



COKTEL VISION

Conception : Serge et Claude MARC
Project Manager : Muriel TRAMIS
Programming : M.D.O.
Graphisms : Rasheed
Music & Sound effects : Charles CALLET
Production : Coktel Vision

MISE EN ROUTE RAPIDE

- Votre logiciel est livré avec **un livret en couleurs qui sert de protection contre le piratage**. Conservez précieusement ce document, il vous sera nécessaire à chaque mise en route.
- Dupliquez votre logiciel. Ainsi en utilisant les copies, vous ne risquez pas de détériorer l'original.
- Lors de leur utilisation, ne protégez pas vos disquettes contre l'écriture.

Sur ATARI ST ET AMIGA

- 1 - Insérez la disquette 1.
- 2 - Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le. Le logiciel se charge automatiquement.
- 3 - Passez le test de protection.

Sur IBM PC et COMPATIBLES, disquettes

- 1 - Mettez en route votre micro-ordinateur ou réinitialisez-le.
- 2 - Insérez la disquette 1.
- 3 - Tapez GO et envoyez.
- 4 - Confirmez votre configuration en tapant O pour oui.
- 5 - Indiquez le type de souris possédé.
- 6 - Indiquez le type de son que vous souhaitez.
- 7 - Passez le test de protection.
- 8 - Pour une mise en route ultérieure tapez GOC et envoyez.

Sur PC disque dur, CDTV, CD ROM

Voir mise en route détaillée.

1 - L'HISTOIRE

TOUT COMMENCE PAR UN LOGICIEL...

Paris, aujourd'hui.

L'adolescent mince et blond qui roule en scooter un walkman sur les oreilles, c'est vous!

Vous possédez BARGON ATTACK. Vous l'avez acheté dans une petite boutique qui a pour nom INVADERS. La caissière avait un sourire un peu figé mais tellement charmant que vous en avez oublié votre monnaie. Le vendeur vous a même offert un light-phaser en prime, vous vous souvenez? Très sympathique ce vendeur, malgré la crispation permanente de sa mâchoire...

"Vous affronterez d'abord les bargoniens à mains nues puis armé..." c'est ce que vous aviez lu au dos de la jaquette. Suivait ensuite une courte énumération d'appareils de combat aériens et terrestres. Mais ce qui n'était écrit nulle part, c'est que certains bargoniens tués à l'écran se rematérialisaient sur Terre et dans notre système solaire à bord de leur vaisseau spatial!

Car par l'intermédiaire du logiciel BARGON ATTACK, les bargoniens attaquent réellement la Terre.

Si la caissière et le vendeur d'INVADERS avaient ce sourire figé (mais cordial au demeurant) c'est qu'un masque en latex dissimulait leur visage bargonien.

L'APOCALYPSE

Malgré la distance incommensurable qui sépare nos deux planètes, les bargoniens ont réussi à intégrer le système solaire. Pour l'instant ils ne sont pas encore assez nombreux sur Terre. Ils se cachent. Paris et ses catacombes les abritent. Mais attention! Déjà leur flotte interstellaire se reconstitue aux confins de notre univers! Bientôt il sera trop tard! Quand les hordes bargoniennes déferleront, aucun rempart ne sera assez puissant pour protéger la Terre. L'invasion se précipitera quand un joueur arrivera à la phase ultime de l'attaque et qu'il fera exploser la planète Bargon à l'écran.

Alors à des milliards et des milliards d'années-lumière Bargon subira l'Apocalypse et puis disparaîtra... avant de renaître, sous nos yeux stupéfaits, dans le ciel de la planète Terre afin de la réduire à néant.

UNE SECTE BIEN MYSTERIEUSE

En attendant...

Vous vous promenez dans Paris... et soudain vous assistez à un assassinat. En toile de fond: la tour Eiffel, le Sacré-Coeur, les colonnes de Buren, les quais de la Seine et ses bouquinistes, la fontaine St Michel... tous ces monuments et tous ces lieux qui font la renommée de la capitale française... sans oublier les réserves du Louvre.

