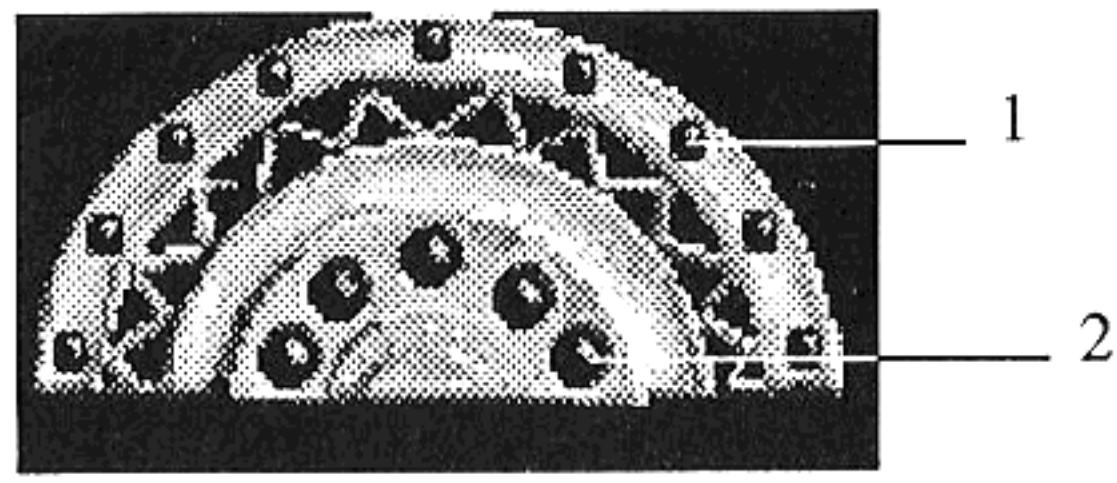
INCA

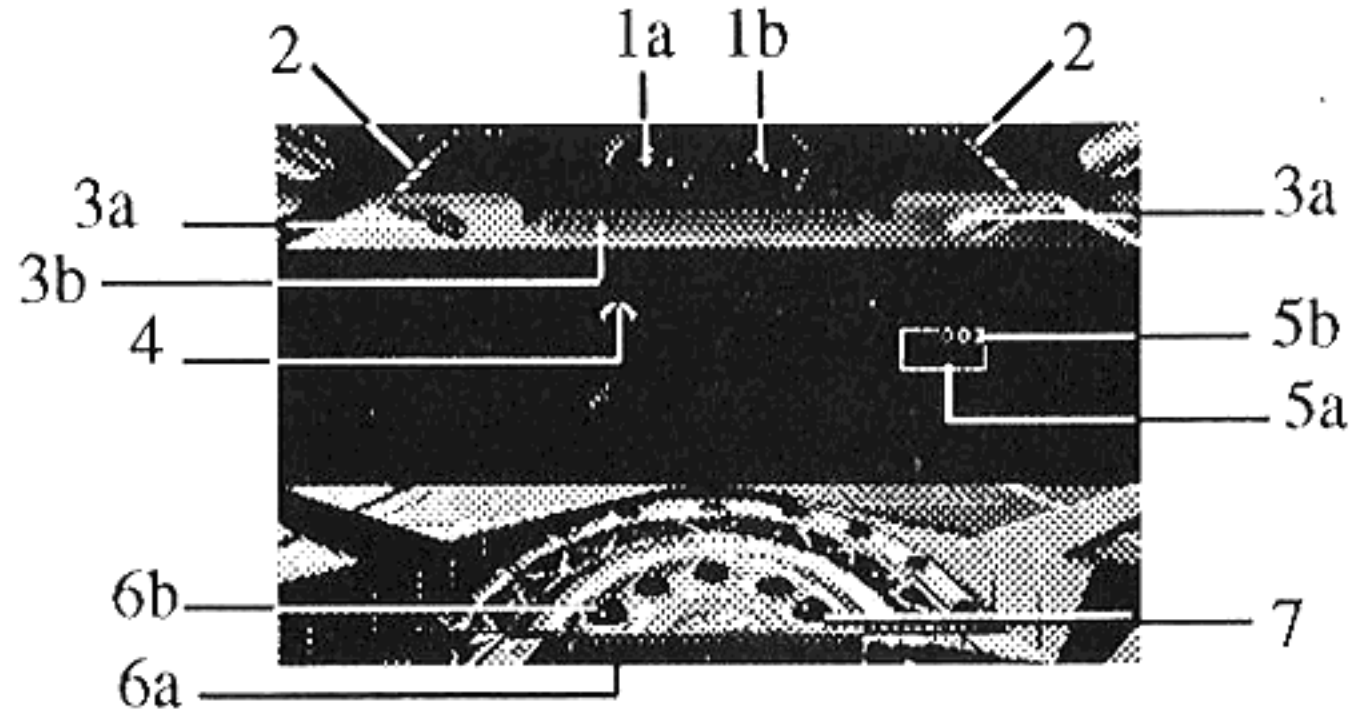


COKTEL VISION

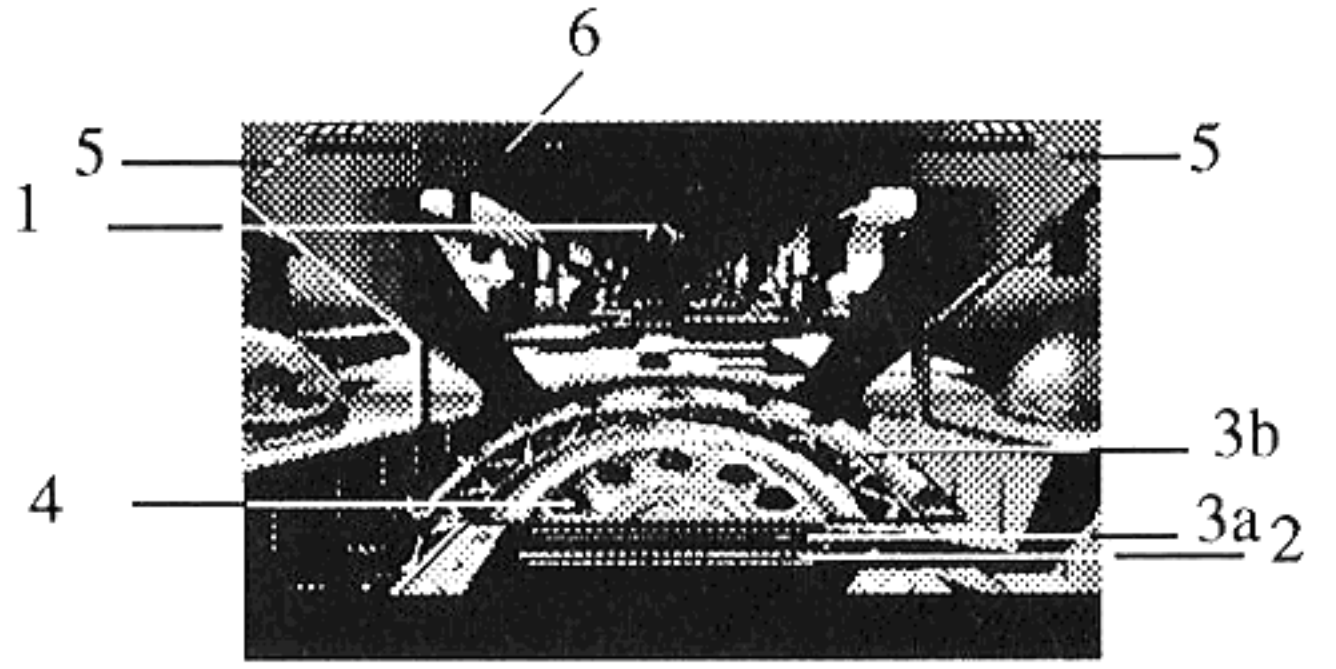
A



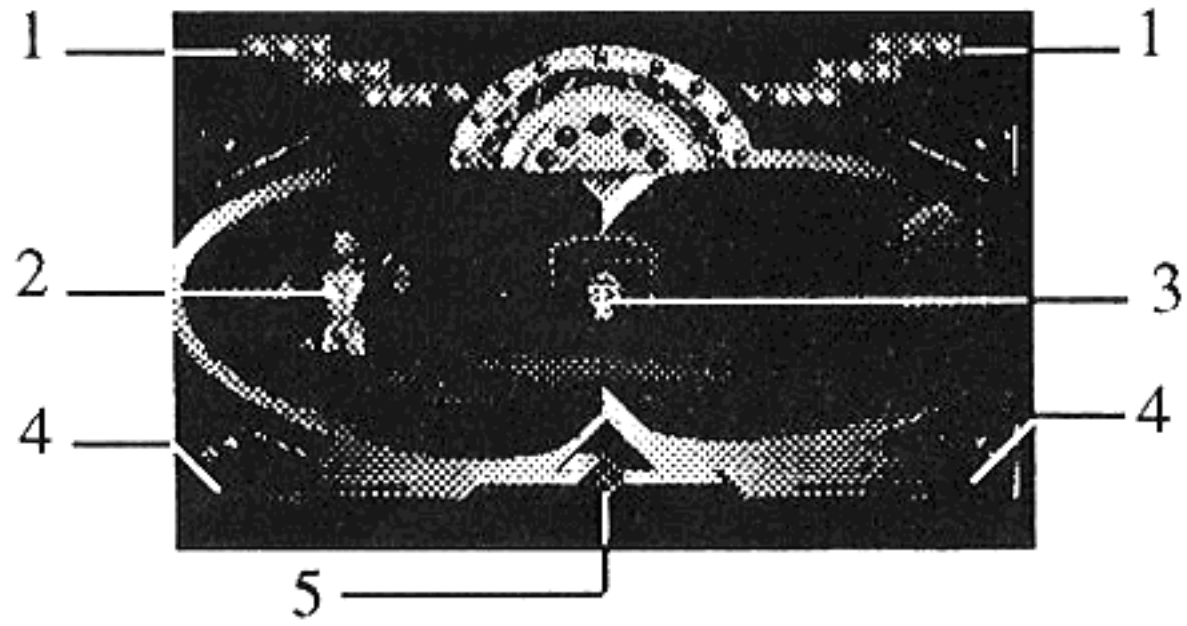
B



C



D



INCA

PREFACE

Comment se fait-il qu'une poignée d'aventuriers, 170 à 200 hommes, ait pu venir à bout d'une armée de plusieurs dizaines de milliers de soldats bien entraînés ? Lorsque Francisco Pizarro entreprit la conquête du Pérou en 1532 (environ 40 ans après la «découverte de l'Amérique»), son armée n'était équipée que de quelques mousquets et d'une vingtaine de chevaux. En face de lui, ATAHUALPA l'Inca, était à la tête d'un empire immense, le Tawantinsuyu, qui s'étendait du Chili à l'Equateur en passant par la Bolivie, le Pérou et une partie de l'Amazonie.
Cette question est le point de départ du scénario de INCA. Mais cette civilisation recèle également beaucoup de mystères qui ne seront probablement jamais élucidés .

