

1

Caractéristiques principales

- Le premier personnage de jeu doté d'une personnalité propre
- Technologie de contrôle de pointe (NERM™)
- Mondes hostiles et énigmes époustouflantes
- Jeu en temps réel, 3D texturée, fluidité des graphismes
- Son stéréo 3D
- Accélération disque dur compatible Direct3D™

- Jeu captivant, non séquentiel

2

L'histoire

Galapagos utilise une technologie de pointe connue sous le nom de NERM et développée exclusivement par Anark. Cette technologie est le "cerveau" de Mendel. Elle permet à Mendel d'apprendre, de s'adapter et de réagir comme un organisme vivant.

Vous êtes dans le monde de Galapagos : un monde technologique en perpétuelle évolution, caractérisé par des couloirs bleu électrique et d'inquiétantes portes spatio-temporelles. Peuplé de légions de soldats mécanisés, Galapagos réduit à néant les mondes voisins en pillant leurs ressources et en écrasant leurs habitants.

Tout à la fois géniaux et avides, les créateurs de Galapagos utilisent ces ressources pillées pour essayer de mettre au point des machines de guerre pré-programmées.

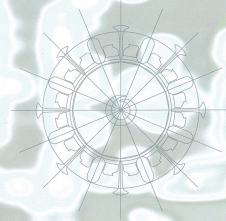
Mendel est l'exception.

Mendel est un organisme synthétique doté de facultés uniques d'apprentissage. Sous sa carapace se trouve la technologie qui lui sert d'esprit et qui lui permet de s'adapter et de s'adapter à n'importe quel environnement en tirant la leçon de ses erreurs. Mendel constitue le prototype d'une nouvelle génération de machines de guerre autonomes. Si son ingénierie est reproduite, plus rien ne pourra arrêter Galapagos !

Aidez-le tout d'abord à s'évader du laboratoire où il subit des tests, puis de Galapagos.



GALAPAGOS



MANUEL DE GALAPAGOS PCO



Aperçu du jeu

A travers Galapagos*, vous êtes confronté à 35 secteurs remplis d'énigmes, chacun comprenant une multitude d'obstacles.

- A) Bouton octogonal
B) Miroir laser
C) Ascenseur
D) Pavé de sauvetage
- Pour manipuler des objets, faites un clic gauche sur ces objets.
1. Cliquez sur le bouton octogonal pour libérer Mendel du laboratoire, son champ de confinement.
 2. Lorsque Mendel arrive sur le bord gauche de l'étagère, cliquez sur le miroir laser.
 3. Remarque: si Mendel passe sur une miroir laser activé, il se fracasse et se régénère.
 3. Lorsque Mendel passe sur un ascenseur bleu à la fin de l'étagère, cliquez sur l'ascenseur.
 4. Lorsque Mendel descend de l'ascenseur et passe sur le miroir laser, cliquez sur le miroir. Mendel monte sur la première plate-forme glissante en activant les autres plate-formes.
 5. Lorsque une plate-forme en frôle une autre, cliquez sur la seconde. Elles se relâchent, formant un pont pour permettre à Mendel de traverser. La plate-forme finit ensuite à la fois une plate-forme glissante et un ascenseur.
 6. Lorsque Mendel passe d'une plate-forme à l'autre, cliquez sur le premier pour briser le lien. Cela permet à Mendel d'avancer.
 7. Lorsque Mendel passe sur la dernière plate-forme en direction de la base du couloir, il passe vers un second bouton octogonal. Cliquez sur le bouton pour activer une passerelle lumineuse du laboratoire.
 8. Revenez sur les pas de Mendel jusqu'au laboratoire en désactivant les miroirs laser. Lorsque Mendel passe sur le Pavé de sauvetage, cliquez dessus. Vous avez à présent terminé le premier secteur.

6

Bibliodisque
Arsenik
Documentaire de Jean L. Austerlitz, Sencer Collins, Matthew Forsander
Programmeurs : Justin Arlett, Scott Collins, Matthew Forsander, Dan Minkoff
Scénariste principal de la scénarologie narrative
 Sencer Collins
Musique 3D Arsenik et scénarologie du Livestock
 Justin Arlett, Matthew Forsander
Artiste principal : Alex Leshchyn
Concepts graphiques : George Chalkley
 George "Marceline Muller" DeWitte et Joseph Reffrey Prochaska
Adventures de la scénarologie d'introduction / *Quest for the Holy Grail* / *Le vol de l'Alouette Royale*
Scénariste : Alex "Little Lark" MacPherson, John Ho
Marketing et relations publiques / *Stephen Collins*
L'Environnement / *Shawn Muller, Stephen Collins*
News connections / *Kevin Pittsford, Peter et Jennifer Collins, Tim et Erik Kori, Janet Kosh*
Steve Berman
News connections, part 2 / *Robert Collins*
 Chris Lee
Documentaire : Arts
Documentation Arsenik / *Joselyn Lovell*
Concepteur graphique et enlève en page
documentation Arsenik / *Joselyn Lovell*
 Mike Hager-Blossfeld
Chief of the Arsenik / *Stephen Collins*
Production du logiciel / *Patricia Williams*
Production du matériel / *Nicholas Brown*
Scénariste de la scénarologie 3D / *Justin Prognost*
Scénariste de la scénarologie 3D / *Patricia Williams*
 Contrôle qualité / *Joselyn Lovell*
Préparation documentation / *Kristin Smith*



ECRAN DES PARAMETRES MACINTOSH

Pour afficher les options de chaque section, cliquez sur l'icône

- Pour régler une option, cliquez sur le menu déroulant ou faites glisser le curseur sur l'option.
- Pour sortir et sauvegarder des changements, cliquez sur OK (cliquez sur ANNULER pour sortir sans sauvegarder). Le menu Pause réapparaît.