De temps en temps vous croisez un membre de l'Eglise Réformée du Partenariat Cosmique. Une cagoule dissimule son visage. Surtout ne l'irritez pas... Sinon gare... Cette secte mystérieuse est apparue depuis peu dans Paris. On ignore ses origines. Elle gagne en nombre de jour en jour et certains dont vous, s'en inquiètent. Cependant en son sein vous avez un allié: Sark... Sark a besoin de vous et vous ménage, vous servirez ses intérêts plus tard. Si vous êtes encore en vie bien sûr...

Donc baladez-vous! Ouvrez l'oeil. Furetez à gauche et à droite, repérez les détails qui clochent. Vous étiez à la poursuite d'un assassin? Vous allez à la rencontre d'un autre monde! Celui de Bargon!

Vous avez le sens de l'observation, un esprit déductif, des nerfs d'acier, des réflexes de pistolero... Alors pas de problème... Vous serez le grain de sable qui enrayera la machine de guerre bargonienne!

De toute façon vous n'avez pas le choix... Vous devez rester vivant... car SANS VOUS LA TERRE EST FICHUE!

LA PLANETE BARGON

Pour la sauver vous devrez même vous rendre sur Bargon! La nature sur Bargon est à l'échelle de la mégalomanie de ses habitants: démesurée! A l'infini du ciel s'oppose l'infini des espaces désertiques, l'abîme des canyons, la luxuriance tropicale des forêts. L'air y est stagnant: quand le vent souffle, c'est une tempête. Pas de hameau, pas de village, pas de ville! Seulement six mégapoles, dures, excessives, envahissantes.

Ne traînez pas. Si vous désirez faire du tourisme, attendez plutôt la normalisation des relations bargo-terriennes. Les bargoniens ne sont pas spécialement réputés pour leur sens de l'hospitalité. Ce qui les caractérise au contraire c'est leur xénophobie.

Les bargoniens sont des guerriers fanatiques!

La razzia est leur seul idéal!

La violence est leur seule compagne!

La mort est leur seule religion!

LE GRAND JEU

Pour nous envahir, ils risquent leur vie au GRAND JEU!

Des bargoniens courent sur un terrain immense. Tout autour de ce terrain des gradins volants sur

lesquels ont pris place les foules bargoniennes conviées au spectacle. La course est retransmise en direct sur les ordinateurs des terriens qui jouent à BARGON ATTACK en toute innocence. Du ciel bargonien, au milieu de l'arène, tombe en permanence un faisceau lumineux, le BATON DE LUMIERE, celui qui ouvre la VOIE, ou la ferme. C'est la matérialisation bargonienne des tirs terriens.

Les bargoniens touchés à l'écran meurent réellement sur BARGON, brisés par le bâton de lumière. Et si quelques-uns se rematérialisent sur Terre ou dans notre système solaire à bord de leur appareil de combat, la grande majorité des participants au GRAND JEU par contre n'a pas cette chance... Ceux qui réussissent (qui ont trouvé LA VOIE comme ils disent) ont forcément un parent ou ami à venger, ou plus simplement une revanche à prendre sur la peur qu'ils ont éprouvée au moment de mourir.

Aussi n'espérez d'eux aucune pitié!

Pitié? Ce mot n'existe pas en langue bargonienne!

2- INTERACTIVITE

Pour l'ensemble du jeu, l'ergonomie d'utilisation est simplifiée à l'extrême.

LE ROLE DES CURSEURS

Lorsque vous promenez le curseur "flèche" sur l'écran, cela correspond à l'action d'examiner. Un texte s'affiche lorsque vous passez sur une zone active (soit un simple mot, soit un commentaire du héros). Ceci permet de repérer:

- les objets ou endroits remarquables.
- les personnages: vous pouvez leur montrer ou leur donner un objet, ou bien leur permettre de s'exprimer.
- la sortie: le curseur "flèche" se transforme alors en curseur "porte".

Lorsque vous cliquez le curseur "flèche" :

- au sol: le héros se déplace s'il y a lieu jusqu'à l'endroit indiqué.
- sur un endroit remarquable: le héros se déplace vers la zone cliquée et accomplit l'action si nécessaire (pousser une porte...).
- sur un objet : le héros se déplace vers l'objet, le ramasse, l'objet devient le curseur et la phrase "UTILISER(nom de l'objet)SUR" s'affiche. L'objet peut être utilisé immédiatement ou être mis en inventaire.

