :** cette capacité montre si vous êtes doué pour comprendre et déverrouiller n'importe quel 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 vous permettra de découvrir les rouages d'un plan machiavélique. C'est une caractéristique essentielle chez les grands enquêteurs.

- **Electronique :** au-dessus de 70%, vous pouvez vous considérer comme un très bon électronicien. Cette aptitude pourra peut-être vous sortir de situations périlleuses (vous pourrez, par exemple, transformer un canon infra-sonique MOZ en un émetteur qui vous servira à appeler du secours)

- **Escalader :** pour franchir n'importe quelle hauteur sans aide. Si votre pourcentage est faible, ne tentez pas l'impossible, utilisez un ascenseur...

- **Evaluer :** êtes-vous réaliste ? Cette aptitude vous le dira. Elle vous permettra, entre autres, d'éviter d'acheter la réplique d'un vase de Karühadû au prix de 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...

Le Vieux Manuel

- **Pister :** si vous vous prenez pour Davy Crockett, vous devez avoir un bon pourcentage à cette aptitude.

- **Repérer :** cette capacité vous sert à découvrir des objets cachés ou bien encore 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 constituerez une proie idéale pour tous les malandrins et voleurs.

- **Tir instinctif :** en cas d'attaque, si vous avez un bon pourcentage, vous pouvez renvoyer d'où ils viennent et sans même viser, une bande de skunks affamés qui vous avaient 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 redoutable tireur d'élite, en dessous de 20%, achetez-vous des lunettes...

- **Psychologie :** pour bien appréhender un être fragile et pour 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...

Pour voir le pourcentage que possède votre personnage dans chaque aptitude, sélectionnez la ou les compétences puis cliquez avec la souris sur l'option 'APTITUDES'. Un graphe apparaîtra alors dans le quart supérieur droit de l'écran. L'intersection de ce graphe et des différentes aptitudes (écrits en gris et de bas en haut) donne ce pourcentage.

4) Choisir ses armes :

Avant de partir dans l'aventure, il serait sage de vous munir d'une ou plusieurs armes. En fait le nombre d'armes est fonction de votre constitution, vous pourrez ainsi prendre deux petites armes ou une grosse.

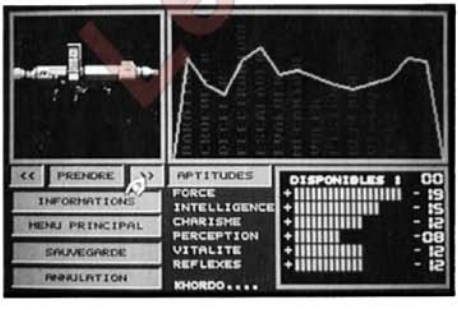


Photo 5

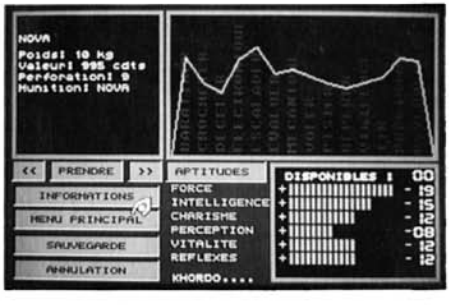


Photo 6

Un dessin représentant l'arme est affiché dans le quart supérieur gauche de l'écran de création (voir photo d'écran N° 5 et N° 6). En dessous de ce dessin, vous pouvez voir 3 touches, une flèche gauche, une touche "PRENDRE/LAISSER", une flèche droite.

Le vieux Manuel

Pour obtenir à l'écran l'arme suivante, cliquez à l'aide de la souris sur la flèche de droite et pour obtenir l'arme précédente, cliquez à l'aide de la souris sur la flèche de gauche.

Pour prendre l'arme, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'option 'PRENDRE'; l'option "LAISSER" apparaît alors à l'écran. Vous pouvez laisser cette arme si vous n'en voulez plus. Si vous cliquez sur l'option "PRENDRE" et que cette option ne devient pas "LAISSER", cela veut dire que vous avez déja sélectionné 1 ou 2 armes. Chaque arme possède ses caractéristiques et ses propres munitions (à ce sujet, les munitions ne sont pas livrées avec l'arme. Tâchez de vous en procurer en ville...). L'option "INFORMATION" se trouvant en dessous de l'option "PRENDRE/LAISSER", permet d'obtenir les renseignements sur l'arme affichée à l'écran.

C) ANNEXE II : LES DIFFERENTES ARMES :

Type d'armes : le choix de l'arme est crucial pour la suite du jeu. Nous vous présentons ici le type d'armement que vous pourrez utiliser :

- **Voktrasof :** arme légère, genre stylo qui tient dans une poche. Peu puissante 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 :** arme très meurtrière, 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'acupuncture !

