



**CBM AMIGA & IBM PC
INSTRUCTION MANUAL**



JURASSIC PARK™

TM © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS INC & AMBLIN ENTERTAINMENT INC



Bienvenue à Jurassic Park



D'étonnants progrès en biotechnique ont redonné la vie aux créatures les plus terrifiantes ayant jamais existé, et ont rendu possible la réserve d'animaux la plus incroyable de tous les temps...Jurassic Park!

Les êtres humains et les dinosaures - qui avaient raté leur rendez-vous de plus de 60 millions d'années - se rencontrent enfin sur Isla Nublar, une minuscule île au large de l'Amérique du sud.

Vous êtes le docteur Alan Grant, paléontologiste de renommée mondiale, et on vous a invité à examiner les habitants clonés de cette mystérieuse île enveloppée de brume. Les dinosaures sont surveillés et gardés par un énorme ordinateur, et on vous a assuré que vous pouviez explorer l'île et observer ces monstres stupéfiants en toute sécurité.

Mais voilà que quelque chose d'épouvantable arrive. L'informaticien chargé de l'ordinateur de Jurassic Park, Dennis Nedry, a saboté les systèmes de sécurité - les clôtures électriques et les détecteurs de mouvement sont éteints: des centaines d'effroyables prédateurs préhistoriques se sont échappés de leurs enclos et de leurs parcs et ils parcourent l'île en liberté. Des raptors, des cracheurs et des tyrannosaures, tous plus féroces les uns que les autres, ont vite envahi même le centre d'accueil des visiteurs. Et des millions d'années d'extinction n'ont pas émoussé les réflexes de ces créatures - elles savent encore chasser!

Vous devez accomplir un certain nombre de tâches, de plus en plus difficiles, avant de pouvoir tenter la plus dure de toutes: essayer de vous sauver de l'île!



Etes-vous prêt à affronter les plus puissants et les plus mortels des carnivores terrestres? La préhistoire et ses dangers vous attendent à Jurassic Park!



POUR COMMENCER

AMIGA - Introduire le disque 1 dans le lecteur A et allumer l'ordinateur.

Le programme se charge automatiquement. Suivez les instructions données sur l'écran pour charger les disques suivants.



COMMANDES POUR L'EXTERIEUR

Vous pouvez utiliser une manette ou le clavier. Poussez la manette dans la direction voulue pour vous déplacer, et servez-vous du bouton de tir pour actionner les armes.

TOUCHES

X - Gauche

C - Droite

P - Haut

L - Bas

ESPACE - tir

RETOUR - Actionnement des terminaux de détecteurs de mouvement et autres commutateurs

I - Inventaire

ECHAP - Ecran d'options (PC seulement)



COMMANDES POUR L'INTERIEUR (PC)

Vous pouvez guider Grant avec une manette, une souris ou le clavier.

| TOUCHES | MANETTE | SOURIS | ACTION |
|--------------------|----------|---------------|------------------------------|
| , P, bloc num. 8 | Haut | Avant | Avancer |
| ↑ , L, bloc num. 2 | Bas | Arrière | Reculer |
| ↓ , X, bloc num. 4 | Gauche | Gauche | Tourner vers la gauche |
| ← , C, bloc num. 6 | Droite | Droite | Tourner vers la droite |
| → Espace | Bouton 1 | Bouton droite | Tirer |
| Maj | Bouton 2 | Bouton gauche | Courir à la place de marcher |
| Z, bloc num. 1 | . | . | Pas de côté vers la gauche |
| V, bloc num. 3 | . | . | Pas de côté vers la droite |





Page Préc, bloc num. - ou 1 Regarder en haut
Page Suiv, bloc num. + ou 3 Regarder en bas
Début, bloc num. * ou 2 Regarder en avant
M - Affiche la carte sur les zones intérieures seulement
F - Pause le jeu, taper sur n'importe quelle touche pour repartir
TOUCHE F1 - Bascule en mode écran complet.
ECHAP - Va en Options de Jeu