Ainsi les «lignes» de Nazca s'étendent rectilignes sur des dizaines de kilomètres et leurs formes ne sont visibles qu'en altitude, certaines pierres utilisées pour la construction des temples pèsent plus de 300 tonnes et sont tellement bien assemblées sans mortier, qu'on ne peut y glisser une lame de couteau ...!

Nous sommes donc en 1525 auprès de l'INCA HUAYNA CAPAC. Il connaît la présence des conquistadores; il va mourir, mais il est serein car les pouvoirs des Incas ne tomberont pas entre les mains des étrangers. Il les a mis en lieu sûr, dans l'espace temps. Son Camac, son esprit, va attendre l'accomplissement de la prophétie. EL DORADO viendra dans presque cinq siècles afin d'entreprendre la grande quête qui fera de lui le nouvel INCA. INTI, le soleil, recommencera à briller sur l'empire renaissant.
Es-tu cet élu, Toi qui t'éveille dans le corps d'EL DORADO, niché dans un monolithe parcourant l'espace temps? L'esprit de HUAYNA CAPAC est présent à tes côtés, il te guidera tout au long de ta quête. Va, EL DORADO, le temps de la prophétie est venu, tu devras retrouver les trois pouvoirs des Incas afin que l'Empire renaisse.



LE MESSAGE DE HUAYNA CAPAC

I N T E R A C T I V I T E

FIGURE A

1 - Je te donnerai 9 gemmes sacrées à chaque combat que tu mèneras. Par 9 fois tu seras protégé des coups de l'ennemi.
2 - Si toutefois tu épuises cette énergie, j'ai le pouvoir de te renvoyer 5 fois dans le proche passé. N'en abuse pas EL DORADO, la cinquième fois signifiera l'échec de la renaissance d'INTI, et la fin de tout espoir pour notre peuple.Tant que durera ta quête tu verras le nombre des retours temporels que je peux t'offrir.