L'UTILISATION DES OBJETS

Une fois l'objet au bout du curseur, vous pouvez :

- le mettre en inventaire: cliquez le bouton droit à n'importe quel endroit.
- l'utiliser sur une zone: si vous déplacez le curseur "objet" sur l'écran vous voyez apparaître le nom des zones actives; si vous cliquez le bouton gauche cela permet l'utilisation de l'objet sur la zone choisie, ex: "UTILISER CLE SUR SERRURE". L'action est déterminée par l'objet: le héros se déplace et accomplit l'action.

- l'utiliser sur vous: si vous cliquez le bouton gauche sur le héros, ex: "UTILISER CAGOULE SUR MOI".

NOTA: utiliser un objet sur un autre objet de l'inventaire.

Une fois l'objet au bout du curseur, déplacez-le dans le coin haut/ gauche de l'écran et cliquez: l'inventaire s'ouvre présentant la liste des objets disponibles.

L'INVENTAIRE

Lorsque vous cliquez le bouton droit de la souris avec le curseur "flèche", cela fait apparaître le menu inventaire et son contenu disposé en ligne. Cliquez le bouton gauche sur une ligne et l'objet devient curseur; vous pouvez alors "utiliser sur" ou "remettre en inventaire" (voir cas précédents).

Refermez l'inventaire en cliquant le bouton droit n'importe où, ou bien le bouton gauche à l'extérieur de la fenêtre "inventaire".

LA GESTION

Un menu "sauver, charger, quitter" est appellable à tout moment par la touche fonction F1 ou lorsque vous cliquez le coin haut/gauche de l'écran. Ce menu est proposé systématiquement en cas d'échec de la mission.

- *sauver* : quinze positions pour sauvegarder l'état du jeu sur une disquette externe (ou sur un disque dur) apparaissent. Cliquez sur l'une des lignes, entrez le nom de la sauvegarde, validez. Pour annuler toutes les sauvegardes, effacez le fichier .CAT.

- *charger* : chacune des quinze positions peut être reprise. Vous retrouvez le jeu dans l'état où vous l'aviez sauvegardé.

- *quitter* : vous permet de sortir du jeu.

MISE EN ROUTE DETAILLEE

1-DÉMARRER

1.1 - ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

1.2 - IBM PC et COMPATIBLES, DISQUETTES

Votre ordinateur étant initialisé, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Tapez GO puis envoyez la commande en pressant la touche ENTREE. Confirmez votre configuration (O), ou non (N).

Si vous tapez N, deux menus vous sont proposés:

- l'un présentant différentes cartes graphiques: faites votre choix suivant l'équipement de votre micro-ordinateur (carte Hercule, CGA, EGA, VGA...) en tapant la lettre correspondante comme indiqué à l'écran.

- un autre concernant le type de souris (de type Microsoft ou pas). Répondez en tapant la lettre correspondante. Attention **ce logiciel ne tient pas compte des joysticks sur PC**, utilisez le clavier ou la souris.

Puis une troisième option vous est offerte (la première si vous avez tapé O), elle concerne le son. Attention, le choix "son avec Intersound MDO" n'est possible que si vous possédez cette interface (voir présentation de INTERSOUND MDO en dernière page de ce manuel) .

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM : Voir procédure décrite au § ci-après.

1.3- IBM PC et COMPATIBLES, DISQUE DUR

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A (ou B), et tapez A: (ou B:) puis envoyez. Tapez **INSTALL** puis envoyez. Suivez alors les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit

de se placer dans le répertoire (directory) du disque dur où a été installé le jeu. Tapez alors **GO** puis envoyez.

ATTENTION: Vous devez disposer d'au moins 550 K de mémoire RAM libre conventionnelle hors mémoire étendue. Pour vérifier la mémoire libre de votre ordinateur, tapez CHKDSK puis pressez la touche ENTER.

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM :

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez:

- Diminuer le nombre de "Files" et "Buffers" spécifié dans le fichier CONFIG.SYS. Pour modifier ce fichier, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement le fichier CONFIG.SYS dans son état initial.
- Créer une disquette système "bootable" à partir d'une disquette vierge. Pour cela, conformez-vous aux instructions du manuel du MS-DOS. Pour toute utilisation du jeu, insérez cette disquette dans le lecteur avant d'allumer l'ordinateur. Lancer ensuite le jeu comme indiqué précédemment.

1.4- CDTV

Insérez le CD dans votre lecteur et allumez le CDTV. Le jeu est prêt à fonctionner. Déplacez le curseur à l'écran au moyen des quatre touches "flèches" de votre télécommande. Appuyez sur les boutons gauche et droite pour sélectionner.

Si vous avez des difficultés pour déplacer le curseur à l'écran, appuyez une seule fois sur le bouton "Joy/Mouse" de votre télécommande.

1.5- CD-ROM

Insérez le CD dans le lecteur CD-ROM.

Si vous ne disposez pas de disque dur, insérez une disquette vierge formatée dans le lecteur A (ou B). Depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:), tapez **INSTALL** (envoi) et suivez les instructions à l'écran pour l'installation sur une disquette. Après l'installation, pour lancer le jeu, tapez **GO** après le **A:\>** puis envoyez. Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant **BGO** (envoi).

Si vous disposez d'un disque dur, depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:) tapez **INSTALL** et suivez les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire (directory) du disque dur où a été installé le jeu. Tapez **GO** (envoi). Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant **BGO** (envoi).

ATTENTION : Vous devez disposer d'au moins 490 Ko de mémoire RAM libre conventionnelle hors mémoire étendue. Pour vérifier la mémoire libre de votre ordinateur, tapez CHKDSK puis pressez la touche ENTER.

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM :

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez:

- Diminuer le nombre de "Files" et "Buffers" spécifié dans le fichier CONFIG.SYS.
- Désactiver la ligne installant le driver microsoft du CDROM dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Cette ligne commence généralement par: MSCDEX. Pour désactiver cette ligne, placez au début de la ligne le mot: REM.

Pour modifier ces fichiers, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT dans leur état initial.

IMPORTANT

En cas de mauvais fonctionnement de votre CD après la procédure de lancement décrite dans le manuel, et si vous avez une disquette jointe à votre CD, utilisez la procédure de lancement suivante :

Si vous ne disposez pas de disque dur, après avoir mis en service votre ordinateur, mettez la disquette de lancement dans le lecteur A, puis tapez **A:** (envoyez) puis **GO** (envoyez)

En cas de mauvais fonctionnement, recommencez en tapant **BGO** (au lieu de GO).

Si vous disposez d'un disque dur, copiez tout le contenu de la disquette de lancement dans votre répertoire de jeu. Tapez **GO** (envoi). Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, tapez **BGO** (envoi).

2- PASSER LE TEST DE PROTECTION

Le test a lieu sur un écran où figure un jackpot à côté d'un clavier à touches colorées et numérotées.

Vous disposez d'un livret composé de couleurs repérées par une lettre et un nombre. Le jackpot affiche un code composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Exemple C 127.

Prenez votre livret et relevez la couleur de la case indiquée par ces coordonnées. Exemple: vert.

Si vous utilisez **la souris**: positionnez le curseur sur la touche portant la couleur de la dite case, en l'occurrence la touche verte, et cliquez (la touche s'enfonce); positionnez le curseur sur ENTER et cliquez pour confirmer votre choix.

Si vous utilisez **le clavier numérique de votre micro**, pressez la touche portant le chiffre correspondant à la dite couleur, puis la touche ENTER pour confirmer votre choix.

La touche "S.O.S." résume ces instructions successivement en français, anglais, allemand, espagnol ou italien. Pour les lire:

- à la souris, cliquez sur "SOS"
- au clavier, pressez la barre ESPACE.

L'INTERFACE SONORE INTERSOUND MDO

Avec **INTERSOUND MDO**, interface sonore pour les compatibles PC non portables, la qualité des sons obtenus est comparable aux ordinateurs les plus performants dans ce domaine.

Vous trouverez cet interface chez votre revendeur de micro-informatique ou sur simple demande à COKTEL VISION.

En cas de problème d'utilisation, contactez notre SAV.

MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin.

Néanmoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles, ou si vous avez des remarques à nous adresser en vue d'une amélioration possible, n'hésitez pas à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

S.A.V.
COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
Immeuble "Galilée"
5, rue Jeanne Braconnier
92366 - MEUDON-LA-FORET Cedex
Tel.: (33-1) 46.30.13.89