COMMANDES POUR L'INTERIEUR (AMIGA)

Vous pouvez guider Grant avec la manette ou le clavier.

| TOUCHES | MANETTE | ACTION |
|--------------------|----------------|------------------------------|
| ↑ , P, bloc num. 8 | Haut | Avancer |
| ↓ , L, bloc num. 2 | Bas | Reculer |
| ← , X, bloc num. 4 | Gauche | Tourner vers la gauche |
| → , C, bloc num. 6 | Droite | Tourner vers la droite |
| Espace/MAJ droite | Bouton de tir | Tirer |
| Maj gauche | - | Courir à la place de marcher |
| Z, bloc num. 1 | - | Pas de côté vers la gauche |
| V, bloc num. 3 | - | Pas de côté vers la droite |

M - Affiche la carte

ECHAP - Retour au jeu

F - Pause le jeu, taper sur n'importe quelle touche pour repartir

ECHAP - Va en Options de Jeu

LA CARTE (Zones intérieures)

Appuyez sur M pour afficher la carte de la zone où vous vous trouvez actuellement. Seules les zones visitées sont affichées. Avec les touches curseur, faites défiler la carte, et appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir au jeu.





OPTIONS DE JEU (PC SEULEMENT)

Appuyez sur ECHAP pour afficher le menu d'options de jeu.

Utilisez les touches curseur pour vous déplacer, et RETOUR pour sélectionner les options:

Quitter le jeu

Redémarrer le jeu

Effets sonores on/off

Musique on/off

Niveau de détails - permet au joueur de régler le détail de l'affichage, pour faire aller le jeu plus vite. (zones intérieures seulement).

AFFICHAGE DE L'EXTERIEUR

Vous vous déplacez dans le parc avec le Dr Grant, et vous commandez ses mouvements comme si vous étiez au-dessus lui et derrière lui.

Les indications suivantes sont affichées en permanence sur l'écran:

Energie restante

Tirs restant dans l'arme

OU Niveau d'énergie si l'on se sert de l'aiguillon électrique

AFFICHAGE DE L'INTERIEUR

Dans les zones intérieures, l'affichage indique:

Munitions restantes

Energie restante

Carte

Fenêtre de message, pour les conseils et les messages envoyés par talkie walkie par Hammond, Ellie et les enfants.



COMMENT JOUER

Vous êtes un paléontologiste de renommée mondiale, et vous avez été invité en avant-première à Jurassic Park. Imaginez pouvoir étudier un animal vivant que vous ne connaissiez jusqu'alors que sous la forme d'ossements! Mais ce rêve incroyable devient un cauchemar car le sabotage de l'ordinateur a permis aux dinosaures de s'échapper de leurs solides enclos.

Voilà qu'ils ont envahi toute l'île, et vous avez beaucoup à faire avant de pouvoir vous en échapper.





OBJECTIF DU JEU

Vous êtes perdu dans l'enclos des tyrannosaures de Jurassic Park. Quelque part dans les environs se trouvent les petits-enfants de John Hammond, Tim et Lex. Vous devez les trouver, les emmener avec vous, et traverser plusieurs enclos de dinosaures jusqu'au centre d'accueil des visiteurs. Là, vous devez remettre en marche les ordinateurs du parc et appeler un hélicoptère de secours.

LES ENFANTS

Tim et Lex se cachent, apeurés. Si vous les trouvez, ils vous suivront de leur mieux. Mais quelquefois ils ont trop peur et s'affolent. Vous devez les protéger des dinosaures et les sortir des mauvais pas où ils peuvent tomber.

LES ENCLOS

Chaque enclos devait contenir une espèce de dinosaure mais depuis la panne d'ordinateur beaucoup se sont échappés. Ils se sont dispersés sur l'île en écrasant les barrières et en se faufilant dans les tunnels et les égouts.



Dans un corps à corps, un être humain n'a guère de chances de vaincre un dinosaure, par conséquent le Dr Grant a besoin d'armes.