1 - 1 - LES DEPLACEMENTS



Lors de tes déplacements spatiaux, tu piloteras le Tumi, l'arme sacrificielle, le symbole du pouvoir des Incas. Oh, ne t'inquiète pas, tu ne feras pas couler le sang, car il est armé pour t'aider à faire renaître notre civilisation et non pour détruire la vie. Il met en oeuvre la puissance d'un soleil pour projeter des sphères d'énergie spatio-temporelle afin de propulser les ennemis de la renaissance hors de ton continuum.
Vois comme ce chef-d'oeuvre est admirable.

VOLS SPATIAUX : TABLEAU DE BORD

FIGURE B

1a: Radar arrière
1b: Radar avant:
* Point rouge : écho de l'objectif
* Point blanc : écho d'un ennemi
* Point vert : écho d'un ennemi accroché

2: Vitesse
3a: Projecteur d'énergie spatio-temporelle
3b: Limitateur de fusion nucléaire (stoppe le tir en cas de surchauffe)
4: Viseur de déplacement spatial
5a: Accrochage de cible pour guidage du tir:
* Vert: en cours d'accrochage
* Rouge: cible accrochée



5b: Nombre de points de vie restant à l'ennemi
6: Bouclier des gemmes sacrées : ce bouclier est chargé complètement à chaque nouvelle phase d'action ou après la perte d'une vie.
6a: Témoin de décharge d'une gemme
6b: Nombre de gemmes restantes (⩽ 9)
7: Nombre de retours dans le proche passé restant (⩽ 5)
Si tu perds les 9 gemmes du bouclier lors d'une phase d'action, je te renverrai au début de cette phase, mais je n'ai le pouvoir de le faire que 5 fois pour toute ta quête.

Utilisation de la souris :

* Oreille Gauche: tir
* Oreille Droite: touche enfoncée: accélération
  touche lâchée:décélération

* Mouvements de la souris: déplacements du vaisseau

FIGURE C

SURVOL DE PLANETES : TABLEAU DE BORD

Ton but : arriver le premier au bout du canyon

1: Viseur de tir
2: Limitateur de fusion nucléaire (Stoppe le tir en cas de surchauffe)
Bouclier des gemmes sacrées:
3a: Témoin de décharge d'une gemme
3b: Nombre de gemmes restantes (maxi 9)
4: Nombre de retours dans le proche passé restant(maxi 5)
5: Vitesse
6: Positions relatives des ennemis par rapport à toi:
* Points rouges: ennemis
* Points blancs: ton vaisseau

Utilisation de la souris :

* Oreille Gauche: tir
* Oreille Droite: touche enfoncée : accélération
  touche lâchée : décélération
* Mouvements de la souris: déplacement du viseur de tir

DEPLACEMENTS AU SOL: TABLEAU DE BORD

Mais tu devras également compter sur tes jambes pour te déplacer. Tu porteras alors la coiffe (le casque des initiés) qui, comme tu peux le voir, est bien équipée :

FIGURE D

1: Nombre d'ennemis présents dans ton continuum
2: Tu verras changer la couleur de tes ennemis à chaque tir réussi, plus ils seront rouges, plus tu seras proche de leur disparition dans l'espace-temps.
3: Viseur de tir (apparaît automatiquement)
4: Limitateur de fusion de ton projecteur d'énergie de poing (stoppe le tir en cas de surchauffe)
5: La pierre indique la direction d'Inti. Sers-t'en comme d'une boussole.

Utilisation de la souris :

Mode de déplacement :
* Oreille Gauche : avancer
* Oreille Droite : accès au plan du labyrinthe
* Mouvements latéraux de la souris : Rotation gauche ou droite

Mode tir *(automatique) :*
* Mouvements de la souris :déplacement du curseur tir
* Oreille gauche : tir

1 - 2 LES ENIGMES

Pour l'ensemble des énigmes, tes manipulations sont simplifiées à l'extrême; ne sont actives que les zones ou objets dont le nom s'affiche en haut de l'écran en déplacant le curseur...



L'ECRAN est partagé en trois zones :
- l'inventaire, qui apparaît quand le curseur est amené en haut de l'écran; le visage de HUAYNA CAPAC y est présent. N'hésite pas à cliquer dessus afin d'obtenir conseils et renseignements.
- la partie centrale où se déroule l'aventure,
- la fenêtre des textes, qui se trouve en bas de l'écran.

LE ROLE DES CURSEURS:

Promener le curseur sur l'écran correspond à l'action d'examiner. Ceci permet de repérer les objets, personnages ou endroits remarquables, leur nom s'inscrit alors sur la fenêtre des textes.