- **Haas 10 :** c'est 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 tous types d'engins conventionnels. La police TERRANEENNE possède une arme de ce type...

- **NOVA :** c'est l'arme la plus puissante. Son canon est en fait un véritable accélérateur de photons. Le NOVA 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 très fréquenté...

* **Caractéristiques d'une arme :** plusieurs caractéristiques existent pour chaque arme (cœfficient de perforation, munition, prix).

En voici le détail :

- **Cœfficient de perforation** (CP) : (0 à 9) il est en opposition avec le cœfficient d'équipement (résistance de votre vêtement de 0 à 9). Une munition traverse tout vêtement dont le cœfficient d'équipement est inférieur à son CP (Le NOVA transperce à peu près tout...).

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

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

Le vieux Manuel

TABLEAU RESUMANT LES CARACTERISTIQUES DE CHAQUE ARME

NOM DE L'ARME	PRIX (crédits)	Coefficient de perforation	MUNITION
VOKTRASOFF	150	4	LP-12
BECKMANN	390	5	LP-57
HACKER 30	410	6	AG 10-80
HAAS 10	560	5	N29
		7	T 02
MO2	812	7	E-10
		8	E 300
NOVA	995	9	BATTERIE NOVA

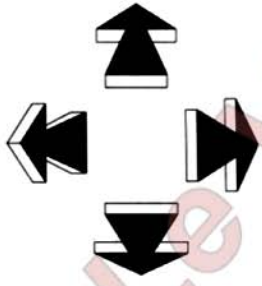
III - LE JEU



A) LES ICONES 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 (Voir Menu général, chap. III, B, 1er).
- Si vous cliquez sur le bouton gauche de votre souris, vous aurez accès à votre ordinateur bio-sensoriel (Voir Bob, chap. IV).



2) 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 droit 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 droit de votre souris. Un menu apparaîtra vous permettant de dialoguer avec le personnage (Voir Menu conversation, chap. III, B, 2).



4) Bouteille : cette icône vous indique que vous pouvez vous procurer à boire. Vous la trouverez dans les bars. Pour valider cette icône, vous devez cliquer sur le bouton droit de votre souris. Un menu déroulant comprenant les différentes boissons proposées apparaîtra à l'écran. Vous pourrez sélectionner l'une d'entre elle en positionnant la souris sur la boisson choisie. Cliquez sur le bouton droit de votre souris et votre choix sera validé (un rectangle noir apparaîtra entourant la boisson sélectionnée).

Le Vieux Manuel

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 (Voir Menu santé, chap III, B, 1).

5) **Interpellation :** cette icône vous offre la possibilité de dialoguer avec un ou deux personnages actifs du jeu. Lors de l'apparition de cette icône, cliquez sur le bouton gauche de votre souris et vous pourrez ainsi dialoguer avec le personnage sélectionné (Voir Menu interpellation, chap. III, B, 3).



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



7) **Cible :** cette icône apparaît pendant les phases de combat, lorsque vous avez choisi votre arme. Elle vous sert de viseur (Voir Les combats, chap. III, B, 6e).



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 droit de votre souris (Voir Menu commerce, chap. III, B, 4).



9) **Cœur :** vous rencontrerez cette icône dans le quartier chaud de Terrapolis, lorsqu'une charmante demoiselle vous proposera ses services pour un moment de plaisir. Pour valider cette option, cliquez sur le bouton droit de votre souris et suivez-la jusqu'au septième ciel (Voir Amouromètre).



10) **Utilisation :** vous verrez cette icône lorsque vous devrez utiliser une machine ou accomplir certaines actions spécifiques (simulateur, amouromètre ..). Lorsque elle apparaît à l'écran, cliquez sur le bouton droit de votre souris. L'appareil apparaîtra alors au centre de l'écran, prêt à être utilisé.



11) **Tête de mort :** cette icône apparaît lorsque vous êtes mort. Cliquez sur le bouton droit de votre souris et vous aurez alors la possibilité de rejouer à BAT.



12) **Doigt :** cette icône apparaît lorsque vous avez accédé à votre ordinateur BIO-SENSORIEL (Voir Programmation de BOB, chap III, B, 7e).



Le vieux Manuel

B) LES MENUS :

Note : Pour sortir des menus vous avez deux solutions :

- sélectionner l'option FIN.
- ou cliquer à côté du menu avec le bouton droit de votre souris.

Pour valider une option choisie dans un menu, vous devez cliquer sur le bouton droit de votre souris.

1) Le menu général.

Accès : chaque fois que vous cliquerez sur le bouton droit 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 la souris (surlignage noir de l'option choisie). Pour valider votre choix, cliquez sur le bouton droit de votre souris.



Photo 7

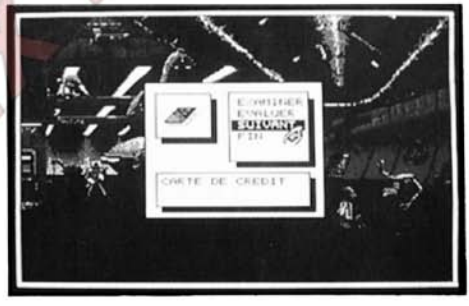


Photo 8

Les flèches ci-dessous vous indiquent les conséquences entraînées par la sélection de 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**

Le Virtuel Manuel

SANTE ..... **MANGER** ..... EXAMINER
MANGER
SUIVANT
FIN

BOIRE ..... EXAMINER
BOIRE
SUIVANT
FIN

DORMIR
FIN

FIN

INVENTAIRE :

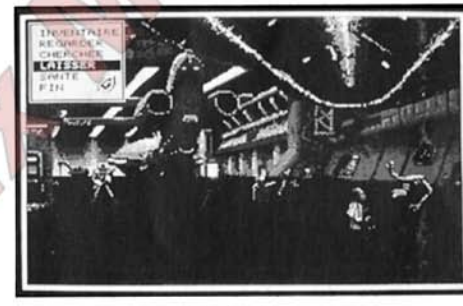


Photo 9

* **EXAMINER :** regarder l'apparence et la contenance de vos objets. Il est nécessaire de cliquer plusieurs fois sur le bouton droit de votre souris pour avoir toutes les informations sur l'objet sélectionné.
* **EVALUER :** donner un prix à cet objet (cette évaluation n'est qu'approximative). Pour revenir au menu, vous devez cliquer sur le bouton droit de votre souris.
* **SUIVANT :** passer au prochain objet dans la liste. Si vous êtes en fin de liste, vous retournerez au menu général.
* **FIN :** retour au menu général.

REGARDER : Regarder dans le lieu où vous vous trouvez. Si un objet se trouve à l'endroit où vous êtes, vous le verrez apparaître dans la fenêtre inventaire (pensez à cliquer plusieurs fois sur le bouton droit de votre souris pour mieux regarder!).

CHERCHER : même action que regarder mais plus précisement.

LAISSER :



Photo 10

* **SUIVANT :** voir le prochain objet de votre inventaire que vous désirez laisser.
* **LAISSER :** poser sur le sol l'objet en question.
* **CACHER :** dissimuler l'objet en question.
* **ENFOUIR :** cacher l'objet en question.
* **FIN :** retour au menu général.

LeVieuxManuel

SANTE :

* **MANGER :** si vous avez quelque chose à manger, c'est le moment de le faire. Vous pouvez examiner votre nourriture avant d'y goûter (option EXAMINER). De plus vous pouvez choisir ce que vous mangerez en vous servant de l'option SUIVANT. Pour manger, choisissez cette option et validez votre choix en cliquant sur le bouton droit de votre souris. Pour retourner au menu général validez l'option fin.
* **BOIRE :** si vous avez quelque chose à boire, c'est le moment de le faire. Vous pouvez examiner votre boisson avant d'y goûter (option EXAMINER). De plus vous pouvez choisir ce que vous boirez en vous servant de l'option SUIVANT. Pour boire, choisissez cette option et validez votre choix en cliquant sur le bouton droit de votre souris. Pour retourner au menu général validez l'option fin.
* **DORMIR :** vous vous endormez immédiatement. Pour vous réveiller, cliquez sur la touche droite de votre souris.
* **FIN :** En cliquant sur le bouton droit de votre souris, vous retournerez au jeu.



Photo 11

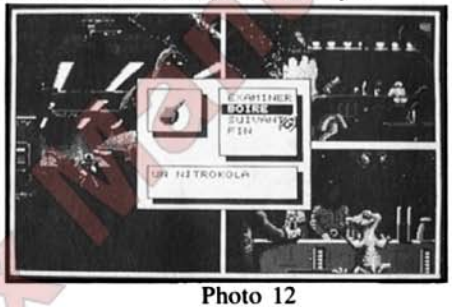


Photo 12

ATTENTION ! Risque d'indigestion si votre organisme est déjà saturé de nourriture ou de boisson.
ATTENTION ! Ne vous faites pas voler ou tuer par d'autres personnages lorsque vous dormez (pensez à BOB).

2) Le menu conversation (personnages statiques)

Les personnages statiques sont repérés par l'icône bulle.



Photo 13

BONJOUR
QUESTIONNER ..... **SUR VRANGOR**
SUR MERIGO
SUR LA VILLE
FIN

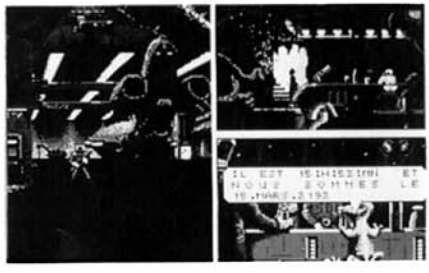
DEMANDER L'HEURE

BONJOUR : vous saluez le personnage avec lequel 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 menu CONVERSATION



Le vieux Metal

3) Le menu interpellation (personnages mobiles).

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



Photo 15



Photo 16



Photo 17



Photo 18

MONTRER HOLOGRAMME

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

VENDRE..... **SUIVANT**
VENDRE
FIN

OFFRIR ..... **UN OBJET** ..... SUIVANT
OFFRIR
FIN

DES KRELLS

VOLER
AGRESSER
FIN

Le Vieux Manoir

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

DISCUTER :

* **BONJOUR :** 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 (Voir Menu CONVERSATION, chap III, B, 2).

VENDRE :

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



Photo 19



Photo 20

OFFRIR :

* **OFFRIR :** vous pouvez offrir l'un de vos objets. Un menu vous permet de choisir l'objet à donner.
* **DES KRELLS :** vous pouvez choisir le montant du don en cliquant sur le bouton droit de votre souris sur les touches + et - du compteur affiché. Pour valider votre don, cliquez avec le bouton droit de votre souris sur la case marquée OK.

VOLER : vous essayez de lui voler l'un de ses objets.

AGRESSER : vous vous retrouvez en phase de combat (Voir Les combats, chap III, B, 6e)

4) Le menu commerce :

ACHETER	Objets pouvant être achetés (fonction du lieu).
VENDRE	**SUIVANT** **VENDRE** **FIN**
VOLER	Objets pouvant être volés (fonction du lieu).

Le Vieux Manuel

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 ?



Photo 21



Photo 22

VENDRE : vous voulez vendre l'un de vos objets. La fenêtre d'inventaire des objets apparaît. Choisissez et l'acheteur vous donnera son prix.

VOLER : vous tentez de dérober un objet chez le commerçant. Un menu vous proposant divers objets apparaît à l'écran. Choisissez mais attention à la police TERRANEENNE!.

5) Le menu help :

A tout moment du jeu vous avez accès à cinq options générales :

* **PAUSE**
* **MUSIQUE OFF (ON)**
* **CHARGEMENT D'UNE PARTIE EN COURS**
* **SAUVEGARDE D'UNE PARTIE EN COURS**
* **FIN DU JEU**

Pour avoir accès à ces options, placez votre souris en haut à gauche du dessin dans lequel vous vous trouvez.
Un rectangle blanc apparaît dans lequel est inscrit HELP.

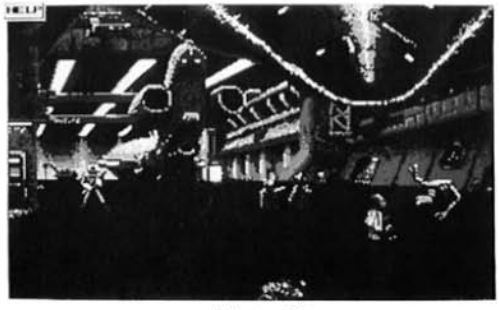


Photo 23

Le Vieux Manuel

Si vous cliquez sur la touche de droite de votre souris, vous obtenez la première des options sous forme de boîte d'alerte :

par exemple : PAUSE
OUI ? NON

Si vous cliquez sur OUI, le jeu se met automatiquement en pause (pour mettre fin à la PAUSE, il vous suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris).
Si vous cliquez sur NON, vous passez à l'option suivante toujours présentée sous la forme d'une boîte d'alerte.

NB : Pour sortir de ce menu, vous êtes obligé de passer par toutes les options. Cliquez alors à chaque fois sur NON.



Photo 24

Dans le cas de l'option : "SAUVEGARDE D'UNE PARTIE EN COURS", prévoyez une disquette de DATA. Cette disquette devra être formatée simple face et être déprotégée en écriture.

6) Les combats :

Il y a deux manières de se 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 ou deux adversaires : la souris disparaîtra de l'écran. Vous vous trouverez alors sur l'image plein écran. Un gros chiffre apparaîtra au centre de votre écran indiquant le temps de rélexion pendant lequel votre adversaire ne tirera pas.

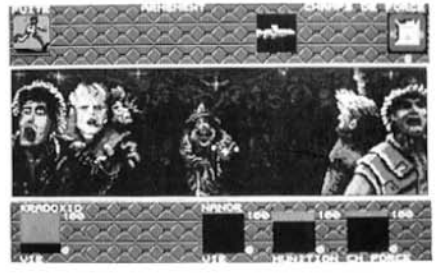


Photo 25

Vous devez alors aller prendre votre arme en cliquant avec la touche droite de votre souris dans le carré où elle apparaît. Ce carré est situé en haut de l'écran. Si vous disposez d'un champ magnétique, vous pouvez le brancher par la même opération. Si vous avez des munitions, votre souris se transformera en viseur. Placez-vous sur votre adversaire et cliquez plusieurs fois sur le bouton droit de la souris afin de le tuer. Si vous n'avez pas ou peu 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.

Vieux Manuels

IV) UTILISER B.O.B (Bio Ordinateur Bisensoriel)

A) COMMENT Y ACCEDER ?

Appuyez sur le bouton gauche de la souris quelle que soit l'icône souris affichée à l'écran, (à l'exception de l'icône "INTERPELLATION"), puis appuyez sur le bouton droit de la souris pour accéder aux différentes fonctions ou sur le bouton gauche pour quitter BOB.



Photo 26

Comme pour tout membre du B.A.T qui se respecte, vous avez greffé sur votre bras gauche un ordinateur de type BOB. De technologie electro-organique, il constitue un organe à part entière de votre corps. Alimenté par quatre fibro-veines, il analyse et contrôle électroniquement votre flux sanguin afin de vous fournir toutes sortes d'informations sur votre organisme. Ce mode de fonctionnement particulier vous permet de modifier certaines de vos caractéristiques physiques et psychiques.
B.O.B n'est donc pas un gadget mais un outil de travail qui va vous aider dans votre mission et pourra même à l'occasion vous sauver la vie. C'est à vous d'utiliser au mieux les 4 fonctions pour tirer partie de son extraordinaire puissance.

B) LES DIFFERENTES FONCTIONS DE BOB :

L'Ecran principal de BOB vous propose l'accès à 4 fonctions : P1,P2,P3 et P4.

1) P1 : Rappel de vos caractéristiques

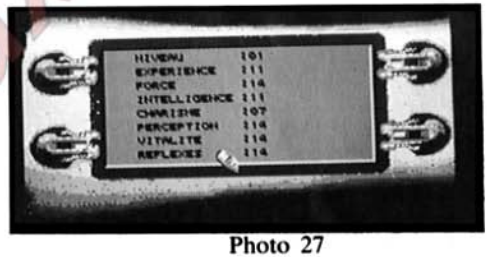


Photo 27

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

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, CHARISME, PERCEPTION, VITALITE, REFLEXES reprennent au début de votre mission les valeurs définies dans la CREATION. Bien sûr, suivant vos actions, ses valeurs vont évoluer et agir sur vos caractéristiques physiques et psychiques.

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 paramètres qui vont diminuer votre potentiel de vie. Lorsque votre PDV atteint 0%, vous mourez. Mais courage, nombreuses sont les actions qui peuvent augmenter votre PDV. (Demander au pharmacien ...).

Le Vieux Manuel



Photo 28

- **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. Vos calories vont donc 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.

- **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 :** par l'intermédiaire de ce corps schématisé, BOB vous indique les membres blessés après un combat . Le membre blessé clignote en rouge.

3) P3 : Langue traduite et électro-cardiogramme

LANGUE TRADUITE :

BOB contrôle vos capacités intellectuelles et notamment votre faculté à comprendre et à parler une langue étrangère.

Il existe sur Sélénia 2 ethnies principales : les robots et les extra-terrestres.

Pour les comprendre, choisissez le langage voulu à l'aide de la souris en cliquant avec le bouton droit sur le nom de la langue à traduire. Les flèches "....." se positionnent et indiquent ainsi la langue activée.

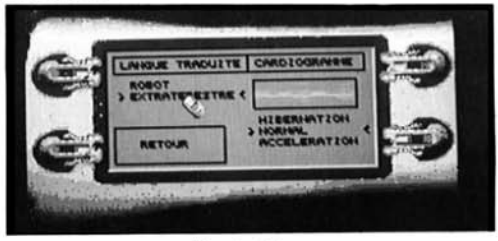


Photo 29

Le Vieux Manuel

- **CARDIOGRAMME :** cette option permet de visualiser 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.

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

- **RETOUR :** permet de revenir au menu principal si vous cliquez dessus avec le bouton droit de votre souris.

4) P4 : Programmation de BOB

Afin d'automatiser les fonctions précédentes et d'éviter toutes manipulations répétitives, BOB possède un langage de programmation inédit et révolutionnaire dans le domaine de la micro-informatique ludique.

Toutes les actions se font avec le bouton droit de votre souris.

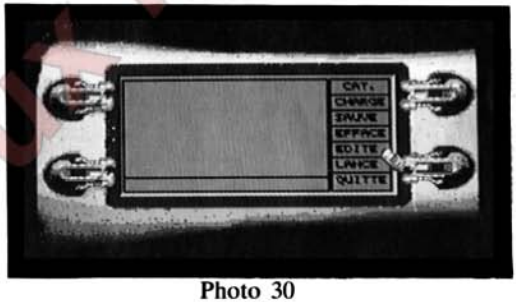


Photo 30

La fonction P4 comporte 2 zones :

* à droite, on trouve les 7 options :

- **CAT :** affiche les fichiers au format B.O.B. de la disquette.
- **CHARGE :** charge le fichier sélectionné en mémoire. Pour sélectionner un fichier, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Celui-ci devient rouge.
- **SAUVE :** sauve le programme présent en mémoire sur la disquette. Vérifiez que votre disquette n'est pas protégée en écriture.
- **EFFACE :** efface sur la disquette le fichier sélectionné.
- **EDITE :** passe à l'éditeur de programmes.
- **LANCE :** exécute le programme présent en mémoire.
- **QUITTE :** quitte la fonction P4.

* à gauche, on trouve :

- En haut, la zone où seront affichés les boîtes d'alertes et les noms des fichiers sur le disque etc.
- En bas, une zone de dialogue : pour rentrer le nom d'un fichier à sauvegarder par exemple.

Intéressons-nous maintenant à la partie PROGRAMMATION.

Pour programmer, un éditeur puissant a été spécialement conçu. L'accès à cet éditeur se fait en cliquant avec le bouton droit de votre souris sur l'option EDITE.

Vieux Manuel

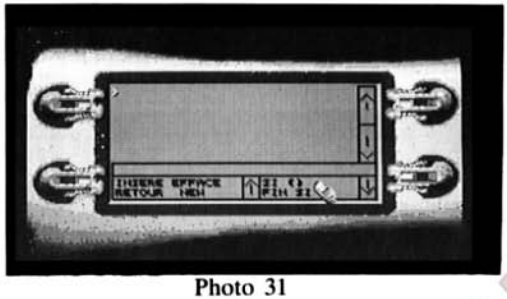


Photo 31

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

En bas à gauche, on trouve 4 fonctions :

- **INSERER :** une ligne est insérée au niveau du curseur " ".
- **EFFACER :** efface la ligne pointée par le curseur " ".
- **RETOUR :** permet de quitter le mode éditeur.
- **NEW :** efface le programme en mémoire et nettoie la zone d'édition.

En bas à droite se trouvent les instructions et les paramètres nécessaires à la programmation. Deux flèches verticales encadrent la zone de ces commandes et permettent de les faire défiler afin de les sélectionner.

Pour écrire une ligne du programme,ou faire défiler les instructions, cliquez sur l'instruction de votre choix qui doit alors apparaître dans la zone du listing. Si le curseur " " est en face d'une ligne déja écrite, il ne sera pas possible d'écrire une autre commande.
On accède à 3 types de données :

LES COMMANDES (couleur noire) :	SI () FIN SI () AFFICHER () TRADUIRE () RYTHME () PREVENIR RELANCER FIN
LES PARAMETRES (en marron) :	POURSUIVI ROBOT EXTRATERRESTRE MERIGO VRANGOR FAIM SOIF FATIGUE BLESSE MALADIE HIBERNATION NORMAL ACCELERE
LES MESSAGES (en gris) :	MESSAGE 1 MESSAGE 2 MESSAGE 3 MESSAGE 4 MESSAGE 5

Le Vieux Manuel

Si une commande attend un paramètre, l'ordinateur affiche une parenthèse ouverte à coté de l'instruction :

ex: SI (
et attend un paramètre :
ex: SI (ROBOTS)

La commande AFFICHER() n'accepte que le paramètre MESSAGE. Dans ce cas l'éditeur vous demande de taper ce message au clavier. Attention ! Les messages apparaîtront à l'écran de BOB lorsque vous aurez sélectionné la fonction P4, une fois le programme lancé.

La commande PREVENIR n'attend pas de paramètre. Cette commande déclenche 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 RELANCER 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" :

```
SI (ROBOTS)
TRADUIRE (ROBOTS)
AFFICHER (ATTENTION ! ROBOT)
FIN SI
RELANCER
```

Pour lancer ce programme, validez l'option RETOUR puis LANCE. Lorsque "STOP" apparaît en bas à droite, le programme est actif. Pour l'arrêter, cliquez sur "STOP" avec le bouton droit de la souris.

Pour revenir au jeu, cliquez sur le bouton gauche de la souris.

V) LE DRAG :

1) Présentation :

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

Le DRAG est un véhicule conçu en tenant compte des contraintes climatiques particulièrement difficiles sur Sélénia. Il n'a d'ailleurs jamais été exporté et n'est par conséquent utilisé que sur cette planète. Le premier modèle (Monopropulseur T1) a été construit en 2171 et malgré des premiers essais catastrophiques, il a été rapidement adopté par les entreprises minières. Depuis, cinq autres modèles, dont le dernier, le T4-BS (bipropulseur) qui est actuellement le plus répandu, lui ont succédé. Ce modèle est équipé, entre autres, d'un système particulièrement 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 vous diront s'être crus aux commandes de ces antiques engins de guerre terrestres : les chars.
Un char volant, voilà peut-être, la meilleure définition que l'on pourrait donner du DRAG...

Le Vieux Manuel

Dans cette partie du jeu, vous vous retrouvez aux commandes d'un engin volant nommé DRAG. C'est un véritable simulateur de vol que vous allez utiliser. Ce dernier est réalisé en 3D, il vous sera possible d'aller où bon vous semble et de voir ses objets dans toutes les positions possibles. Vous pourrez ainsi survoler Terrapolis, rencontrer d'autres vaisseaux, les combattre ...

2) Pilotage :

*** Direction :**

En déplaçant la souris, vous modifierez la direction du DRAG. Si vous la déplaçez vers la gauche, votre vaisseau tournera vers la gauche tant que vous n'aurez pas rectifié la trajectoire (en déplaçant la souris à droite par exemple, si vous voulez continuer tout droit).
Notez que le déplacement est incrémenté : en déplaçant la souris plusieurs fois dans le même sens, l'engin tournera dans ce sens de plus en plus vite.
Les mouvements latéraux de la souris commandent les directions droite et gauche, les déplacements haut et bas dirigent l'altitude.

*** Propulsion :**

L'accélération et la décélération du DRAG peuvent être commandées par les boutons de la souris. En appuyant sur le bouton gauche, vous augmentez la vitesse et vous la diminuez en appuyant sur le bouton droit.
La vitesse est visualisée sur l'accéléromètre. En fait, il s'agit de deux indicateurs qui réagissent simultanément, un pour chaque propulseur.

*** Altitude :** Vous pouvez contrôler l'altitude du DRAG avec la souris. Pour monter, déplacez la souris vers l'avant, et pour descendre, faites le mouvement inverse. Votre altitude est repérée sur l'altimètre. Quand votre altitude aura atteint le haut de l'échelle, vous ne pourrez plus monter (et vice versa).

3) Le radar :

Le moniteur radar est situé dans le quart inférieur gauche de l'écran. Votre vaisseau se trouve toujours au centre de l'écran du moniteur. La couleur des impacts radar indique le type d'objet détecté : blanc pour la ville de Terrapolis, rouge pour d'autres vaisseaux et orange pour les objets détectés par onde de poursuite. Votre vaisseau possède un système très performant pour repérer puis pister un objectif : le Détecteur d'Onde de Poursuite (DOP).

Après avoir cliqué sur le DRAG (icône utilisation) dans le sas, un dessin représentant un écran radar apparaît au centre de l'image. Si vous possédez une carte de détection DOP, cliquez sur la fente d'insertion des cartes (en bas à droite de l'écran radar), la carte mettra en marche le radar et indiquera à l'ordinateur de bord les paramètres pour la détection. Pendant le vol, la position de l'engin sera automatiquement indiquée s'il est trouvé (en orange sur l'écran du radar). Si vous ne possédez pas de carte, vous pouvez cliquer n'importe où pour prendre les commandes mais le système DOP ne fonctionnera pas.

4) Indicateur de champ de protection :

Cet indicateur montre l'état du champ de protection du DRAG. A zéro, votre vaisseau sera gravement endommagé.
Les chocs avec le paysage, les impacts des tirs des autres vaisseaux diminuent ce champ. Celui-ci est visible sur la partie gauche du pare-brise. Une sorte de bargraphe vous renseigne sur l'état général du champ. Quand il clignote, son état est critique et il est préférable

Le Vieux Manuel

de rentrer à la base pour le réparer. Dans le cas où l'indicateur toucherait le haut de l'échelle, le DRAG exploserait et vous seriez mort. Attention donc aux collisions avec le paysage et les objets !

5) Les combats :

En appuyant simultanément sur les deux boutons de la souris, vous passez automatiquement en mode combat. Cliquez à nouveau sur les deux boutons pour repasser en mode pilotage. Après être passé en mode combat, un viseur apparaît sur le pare-brise. Déplacez-le avec la souris jusqu'à l'objectif puis tirez (avec l'un des deux boutons de la souris).

N.B. En mode combat : la direction et la vitesse du DRAG sont verrouillées. Repassez en mode pilotage pour rediriger le DRAG.

Dans certains cas, le fait de toucher un vaisseau l'immobilise. Un côté de ce vaisseau apparaît en noir. C'est une station et en fonçant droit dessus, vous pourrez continuer vos aventures en pénétrant à l'intérieur de la station.

VI) LE MOBYTRACK :

Le mobytrack est l'un des nombreux moyens de transport existant sur Terrapolis. Vous le rencontrerez lorsque vous irez dans la ville souterraine (il sera votre seul moyen de déplacement). Son utilisation est très simple et facile à comprendre.

Pour vous déplacer, il suffit de cliquer avec le bouton droit de votre souris sur l'une des quatre flèches indiquant la direction à prendre. Vous verrez alors votre mobytrack se déplacer.