Vous commencez le jeu avec seulement un aiguillon électrique. Cette arme de base lance une décharge électrique qui tue certains petits dinosaures et étourdit les autres. L'aiguillon utilise beaucoup d'énergie et il faut lui laisser du temps pour se recharger. Si vous cherchez bien, vous trouverez d'autres armes qui ont été abandonnées par les gardiens du parc. Rappelez-vous, pourtant, que vous êtes dans un parc d'attractions et que vous n'y trouverez pas d'armes très puissantes.

L'arme la plus puissante en votre possession est toujours sélectionnée. Si vous utilisez un fusil, lorsqu'il n'a plus de munitions vous prendrez automatiquement l'aiguillon.

LES OBJETS A TROUVER ET A UTILISER

Ces objets se trouvent dans les bâtiments ou au dehors. Il vous les faut pour accomplir votre mission et sortir de Jurassic Park.





Lorsque vous prenez un objet, une icône apparaît brièvement pour vous dire de quoi il s'agit. Les objets sont employés automatiquement à chaque fois qu'il y en a besoin. Par exemple, si vous vous dirigez vers une porte fermée et que vous avez la clé correcte, la porte s'ouvrira. Une icône apparaîtra pour vous indiquer quel objet a été utilisé.

Parmi les objets les plus courants, vous trouverez:

Les munitions: Certaines armes ont besoin de munitions. Ramassez ces boîtes pour être sûr de ne pas en manquer.

Trousse de secours: Prenez-la pour soigner vos blessures et retrouver toute votre énergie. Elle est très utile, car il y a beaucoup d'occasions de se faire mal dans Jurassic Park.

LES OBJETS A POUSSER

Certains objets que vous trouverez sont trop lourds pour les porter, mais vous pouvez tout de même les déplacer. Si vous trouvez un rocher, essayez de le faire bouger (en vous cognant contre lui). Vous pourrez vous en servir pour franchir certains obstacles. Si vous poussez un rocher contre un mur, continuez à pousser et Grant grimpera dessus.

LES DETECTEURS DE MOUVEMENT

Des détecteurs électroniques de mouvement sont situés partout dans Jurassic Park. C'est grâce à eux que l'ordinateur surveillait les dinosaures. Lorsqu'ils fonctionnent, ils peuvent détecter tous les objets en mouvement sur l'île, et peuvent même identifier les différents types de dinosaures en liberté dans le parc.

Des terminaux d'ordinateur sont connectés aux détecteurs de mouvement et vous pouvez vous en servir pour avoir des renseignements. Vous avez aussi besoin des terminaux pour commander les fonctions du parc, comme l'ouverture des portes et des barrières, et pour recevoir les messages urgents de la salle de commande. Vous pouvez avoir accès à un terminal en vous en approchant et en appuyant sur RETOUR lorsque l'icône du terminal apparaît.

Pour utiliser le terminal, suivez simplement les instructions qui apparaissent à l'écran.

SALLES DES MACHINES

Dans certains enclos à dinosaures, vous trouverez des salles des machines, dans des cabanes en ciment.





Vous pourrez ouvrir la plupart d'entre elles depuis les terminaux des détecteurs de mouvement, et vous y trouverez peut-être quelque chose qui pourra vous aider. Certaines d'entre elles sont aussi raccordées au réseau de tunnels d'entretien creusés sous le parc.

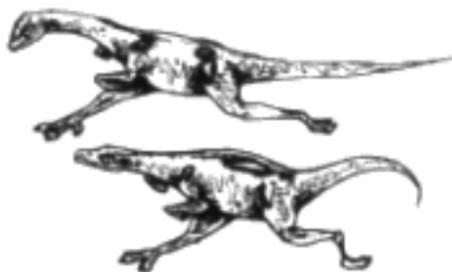


LES DINOSAURES

Il y a de nombreux types de dinosaures dans Jurassic Park. En voici les principaux:

Compsognathus (Compy)

Ces petits carnivores attaquent en groupes, et vous écraseront sous leur grand nombre. Les compys mordent aussi, et leur venin risque de vous affaiblir et de finir par vous paralyser.



Gallimimus

Ces deux herbivores ne vous attaqueront pas mais ils prennent facilement peur et se mettent alors à paniquer. Ils courent très vite et vous renverseront et vous blesseront si vous ne vous écartez pas.



Vélociraptor (Raptor)

Le raptor a 1,80 de haut, et pour sa taille c'est le dinosaure le plus féroce qui soit. Malin comme un singe, c'est la créature la plus rusée de Jurassic Park. Ils chassent en groupes et vous attaqueront juste pour s'amuser. Ils peuvent se rendre compte de votre position, et savent comment vous attraper. Ils se sépareront même en deux groupes pour rabattre leur proie. Ils courent à une vitesse pouvant atteindre 100 km/h, et avec une griffe rétractile acérée de 15 cm de long à l'extrémité de leurs membres, ils peuvent abattre un homme d'un seul coup de patte.





Dilophosaure (Cracheur)

Ces animaux de 1,20 m de haut, qui ressemblent à des kangourous, paraissent sympathiques et joueurs, mais lorsque vous vous y attendez le moins une crête aux couleurs vives se déploie sur leur tête, et vous savez que vous êtes à la portée de leur bave aveuglante et paralysante.

Ils peuvent vous envoyer un crachat venimeux avec rapidité et précision.



Tricératops

Le tricératops a presque la taille d'un éléphant, et est bas sur ses courtes pattes massives, avec une énorme tête à trois cornes, dont la plus longue sort du milieu de sa face. Il est facilement dérangé et il foncera sur vous.



Tyrannosaurus Rex (T-Rex)

Le prédateur le plus célèbre de la préhistoire, le tyrannosaure est le type du carnivore assoiffé de sang. Avec ses 5,5 m de haut, et sa tête de 1,5 m, le T-Rex a de puissantes mâchoires et peut avaler un homme d'un seul coup. Il est capable de manger une tonne de nourriture à la fois. Faites attention à ce chasseur, ou vous serez happé avant de savoir ce qui vous arrive.





LES OBSTACLES

Beaucoup d'obstacles rendront votre mission plus difficile dans Jurassic Park. Certains sont des phénomènes géologiques, d'autres sont causés par le système de sécurité. Parmi ces obstacles, vous trouverez:

Les clôtures électriques

Elles séparent les dinosaures et les différentes zones du parc. La plupart sont éteintes et donc vous pourrez probablement les toucher sans danger. Pour ouvrir une barrière dans la clôture, il vous faudra peut-être la déverrouiller depuis un terminal d'ordinateur, ou trouver une carte-clé.

Falaises et rochers

Vous pouvez grimper des petites marches en vous dirigeant dessus. Sautez des rebords pour descendre, mais ne tombez pas de trop haut ou vous perdriez connaissance et vous seriez mangé avant de vous réveiller.

Arbres et buissons

Les raptors et d'autres dinos peuvent se cacher derrière eux et vous sauter dessus. Surprise!

Avalanches de rochers

N'oubliez pas que vous n'êtes qu'un docteur ès dinosaures, pas un super-héros - les rochers vous écraseront.

Rivières rapides

Des rivières serpentent dans Isla Nublar et séparent les dinosaures et les différentes zones du parc. Comme les clôtures électriques, elles peuvent vous aider à arrêter les dinosaures, mais elles peuvent aussi vous arrêter car on ne peut les traverser qu'à certains endroits.

Dino-libellule

Une grosse bête qui pique! Il vous suivra pour vous attaquer. Heureusement que ce n'est pas un moustique, parce qu'un généticien du futur pourrait sortir votre DNA d'un morceau d'ambre dans quelques millions d'années et mettre vos clones dans Paléontologiste Park.



