SPACE QUEST™

CHAPITRE I

LA RENCONTRE AVEC LES SARIENS

AVANT PROPOS

C'est sur une petite planète en banlieue de la galaxie, nommée Terre, que furent narrées pour la première fois les aventures authentiques de Roger Wilco, "le balayeur de l'espace", par deux Andromédiens venus à travers un trou noir.



C'était dans un futur passé, celui de Space Quest III. Sans l'aide de Roger Wilco, ils n'auraient jamais pu échapper à la terrible société ScumSoft et à son boss tyrannique, Elmo Pug.

Fascinés par le charisme de notre semi-héros, les deux gars d'Andromède décidèrent de nous faire connaître le Xénonien et ses aventures à travers une saga de science-fiction au-delà des classiques notions d'espaces. Là où l'homme projette ses pas, par les innombrables portes du temps.

ROGER WILCO

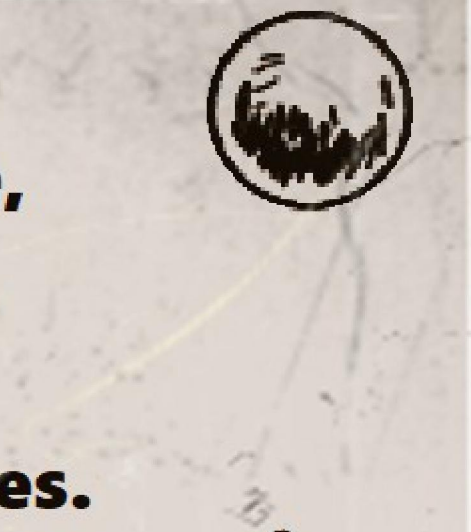
SPACE QUEST I

LA RENCONTRE AVEC LES SARIENS

Par Scott Murphy et Marck Crowe.

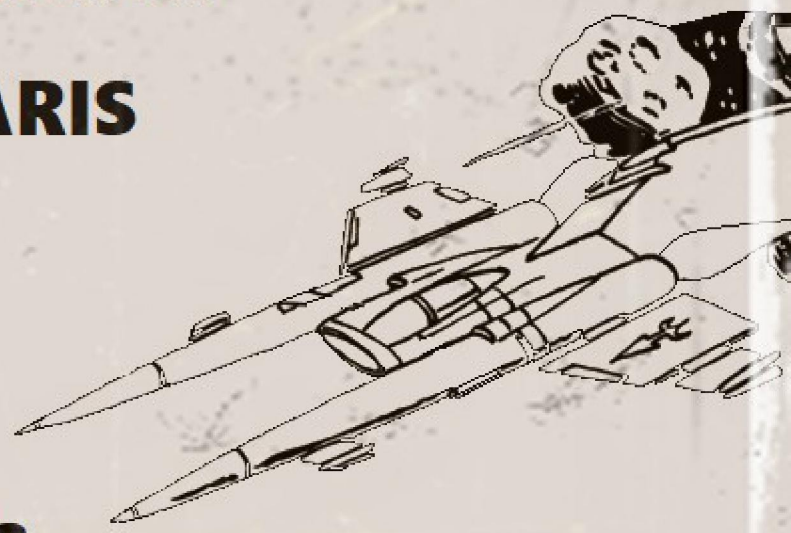
Incarne Roger Wilco,
preux, mais prudent,
séducteur, mais gaffeur,
passe-partout, mais pas discret.
Demain sauveur des mondes,
hier capitaine, mais aujourd'hui...
concierge à bord de l'Arcada.