LES OBJETS A PRENDRE:

- si tu cliques sur un objet que tu veux prendre avec l'oreille gauche de la souris, cela le transforme en curseur,

- si tu cliques sur l'oreille gauche(avec cet objet en curseur), cela permet d'utiliser cet objet dans l'écran,

- si tu cliques sur l'oreille droite de la souris, cela met l'objet en inventaire.
Ainsi cliquer la souris peut signifier selon le contexte : donner, montrer, prendre, utiliser ou actionner.

- pour prendre un objet dans l'inventaire, positionne le curseur en haut de l'écran, et clique sur le bouton gauche de la souris, le nom de l'objet apparaît alors.

M E S C O N S E I L S

Dans l'espace : J'ai piloté le Tumi lorsque j'étais plus jeune. Je dois dire, sans en tirer vanité, que je le maîtrisais bien. Il fallait me voir évoluer entre les Pichus de la Cordillère des Andes... Accepte donc ces quelques conseils d'un vieux routard de l'espace.



Ainsi chaque fois que tu devras affronter des ennemis, montre-toi valeureux, ne fuis pas le combat ! Ne laisse jamais personne derrière toi qui pourrait te surprendre plus tard. Ce Tumi est très véloce, si tu es poursuivi à pleine vitesse n'hésite pas à lâcher brusquement les «gaz» afin de surprendre tes poursuivants. C'est toi qui deviendras le chasseur. Mais surveille bien le radar, ils sont parfois nombreux et toujours rusés.
Et n'oublie pas, ta destination apparaît en rouge dans le radar.

Survol de planètes dans les canyons: Lorsque tu poursuis tes ennemis, méfie-toi des mines qu'ils larguent derrière eux, elles sont mortelles, détruis-les absolument, avant même de tirer sur leurs vaisseaux. Tu **devras** être le premier à l'arrivée.
Attention! On peut te tirer dessus en t'attaquant par derrière.

Au sol : Tu devras également les affronter d'homme à homme. Et tu verras, ils sont très rapides. Sois plus malin qu'eux quand ils sont plusieurs en face de toi. Si tu tires sur celui de droite, il hésitera à se montrer. Par contre, celui de gauche sachant qu'il n'est pas visé sortira pour te tirer dessus. Alors, tire une salve d'un côté et vise immédiatement l'autre côté.



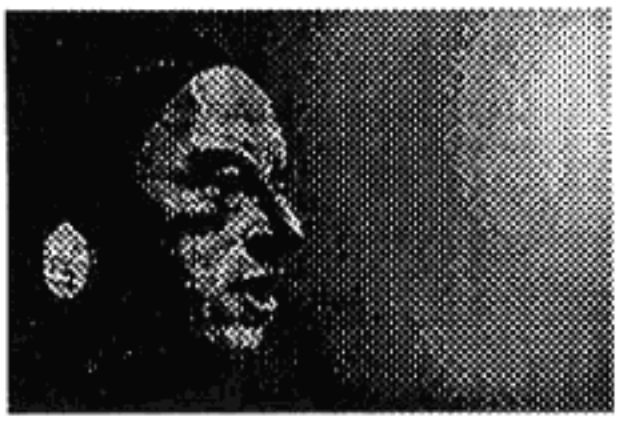
LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

E L D O R A D O



Elu de la prophétie, choisi pour entreprendre la grande quête, le héros s'éveille de nos jours dans le corps d'EL DORADO, personnage mythique et légendaire. Son but est de faire renaître l'Empire inca en retrouvant avec l'aide de HUAYNA CAPAC, les trois pouvoirs sur le Temps, la Matière, et l'Energie.

H U A Y N A C A P A C



C'est le dernier grand Inca, onzième de la dynastie. Bien avant la conquête du Pérou (par Francisco Pizarro en 1532), il eut la prémonition que l'Empire serait envahi par les Espagnols. Grâce à sa grande lucidité, il put ainsi mettre les pouvoirs immenses des Incas (sur le Temps, la Matière et l'Energie) hors de portée des conquistadores. Il mourut en 1525. Son fils ATAHUALPA fut exécuté par les Espagnols en 1533, ce qui annoncait la fin de la civilisation inca. L'esprit de HUAYNA CAPAC guide EL DORADO tout au long de la quête. Il est droit, sage et malicieux.