CONSEILS ET ASTUCES

- * Apprenez comment les différents dinosaures attaquent.
- * Quand vous sentez le sol trembler, prenez vos jambes à votre cou!
- * Si vous êtes coincé, allez vers un terminal d'ordinateur.
- * Cherchez les marches pour grimper sur les montagnes.
- * Si vous ne trouvez pas de marches, fabriquez-en avec des rochers.

- 
- * Ne faites rien tomber des falaises à moins d'être sûr que vous n'en aurez pas besoin plus tard.
 - * N'essayez pas de tirer sur les gros dinos, essayez simplement de ne pas vous trouver sur leur chemin!

JURASSIC PARK™

Son code programme est sous Copyright de Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou transmis sous quelque forme que ce soit, sans l'accord écrit de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

CE LOGICIEL A ETE SOIGNEUSEMENT DEVELOPPE ET FABRIQUE AUX NORMES DE QUALITE LES PLUS HAUTES. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.

Ce jeu a été testé et vérifié contre les virus. Veuillez n'utiliser aucune forme d'utilitaire-disque avec un produit Ocean, puisque ceci peut endommager les données et rendre la disquette inutilisable.



Jurassic Park TM & Copyright Universal City Studios, Inc. et Amblin Entertainment, Inc.

Tous droits réservés.

Conception du jeu

Matthew Wood et Warren Lancashire

Programmation Amiga

Andy Miah, Robert Walker

Programmation PC

Leslie Long, Dave Chiles

Graphismes

Bill Harbison, Jack Wikeley, Ray Coffey, Colin Rushby, Matthew Wood, Craig Whittle

Martin McDonald, Dawn Drake, Jon Farmer, Ilyas Kaduji, Julian Holtom

Animation tri-dimensionnelle

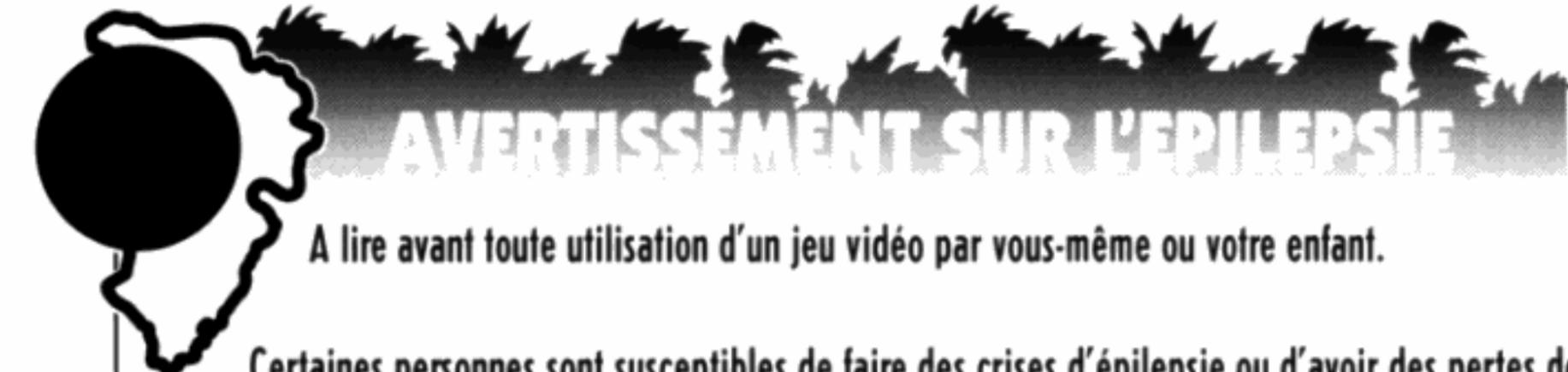
Stephen Wahid

Assistance technique

Phillip Trelford, Man Sang Ho

Musique et effets sonores





AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez **IMMÉDIATEMENT** cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- * Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- * Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- * Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- * Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- * En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.





Jurassic Park TM & © Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.
All Rights Reserved.