Deux autres options sont disponibles, à savoir le menu HELP et le menu général. Contrairement à l'autre partie du jeu, ces fonctions sont accessibles par l'intermédiaire de deux touches se trouvant à coté des flèches de direction. En cliquant avec le bouton droit de votre souris sur la touche HELP, vous accéderez au menu d'aide (Voir Menu HELP, chap., III, B, 5)

VII) LA CARTE MV-16 :

Caractéristiques techniques :

- 16 voies indépendantes (monophoniques)
- 8 bits par voie
- 1 sortie casque (jack stéréo 3.5 mm) : le son est monophonique mais il sort sur les 2 écouteurs.

Utilisation :

- Eteignez l'ATARI ST. Insérez la carte dans le port cartouche (la sortie vers vous).
- Branchez le casque (ou un cordon pour brancher sur une chaîne HI-FI).

A la place du casque, vous pouvez utiliser une chaîne HI-FI en utilisant un cordon pour raccorder la carte à la chaîne.

Utilisez l'entrée AUX de votre amplificateur. Quand vous allumez l'ordinateur, vérifiez bien que le volume de l'amplificateur est au minimum.

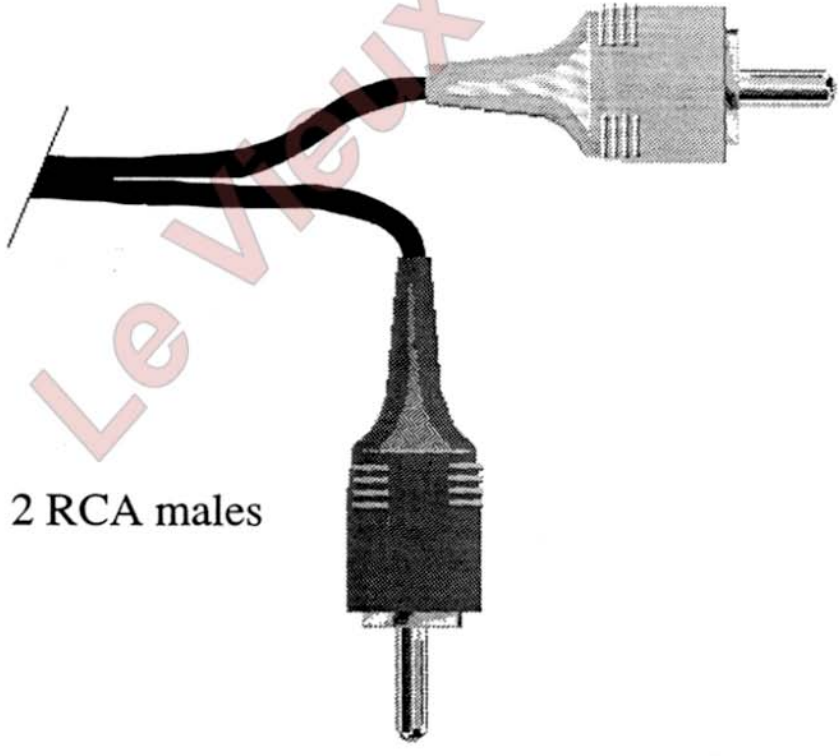
Le Vieux Manuel

CONNECTEUR CARTE MV 16



JACK 3,5 mm STEREO

CONNECTEUR CHAINE HI-FI



2 RCA males

Le Vieux Manuel

Utilisations futures :

Tous les futurs produits (Arcade, Aventure ou Simulation) de Computer's dream utiliseront la carte MV-16.

Un Soft musical est en cours de développement, il permettra de composer des musiques jusqu'à 16 voies simultanées. Le soft pourra utiliser des sons compatibles ST REPLAY et pourra travailler les sons (Filtres paramétrables, écho, ondulation, forme d'onde, forme d'enveloppe, mixage de sons, équaliseur).

D'autres produits édités par UBI SOFT utiliseront également cette carte sonore.

VIII) BAT ATARI ST EN CHIFFRES :

- 1 110 lieux
- un simulateur de vol
- 300 animations
- musiques digitalisées jouées sur 4 voies
- 7 500 lignes de langage évolué
- 35 000 lignes d'assembleur
- 2,7 mégaoctet de données
- 18 mois de développement
- 2 programmeurs
- 1 programmeur/musicien
- 1 graphiste
- 1 scénariste
- 1 styliste
- 3 services militaires
- 1 atari grillé
- 245 disquettes utilisées pour le développement

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

REMERCIEMENTS

Computer's Dream tient à remercier :
– Thierry Lange et Sophie Sorel pour leur dynamisme,
– Maria Da Silva pour ses illustrations,
– Marielle Boucher pour ses créations de mode,
– Donald Grant pour la jaquette et la BD.

Bonne chance...