Ecran des Paramètres I

Pour régler une option, cliquez sur le menu ou faites glisser le

- Pour sortir et sauvegarder les changements, cliquez sur OK (cliquez sur ANNULER pour sortir sans sauvegarder). Le menu Pause apparaît.

Diffé

Vous pouvez sortir de Galapagos.

- Pour accéder au menu Paramètres, sélectionnez Paramètres
partir du menu Éditer. L'écran correspondant apparaît.

Pour importer le NERM de Mendel

[1. Cliquez sur Importer le NCRM de Mendel à partir du menu](#)

- Fichier. Le **boîte** des **NERM** sauvegardés apparaît.
2. Cliquez sur le **NERM** qui vous intéresse, et cliquez ensuite sur **Ouvrir**. Votre **NERM** sauvegardé est chargé dans votre **partie en cours**.
- Exporter un **NERM** du **Monde!**
- Vous pouvez sauvegarder votre **NERM** actuel en vue de l'utiliser dans des parties ultérieures.
- Pour exporter le **NERM** du **Monde!**:
1. Cliquez sur **Exporter** le **NERM** de **Monde!** à partir du menu **Fichier**. Le fichier de données par défaut de **Galapagos** est ouvert.
2. Cliquez dans la **boîte** **Nom Fichier** (les utilisateurs de **Macintosh** cliquent dans la **boîte** **Enregistrer les données du NERM**) et tapez un nom pour votre **NERM**.
3. Cliquez sur **ENREGISTRER** et votre **NERM** est sauvegardé.

Fichte

Nouveau

- Vous démarrez une nouvelle partie avec un nouveau Mandel.
L'âge du nouveau Mandel est déterminé par le paramètre se-
lectionné dans le menu Paramètres (Reportez-vous à la rubrique
Editor).
- Lancer**
Vous ouvrez une partie sauvegardée.
Pour ouvrir une partie.
1. A partir du menu Lancer, cliquez sur Lancer. Le liste des parties sauvegardées apparaît.
 2. Cliquez sur la partie sauvegardée qui vous intéresse et cliquez ensuite sur OUVRIRE. Votre partie sauvegardée est chargée.
- Importer le NERM de Mandel**
Vous pouvez importer un NERM précédemment sauvegardé
provenant du Mandel directement dans la partie actuelle.

Jou

Jou

Jouer

Pour aider Mendeel à s'échapper, vous devez manipuler habilement certains éléments du jeu qui existent dans les cinq mazes.

Pour activer/désactiver un élément, cliquez dessus. Observez le réponse à votre action et utilisez les éléments au profit de Mendeel.

Pour accéder aux menus et options du jeu, vous pouvez appuyer à tout moment sur **EGHAR**. Reportez-vous aussi à la rubrique **Fautes**.

Vous pouvez toucher Mendeel en cliquant sur lui avec le bouton droit de la souris dans la version Windows 256, ou avec le bouton de la souris avec une touche de réglage du touché (**CTRL** ou **PF** définit) dans la version Macintosh.

Lorsque le corps de Mendeel est détruit, il se régénère automatiquement sur le dernier Puyé de sauvegarde [Voir la rubrique **Menus** Fautes]. Tous les éléments de la partie tels qu'ils étaient au moment de la sauvegarde sont restaurés, sauf le cerveau de Mendeel. Cela permet à Mendeel d'apprendre à partir de ses expériences.

Éléments importants du jeu

Les éléments suivants apparaissent dans le premier niveau du jeu :

- POURTE SPATIO-TEMPORELLE
- Reine Galapagos aux commandes qui lui sont soumis.
- PARCEAU LUMINEUX
- Mortel pour toutes les formes de vie, organique et mécanique.
- MINE LASER
- Apprendre à éviter les mines laser actives.
- ASCENSEUR
- Le moyen de transport principal de Mendel pour aller d'une plate-forme à une autre.
- Pour activer un ascenseur, cliquez dessus et Mendel montera dessus.
- BOUTON-POUSSEUR
- "Lancez" Mendel en l'air.
- "Lancez-le" sur quelque chose de dangereux.



LUMEN
Les premiers habitants de Lumen menaient une existence souterraine, le vent lui double soleil de leur planète a commencé à pousser, le tout mis au point une technologie pour capter l'énergie solaire à la surface de leur planète, mais leur civilisation était détruite avant l'activation de leur énorme réacteur solaire.
Décompte temps
L'écrit Temps apparaît lorsque Mendel passe d'un monde à l'autre. Il effleure le Temps passé dans le présent et le Temps tout passé dans le présent. Une fois que vous avez lu tous les résumés temps, cliquez sur l'icône de Mendel pour continuer.

[illegible]

PAVE DE SAUVAGEGARDE
Sauvagegarde de la position de Mendel dans le jeu.
PLATE-FORME JULISANTE
Lorsqu'une plate-forme frôle l'autre, cliquez sur la seconde et un ballon sera émis. Cliquez sur l'une des deux pour briser le jeu.
BOITON
Si l'on l'endort, le bouton peut activer un point, arrêter l'électricité, briser Mendel du champ de l'endormissement, et plus.
Lun chag mondain
GALAPAGOS
L'Empire de Galapagos est possédé de régions de solitude océanique, de la suprématie géologique au palmarès d'éléments océaniques mondiaux volants.
C'est l'endormir à été crée Mendel et l'endormir d'un à doit s'échapper.