SYNOPSIS



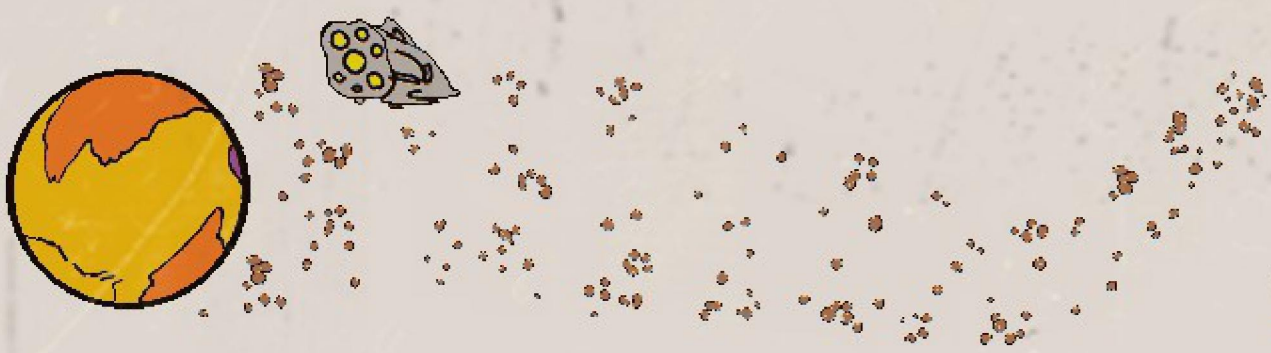
**Dans un quadrant bien loin du nôtre,
les habitants de la galaxie d'Earnon,
luttent pour leur existence,
face aux bouleversements climatiques.
Le soleil d'Earnon se meurt lentement.
Les mondes se refroidissent
et les ressources s'amenuisent.
Le cycle de la vie est rompu.
Sous l'égide de la Fédération StarCon,
les scientifiques de Xénon ont mis
en œuvre un plan pour transformer
un astre sans vie en un jeune soleil !
Tous les espoirs se portent sur un appareil
prodigieux, portant le nom de SOLARIS.
Lequel serait capable de faire entrer
en fusion tout astre mort.
C'est un engendreur de soleil !**

En mission dans le bras spiral, l'équipage
du vaisseau Arcada finalise le programme
et les tests pour la mise en œuvre du SOLARIS.
L'Arcada s'en retourne vers Xénon
avec la certitude que le SOLARIS
donnera satisfaction.



Tu es le concierge de l'Arcada.
Tu tiens le manche, mais c'est celui du balai.
Ta mission... astiquer les ponts, remplacer
les ampoules grillées et récurer les vespasiennes.
Tu n'en fiches pas une rame.
Le capitaine t'aurait fichu dehors
si nous n'étions pas dans l'espace.
Mais, ton destin frappe à la porte !

Alors que commence cette aventure,
tu termines l'une de tes fameuses siestes
pendant ton quart de travail,
dans l'un des placards de stockage.



COMMANDES PRINCIPALES



Les touches fléchées permettent de déplacer Roger. En appuyant sur une touche fléchée deux fois, Roger s'arrête. Avec ScummVM uniquement, il te sera possible de déplacer Roger via la souris.

La barre en bas > _ sert à entrer un ordre.
La touche Entrée permet de valider un ordre.
CTRL-C annuler le dernier ordre.

RACCOURCIS CLAVIER



F1 Ouvrir le menu Aide.
F2 Allumer ou couper le son.
+ Augmenter le volume.
- Baisser le volume.
F3 Reproduire le dernier ordre.
F4 Accéder à l'inventaire.
F5 Sauver.
F7 Charger une sauvegarde.
F9 Rejouer.
ESC Afficher la barre des menus.

La barre de menus inclut toutes les options de contrôle et de sauvegarde.
Elle est accessible avec le clavier et la souris via ScummVM.
*** Uniquement avec le clavier sous DOSBox.**

QU'EST-CE QU'UN ORDRE CLAVIER

Là est toute la différence avec un jeu Pointer-et-Cliquer.
Dans un jeu Pointer-et-Cliquer, les actions,
tout comme les dialogues, se font à la souris.
Ici, seul le clavier permet d'interagir avec des objets
ou des gens grâce à des ordres.
Je te rassure, le système est rationnel.