A G U I R R E



Conquistador espagnol. Il symbolise la puissance et l'agressivité des conquistadores. Ses pouvoirs sont d'autant plus grands qu'il sait allier la force brute à la ruse perfide. Il est perpétuellement en quête de puissance et de richesses matérielles. Par opposition au sage HUAYNA CAPAC, il est fourbe, cynique et diabolique.

A C L L A



Vierge du Soleil. C'est la jeune vestale protectrice du sanctuaire les ancêtres (Huacca) des ancêtres. Elle attend la venue d'EL DORADO, son allié, pour lui remettre le pouvoir sur la Matière.

M A M A O C L L O
M A N C O C A P A C



Ce sont les ancêtres, créateurs mythiques de la civilisation inca. Leurs statues gardent le premier pouvoir sur le temps. Elles s'animent pour donner la vie et créer la notion de temps.

DONNEES TECHNIQUES

1 - Quitter

* Pour quitter le jeu, tape simultanément sur les touches Ctrl et F10.
  Une fenêtre proposant de quitter le jeu apparaît .
* Pour valider, tape au clavier O (pour Oui), Y (pour Yes), S (pour Si) ou J (pour Ja).
* Pour annuler , tape sur la barre espace.



2 - Sauvegarde et chargement

Au début de chaque phase de jeu, un code secret composé de 8 cases s'affiche. Note-le précisément : il est la clef indispensable pour revenir dans cette phase lors d'un chargement.

Par exemple :

3	2	5	1	6	6	B 133	C 92

Conserve soigneusement ces codes.

* **Les six premières cases** sont des chiffres de 1 à 8. Chaque chiffre correspond à une couleur :

1 - Blanc	5 - Bleu
2 - Noir	6 - Rouge
3 - Jaune	7 - Gris
4 - Vert	8 - Mauve

* **Les 2 dernières cases** indiquent chacune une couleur mais sous forme codée. Par exemple, pour trouver la couleur correspondant au code B133, prend la grille de couleur contenue dans le boîtier et trouve la couleur de la case B 133. Fais de même pour la case C92. Tu disposes pour chaque phase d'un code de huit couleurs.

Pour charger une partie en cours, et revenir au début de la phase de jeu que tu souhaites, tape simultanément sur les touches CTRL et F9; confirme en tapant sur la touche O (pour Oui) ou Y (pour Yes) ou S (Si) ou J (Ja). Entre alors successivement les huit couleurs que tu as obtenues au début de la phase.
Valide en cliquant l'icone du bas.

Attention ! Ces codes dépendent de ton ordinateur. Ils ne peuvent, par conséquent, être transmis. En outre, tu n'as droit qu'à un nombre limité d'essais.



Quelques touches utiles :

Ctrl + F1 : supprimer/remettre la musique
Ctrl + F2 : supprimer/remettre les bruitages
Ctrl + F3 : supprimer/ remettre la voix du «fight computer»
Ctrl + F9 : charger une sauvegarde
Ctrl + F10 : quitter

Par exemple :

3	2	5	1	6	6	B 133	C 92

Conserve soigneusement ces codes.

* **Les six premières cases** sont des chiffres de 1 à 8. Chaque chiffre correspond à une couleur :

1 - Blanc	5 - Bleu
2 - Noir	6 - Rouge
3 - Jaune	7 - Gris
4 - Vert	8 - Mauve

* **Les 2 dernières cases** indiquent chacune une couleur mais sous forme codée. Par exemple, pour trouver la couleur correspondant au code B133, prend la grille de couleur contenue dans le boîtier et trouve la couleur de la case B 133. Fais de même pour la case C92.Tu disposes pour chaque phase d'un code de huit couleurs.

Pour charger une partie en cours, et revenir au début de la phase de jeu que tu souhaites, tape simultanément sur les touches CTRL et F9; confirme en tapant sur la touche O (pour Oui) ou Y (pour Yes) ou S (Si) ou J (Ja). Entre alors successivement les huit couleurs que tu as obtenues au début de la phase.
Valide en cliquant l'icone du bas.

Attention ! Ces codes dépendent de ton ordinateur. Ils ne peuvent, par conséquent, être transmis. En outre, tu n'as droit qu'à un nombre limité d'essais.



Quelques touches utiles :

Ctrl + F1 : supprimer/remettre la musique
Ctrl + F2 : supprimer/remettre les bruitages
Ctrl + F3 : supprimer/ remettre la voix du «fight computer»
Ctrl + F9 : charger une sauvegarde
Ctrl + F10 : quitter

COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél: (33-1) 46.30.99.57

PICOFFSET - 46 87 45 72

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG