

# SHADOWWORLD

**INSTRUCTIONS EN  
FRANCAIS**

**FOR THE AMIGA  
ATARI ST IBM PC**



## REMERCIEMENTS

Réalisation artistique:	Dean Lester
Programmation:	Barry Costas
Graphiques:	Mark Anthony
Musique:	Matt Furniss

## MITARBEITER

Künstlerische Gestaltung:	Dean Lester
Programmierung:	Barry Costas
Graphik:	Mark Anthony
Musik:	Matt Furniss

## TITOLI

Illustrazioni:	Dean Lester
Programmazione:	Barry Costas
Grafica:	Mark Anthony
Musica :	Matt Furniss

*Copyright © 1992, Krisalis Software Ltd.*

Krisalis Software Ltd

Teque House, Masons Yard, Downs Road, Moorgate,  
Rotherham, S60 2HD  
United Kingdom



**PIRACY  
IS THEFT**

### WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to the Federation Against Software Theft, 0628-660377.



**LE PIRATAGE  
C'EST DU VOL**

### AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à l'éditeur dont le nom figure sur cet emballage.



**PIRATKOPIEREN  
IST DIEBSTAHL**

### WARNING

Es ist eine strafbare Handlung. Es ist eine strafbare Handlung, dieses widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszuleihen oder sonstwie zu vertreiben. Die Mitachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich.

Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.

## INSTRUCTIONS POUR SHADOWWORLDS

### Introduction

Le jeu de fiction Shadowworlds combine jeu de rôle et jeu d'arcade. Il utilise les techniques d'éclairage révolutionnaires "SUPER PHOTOSCAPE", et crée ainsi une atmosphère sans égal. Cette caractéristique est encore améliorée par une interface de commande des personnages fonctionnant parfaitement en multitâche, ce qui vous fait vivre une expérience unique.

### Présentation

Vous commandez une équipe de quatre futurs soldats triés sur le volet, et qui ont pour mission d'aller au centre de recherches militaires. Cette énorme station spatiale tourne en orbite autour d'une planète inconnue située aux confins de la galaxie spiroïdale.

Il n'est plus possible de communiquer avec ce centre, et votre mission a pour objectif d'explorer la station et les autres planètes du système, pour comprendre ce qui s'est passé.

### Instructions de chargement sur ST/AMIGA

Shadowworlds nécessite 1 méga-octet de mémoire.

Insérez la disquette un et allumez l'ordinateur. Si vous avez une seconde unité connectée à votre Amiga, insérez la disquette deux.

### Instructions de chargement pour IBM PC

Insérez la disquette 1 dans votre unité de disquettes et connectez-vous à cette unité. Tapez "SW" et appuyez sur Entrée. Installez le programme sur votre disque dur à l'aide du programme d'installation de la disquette 1.

(Changez de disquette(s) quand une invite vous le demande.)

### Commandes

Shadowworlds fonctionne avec la souris, qui sert à déplacer le pointeur. Les boutons gauche et droit permettent de sélectionner les différentes fonctions du jeu.

Le bouton droit de la souris ne sert qu'à deux choses :

- 1) Centrer la visualisation – faites un clic lorsque le pointeur est sur la fenêtre de jeu.

- 2) Passer de l'écran de jeu à l'écran d'inventaire, et inversement – faites un clic lorsque le pointeur est sur les portraits des personnages.

Le bouton gauche est utilisé pour tout le reste.

## **CLAVIER**

Les touches de fonction F1-F5 servent à modifier les formations des personnages, et la touche H, à interrompre et à reprendre le jeu.

### **Sélection des équipes**

Après l'introduction, le programme vous présente trois options vous permettant :

- 1) De créer votre équipe
- 2) De commencer le jeu avec un ensemble de personnages par défaut
- 3) De charger un jeu déjà sauvegardé

Si vous jouez pour la première fois, il vous est conseillé de cliquer sur l'option 1, car l'équipe par défaut n'est pas forcément celle qui convient le mieux à votre style de jeu. L'option 3 vous permet de redémarrer un jeu sauvegardé à l'endroit où vous l'avez quitté lors d'un jeu précédent.

### **Création de votre équipe**

Si vous avez sélectionné l'option 1, vous pouvez désormais parcourir les fichiers confidentiels de tous les soldats disponibles. Vous aurez la possibilité d'étudier leurs forces et leurs faiblesses, de lire quelques informations sur leur passé, et, sur cette base, de sélectionner les quatre personnages convenant le mieux au jeu.

Pour faire défiler la liste des personnages, cliquez sur les flèches haut et bas avec le bouton gauche de la souris. L'option CONFIRM (CONFIRMER) sert à sélectionner le personnage concerné et CANCEL (ANNULER) à enlever de votre équipe le dernier personnage sélectionné. Vous pouvez aussi, en cliquant sur le nom d'un personnage, supprimer ce nom à l'aide de la touche effacement et le remplacer par celui de votre choix. Appuyez ensuite sur Retour pour continuer votre sélection. Recommencez l'opération pour les quatre personnages, puis cliquez sur START MISSION (COMMENCER MISSION) pour emmener votre équipe à la station spatiale et commencer le jeu.

Le programme vous demande d'insérer la disquette de données (disquette deux).

Il charge ensuite toutes les informations de la disquette nécessaires au jeu. Ce processus dure un petit moment, mais supprime la nécessité d'un autre chargement à partir

de la disquette.

Si vous avez créé une nouvelle équipe, le programme vous demande si vous voulez sauvegarder le jeu à cet endroit. Il vous est recommandé de répondre affirmativement car, si vous perdez un personnage au début du jeu et n'avez pas de disquette de jeu sauvegardée avec votre équipe unique, vous serez obligé de recommencer.

Il faut sauvegarder le jeu séparément, sur une disquette vierge **NON FORMATEE**. Le programme initialise automatiquement la disquette en format Shadowworlds. Si vous insérez une disquette formatée, celle-ci est refusée, car le format du jeu sauvegardé entraîne la suppression de toutes les données sauvegardées sur la disquette. Vous êtes alors envoyé au début du jeu avec les quatre personnages que vous avez sélectionnés.

### **Disposition de l'écran**

L'écran de jeu se divise en deux sections : la **FENETRE DE JEU** et le **TABLEAU DE COMMANDE**.

### **Fenêtre de jeu**

Elle donne une vue d'ensemble du jeu, selon une perspective isométrique tri-dimensionnelle.

Lorsque les personnages se déplacent dans les divers

endroits, cette fenêtre fait défiler l'affichage pour que le personnage actuel reste constamment visible. Il est possible de centrer exactement la vue en cliquant sur le bouton **DROIT** de la souris pendant que le pointeur est sur cette fenêtre.

Lorsque les personnages vont derrière des murs, ceux-ci se transforment en **RAYONS X** pour que vous puissiez bien voir ce qui se passe. Ce processus n'entrave absolument pas le jeu. Il vous permet d'avoir constamment une vue optimale.

### **Tableau de commande**

Il vous donne accès à toutes les commandes du jeu. Vous avez la possibilité d'ordonner aux personnages d'effectuer un grand nombre d'actions.

Le tableau comprend cinq sections – quatre portraits (l'équipe que vous avez choisie) et le personnage de commande. Les portraits prennent une des trois formes suivantes : visage normal, dos du casque (lorsque le personnage est à un autre niveau du jeu), ou crâne (personnage mort).

Le personnage de commande est constitué de cinq parties : deux bras, deux jambes, et une tête. Vous pouvez cliquer dessus avec la souris pour donner des instructions au personnage.



<b>TETE</b>	- EXAMINER ET ALLUMER/ETEINDRE LES LAMPES
<b>BRAS GAUCHE</b>	- UTILISER L'OBJET TENU
<b>BRAS DROIT</b>	- UTILISER LA COMMANDE ET RAMASSER L'OBJET
<b>JAMBE GAUCHE</b>	- FAIRE MARCHER LE PERSONNAGE DANS UNE FORMATION
<b>JAMBE DROITE</b>	- FAIRE MARCHER LE PERSONNAGE SEUL

A chaque portrait correspond une barre indiquant l'état de santé actuel du personnage concerné. Ses deux mains sont également représentées à l'écran, avec les objets qu'il tient. Deux petites flèches se trouvent au-dessus des barres de santé. Elles vous permettent, par un clic, de faire défiler rapidement la liste des objets figurant dans l'inventaire du personnage en question.

Pour donner des instructions à un personnage en particulier, cliquez sur son visage avec le bouton gauche. Son micro tombe et le personnage de commande prend la même couleur que lui (rouge, verte, blanche ou grise). Vous pouvez désormais lui donner des instructions à l'aide des bras, des jambes, ou de la tête.

## Champ visuel

Pour que le jeu soit plus réaliste, les personnages ont un champ visuel limité. Par exemple, vous ne pouvez pas dire à un personnage de lancer un objet à un endroit situé derrière un mur solide, ou de tirer sur une cible située trop loin. Le champ visuel est symbolisé par un "cercle" qui entoure les personnages, et au delà duquel la visibilité est insuffisante. De plus, les murs solides leur bouchent également la vue.

Quand vous donnez une instruction, le pointeur de la souris change de forme à mesure que vous entrez dans le champ visuel du personnage et que vous le quittez. Cela vous permet de savoir si le personnage est à même d'exécuter les instructions.

## Actions

Shadowworlds comprend un système de commande multi-tâche. Par conséquent, il est possible de donner des instructions à plusieurs personnages à la fois. Vous pouvez, par exemple, dire à l'un d'entre eux de tirer sur une créature, à un autre d'ouvrir une porte, et à un autre de ramasser un objet, pendant que le dernier se repose, le tout en même temps. Il suffit de leur donner la série d'instructions pour que chacun exécute celle qui lui est attribuée.

Quand vous dites "GAUCHE" et "DROITE", c'est par rapport à VOUS, et non pas à votre personnage.

### **1) Marcher seul**

**a)** Cliquez avec le bouton gauche sur le visage du personnage que vous voulez déplacer.

**b)** Cliquez sur la jambe droite du personnage de commande.

**c)** Cliquez sur l'endroit de la fenêtre de jeu où vous voulez envoyer votre personnage. Vous devez choisir un endroit à l'intérieur de son champ visuel.

Le personnage se rend à cet endroit.

Il est possible de faire suivre par le personnage un chemin détaillé en faisant traîner le pointeur. Maintenez le bouton enfoncé tout en suivant lentement le chemin de votre choix. Les personnages surchargés de matériel marchent plus lentement que d'habitude.

### **2) Marcher en équipe**

Pour déplacer tous les personnages à la fois :

**a)** Cliquez sur le visage de n'importe quel personnage de l'équipe.

**b)** Cliquez sur la jambe gauche du personnage de

commande.

**c)** Cliquez sur l'endroit de la fenêtre de jeu où vous voulez envoyer l'équipe.

Les joueurs qui ne se trouvent pas dans le champ visuel du chef de la formation ne la rejoignent pas.

Toute l'équipe se rend à cet endroit. Vous pouvez modifier la formation de vos personnages. Voir section TABLEAUX DES FORMATIONS à l'ECRAN D'INVENTAIRE.

### **3) Ramasser un objet**

Pour ordonner à un personnage de ramasser un objet sur le sol ou sur un mur :

**a)** Sélectionnez son visage.

**b)** Cliquez sur le bras droit du personnage de commande.

**c)** Mettez en valeur l'objet dans la fenêtre de jeu (il clignote) et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Le personnage va ramasser l'objet, lequel apparaît dans sa main gauche (au-dessous de son visage).

#### **4) Jeter/laisser tomber un objet**

Pour ordonner à un personnage de jeter un objet ou de laisser tomber celui qu'il a en main :

- a)** Cliquez sur son visage.
- b)** Cliquez sur l'objet qu'il a dans la main (gauche ou droite).
- c)** Cliquez sur l'endroit de la fenêtre de jeu où vous voulez qu'il mette l'objet.

Si l'endroit de votre choix se trouve tout près du personnage, il se penche et laisse tomber l'objet. Si cet endroit est situé plus loin, le personnage jette l'objet. Les objets lourds ou ceux qui doivent être envoyés loin risquent de ne pas arriver à l'endroit désiré.

#### **5) Lire**

Le jeu comprend des terminaux informatiques qui peuvent contenir des informations importantes. Pour en lire un :

- a)** Sélectionnez le visage du personnage de votre choix.
- b)** Sélectionnez la tête du personnage de commande.
- c)** Mettez en valeur l'écran d'ordinateur de la fenêtre de jeu et cliquez avec le bouton gauche.

Le personnage se déplace pour lire l'écran. Son contenu s'affiche. Cliquez sur le bouton gauche pour l'effacer.

#### **6) Allumer les lampes**

Chaque personnage porte un casque d'astronaute équipé de deux lampes. Il est possible de les allumer pour examiner les zones obscures du jeu (elles sont nombreuses). Les conditions d'éclairage risquent d'avoir un effet sur les créatures et les machines. Pour faire marcher ces lampes, le personnage doit avoir une PILE dans son inventaire. Les piles se trouvent près du point de départ du jeu. Les robots peuvent en laisser tomber quand ils sont détruits. Si le personnage a une pile :

- a)** Sélectionnez son visage.
- b)** Sélectionnez la tête du personnage de commande et **MAINTENEZ** le bouton enfoncé pendant 2 secondes.

Les lampes du personnage s'allument et son visage est éclairé en conséquence. Dans la fenêtre de jeu, le personnage a également ses lampes éclairées. Pour regarder autour de vous, mettez en valeur la tête du personnage de commande (s'il n'est pas déjà sélectionné) et déplacez le pointeur dans la fenêtre de jeu. Le personnage tourne la tête pour mettre ses lumières dans la direction de votre choix et éclairer les détails de l'endroit. Il est possible d'éteindre les lampes (pour économiser la



charge des piles) en suivant la même procédure. Shadowworlds comprend également des torches. Pour les allumer ou les éteindre, placez l'objet dans la fente gauche, et maintenez pendant deux secondes le bouton enfoncé sur la main gauche du personnage de commande. Une fois les torches allumées, vous pouvez les laisser tomber, les jeter, les placer sur les murs ou les éteindre.

### **7) Utiliser l'objet**

Pour qu'un personnage utilise un objet qu'il a dans sa main gauche :

- a) Sélectionnez son visage.
- b) Sélectionnez le bras gauche du personnage de commande.
- c) Sélectionnez l'endroit de la fenêtre de jeu où vous voulez qu'il utilise l'objet.

Chaque objet est utilisé différemment :

LES CARTES MAGNETIQUES SERVENT A OUVRIR  
LES SERRURES

LES CARTES SONT GLISSEES DANS LES FENTES

LES SACS A CONTENU LIQUIDE SONT MIS DANS LES

## **DISTRIBUTEURS**

LES OBJETS CHARGEABLES SONT MIS DANS LES  
CHARGEURS

LES ARMES SONT UTILISEES CONTRE DES CREA-  
TURES OU DES ENDROITS (voir ARMES)

### **Armes**

Dans le jeu, il en existe trois types :

les armes blanches (ex : sabre léger), les armes mani-  
ables d'une seule main (ex : pistolet), et les armes à tenir  
des deux mains (ex : lance-flammes).

Pour vous servir d'une arme, tenez-la dans la main  
gauche et UTILISEZ la contre une créature :

- a) Cliquez sur le visage du personnage.
- b) Cliquez sur le bras gauche du personnage de com-  
mande.
- c) Mettez la créature en valeur (cliquez sur l'endroit  
situé sur les pieds de la créature).

Le personnage engage le combat contre la créature. Il va  
près d'elle s'il a une arme blanche et lui tire dessus depuis  
l'endroit où il se trouve s'il a une arme à feu. S'il n'a aucun  
objet dans la main gauche, il se bat sans arme. Les

grandes armes (à tenir des deux mains) sont en deux parties séparées – le CANON et le FUT – que l'on trouve généralement dans le centre de recherches militaires. Pour utiliser ces parties, tenez un fût dans la main gauche et le canon dans la main droite. Elles se connectent pour former une arme entière. UTILISEZ l'arme selon la procédure ci-dessus.

Les effets produits varient selon le canon et le fût mis ensemble. Shadowworlds vous permet de personnaliser les armes. Vos armes s'épuisent à mesure que vous les utilisez. Vous pouvez les recharger en les utilisant sur des points de rechargement répartis dans tout le jeu. Il en est de même pour les piles. Ces points de recharge ne peuvent cependant être utilisés qu'une seule fois !

Les coups reçus par votre personnage apparaissent sous la forme de chiffres sur sa tête affichée dans le tableau de commande.

### **8) Utiliser les commandes**

Pour utiliser les commandes, par exemple les interrupteurs et les boutons

- a) Sélectionnez le visage du personnage.
- b) Sélectionnez le bras droit du personnage de commande.

c) Mettez la commande en valeur dans la fenêtre de jeu.

Le personnage va ensuite jusqu'à l'interrupteur pour l'activer. Cette instruction est la même que le RAMASSAGE d'objet – le jeu sait si l'objet peut être ramassé ou activé automatiquement. Certains dispositifs fonctionnent au poids et d'autres à la lumière. Il faudra faire appel à votre ingéniosité pour résoudre ces problèmes.

### **ECRAN D'INVENTAIRE**

Pour y accéder, cliquez sur le visage d'un personnage avec le bouton DROIT.

L'écran d'inventaire présente tous les objets que possèdent les personnages, et les statistiques les concernant. De plus, il vous permet de coucher des personnages, ce qui accélère leur guérison, de les réapprovisionner en liquide, et de configurer les formations d'escouades. Le chargement et la sauvegarde du jeu se font également à partir de l'écran d'inventaire.

### **Examiner des objets**

Chaque personnage dispose de 16 emplacements d'inventaire, dont deux correspondent à ses mains (gauche et droite) et les 14 autres sont dans ses sacs. Si

vous ramassez un objet d'un de ces 16 emplacements, le nom de l'objet apparaît avec la quantité de puissance qui reste (s'il s'agit d'un objet chargé). Si vous placez un conteneur (une caisse ou une boîte à pharmacie, par exemple) dans la main gauche du personnage, le conteneur s'ouvre et vous avez ainsi accès aux objets qu'il renferme. Les conteneurs conviennent parfaitement au transport d'une quantité si vous avez plus de 16 objets, car ils peuvent en contenir 6 chacun. La capacité de transport s'en trouve accrue, et est désormais de 96 objets par personnage (16x6), soit 384 objets au total.

Deux personnages peuvent échanger des objets sans avoir à les laisser tomber ni à les ramasser. Il suffit de les mettre tout près l'un de l'autre et d'aller à l'écran d'inventaire. Les objets peuvent ainsi être remis directement d'un emplacement d'inventaire à un autre. Il est également possible, à partir de l'écran de jeu, de "jeter" un objet de la main d'un personnage à celle d'un autre qui se trouve à côté de lui.

### **Nourrir les personnages**

Les liquides sont conservés dans des sacs, qui se trouvent à plusieurs points stratégiques du jeu. Pour les utiliser, les personnages sont sous perfusion intraveineuse. Ainsi, le contenu de ces sacs peut passer directement dans leur sang pour stabiliser leur flux sanguin ou pour les

mettre sous transfusion sanguine s'ils sont blessés. Il suffit de ramasser les sacs des emplacements d'inventaire, et de cliquer sur l'icône d'injection. Si le niveau de ces liquides diminue, la santé des personnages se détériore, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

### **Mettre les personnages au repos**

Pour mettre un personnage au repos, cliquez sur l'icône en forme d'œil. Elle se ferme pour indiquer qu'il dort. Pour réveiller le personnage, vous pouvez cliquer à nouveau sur la même icône, ou lui donner une nouvelle instruction au cours du jeu. Il se réveille également s'il est blessé ou s'il a faim.

### **Statistiques**

Les quatre graphiques à barres indiquent de gauche à droite :

SANTE, FORCE, NIVEAU DE LIQUIDE, PUISSANCE  
TOTALE DES PILES

### **Formations des équipes**

A droite de l'écran d'inventaire, les 2 tableaux de formations en losange indiquent la disposition de l'escouade lorsque ses membres reçoivent l'ordre de marcher en for-

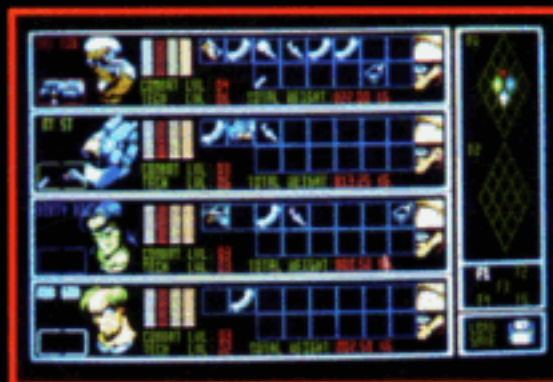
mation. Vous pouvez modifier les formations en cliquant sur les icônes F1 - F5 ou en appuyant sur les touches de fonction F1 - F5 du clavier (ce moyen est également utilisable à l'écran de jeu). De plus, il est possible de créer des formations personnalisées en ramassant les icônes de personnages et en les plaçant dans d'autres positions sur la grille.

Si les personnages sont répartis sur les deux tableaux, ils n'exécutent que les ordres de marche en escouade donnés à un des membres de leur tableau. Cela permet au joueur de créer des corps expéditionnaires – détachements qui se voient confier des missions précises – sans déplacer les personnages un par un.

### **Chargement et sauvegarde**

Cliquez sur l'icône de disquette pour accéder aux fonctions de chargement et de sauvegarde du jeu. Suivez les invites à l'écran. Il vous est recommandé de sauvegarder votre jeu régulièrement. Veuillez noter que vous ne pouvez sauvegarder votre jeu que dans le DF0:, même lorsqu'une deuxième unité est connectée.

Cliquez à nouveau sur le bouton droit de la souris pour retourner à l'écran de jeu.



Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate, Rotherham S60 2HD Tel 0709 372290