QUELQUES EXEMPLES EXPLICITES

Les ordres sont à l'infinitif ou à l'impératif, au choix.

Je suis dans un lieu nouveau,
je tape : Regarde alentours.
Je m'approche d'un objet,
je tape : Prends, suivi du nom de l'objet.
Je m'approche d'un vaisseau,
je tape : Monte à bord du vaisseau.
Je m'approche d'une personne,
je tape : Parle avec le gars, ou autre.



Pour interagir avec un objet de l'inventaire
sur un élément de décor ou un personnage,
il suffit de s'en rapprocher au plus près.
Près d'un lecteur, je tape : Introduis la carte.
Face à un verre, je tape : Bois la bière.
Avec un marchand, je tape : Achète le vaisseau.
Devant un mort, je tape : Fouille le corps.

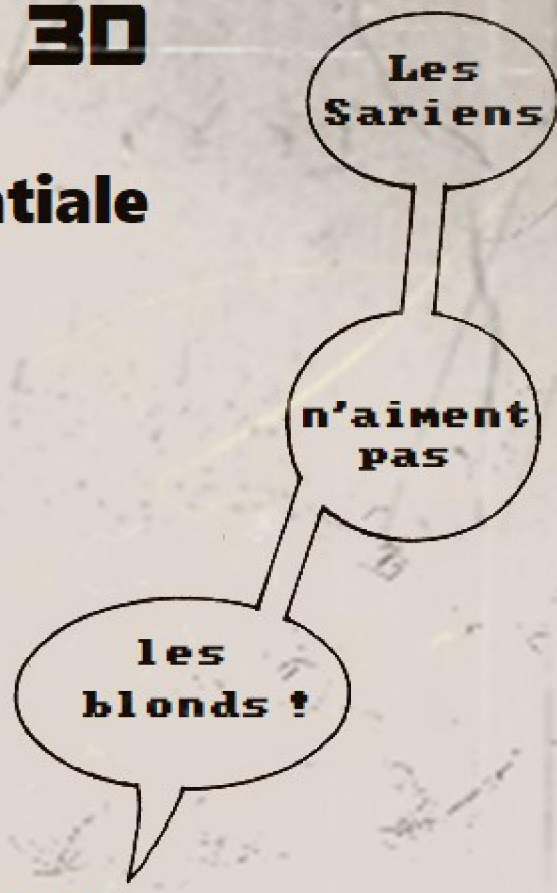


Le vocabulaire est suffisant, afin que tu puisses
argumenter en français. N'hésite pas à tenter
des actions, c'est parfois mortel, mais toujours drôle !
Si vraiment tu es bloqué, j'ai rédigé la solution
en français avec les ordres en français, ça va de soit.



Le jeu regorge d'éléments
non indispensables,
mais très amusants.
Space Quest est connu
pour ses nombreux clins
d'œil aux classiques
de la science-fiction.

UN JEU D'AVENTURE GRAPHIQUE EN 3D



Space Quest est un jeu d'aventure spatiale trépidant en 3D avec des graphismes hauts en couleurs.

Apprête-toi à défrayer la chronique jusqu'aux confins de la galaxie !

Tu vas devoir affronter un ennemi redoutable et sanguinaire, les SARIENS ! Mais également, ruser avec toute la fripouille de l'espace, faire confiance à des formes d'intelligence inconnues, éviter des bêtes sauvages, survivre à la bière frelatée, échapper à un droïde araignée traqueur et apprendre à piloter toutes sortes d'engins spatiaux, afin de sauver l'univers.

Tout ça sans aucune qualification !

LES CARACTERISTIQUES

✓Des graphismes 3D encore jamais vus !
✓Déplacements multidirectionnels à la 3ème personne.
✓Chaque objet de l'inventaire est visible.
✓Fenêtres contextuelles d'une grande lisibilité.
✓Solutions multiples pour avancer dans l'aventure.
✓Un large choix de mots pour construire des phrases.

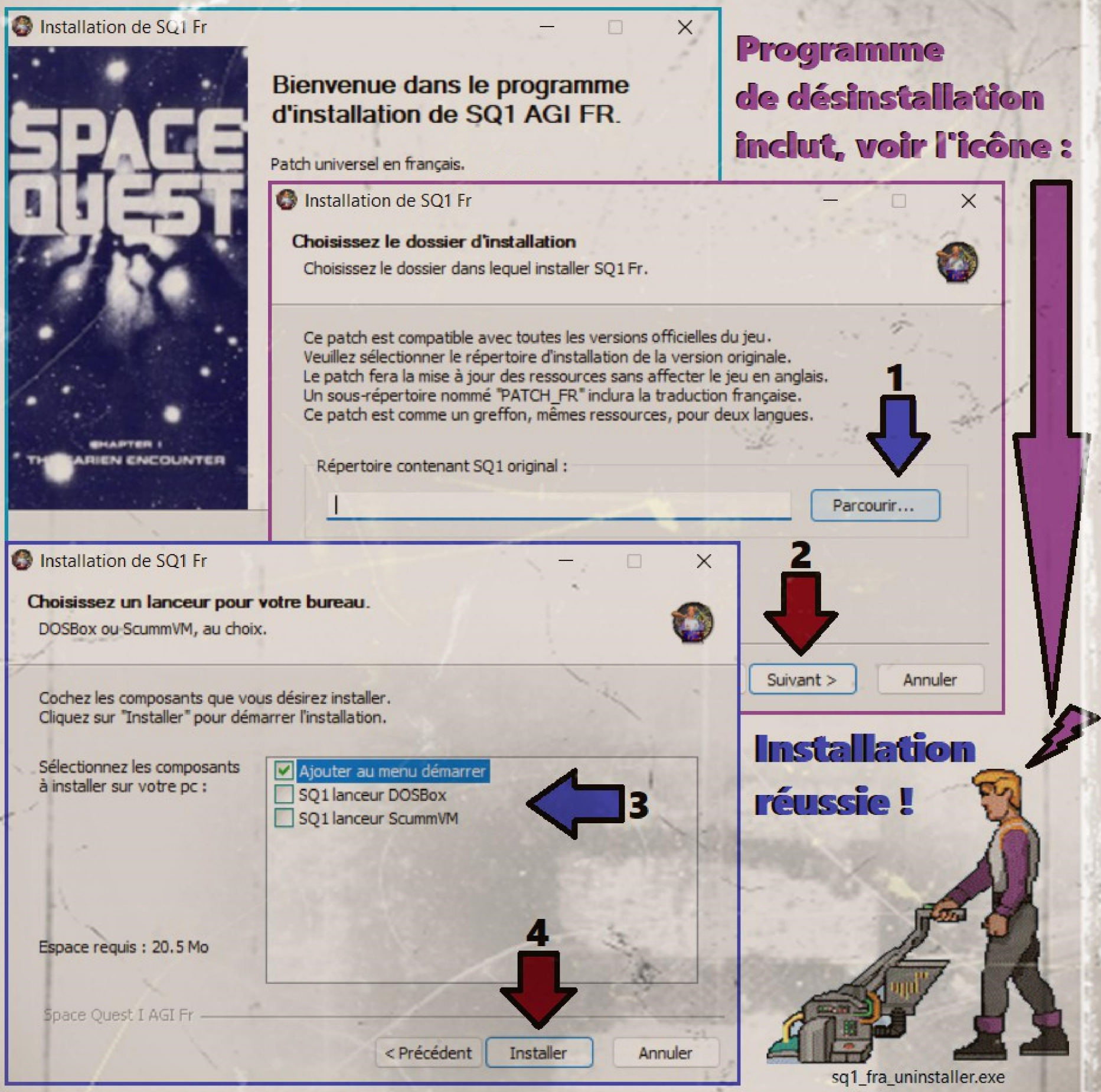
✓COUPONS de réductions "offerts" dans cette édition et valables dans les établissements participants !

Les gars d'Andromède, plus connus sous leurs noms d'emprunt terrestre, Mark Crowe et Scott Murphy sont les invités de Sierra On-Line au parc national de Yosemite. Dans le calme, ils visionnent leurs films préférés, tels que "L'Attaque des tomates tueuses" et "Des femmes pour Mars", afin de nous préparer la suite tant attendue que sera Space Quest II...

"Là où aucun concierge n'est jamais allé Avant !"

FAN PATCH UNIVERSEL FR

VERSIONS 1.0H, 1.1A ET 2.2.



REMERCIEMENTS

Pour la première fois, un jeu Sierra (AGI) est traduit (ordres en français) avec ses lettres diacritiques.
Merci à tous ceux qui m'ont aidé à réaliser ce projet.

Threepwang
Traduction française.

Doomlazer
Ingérierie et débogage.

Andrew Korson
Système de développement WinAGI 2.2.3.

Spiffy & Kawa
Harmonisation de l'uniforme de Roger Wilco et restitution des Œufs de Pâques.

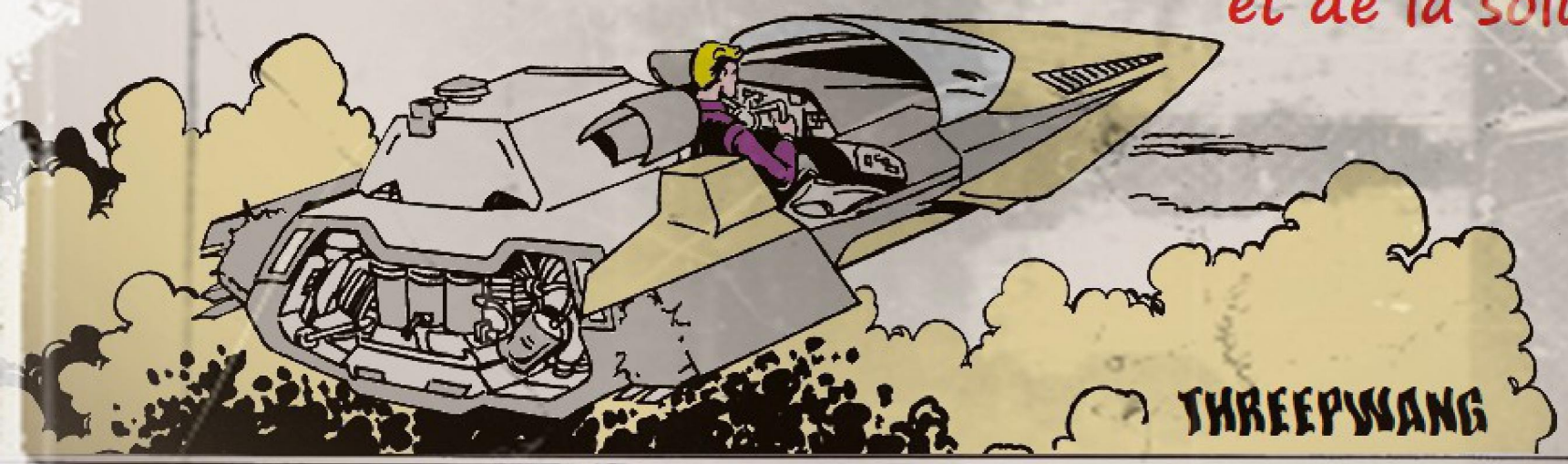
ZvikaZ
Support technique polices de caractères.

Viler-int10h
Logiciel Fontraption.

Kosta Kostis
Outil CPI120.

Snow
Correction du script.

Wronschien
Correction du manuel et de la solution.



SIERRA®

SIERRA ON-LINE, INC. • COARSEGOLD, CA 93614 • (209) 683-6858

Space Quest is a trademark of Sierra On-Line, Inc. Sierra is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc. © 1986 Sierra On-Line, Inc. Printed in the U.S.A.