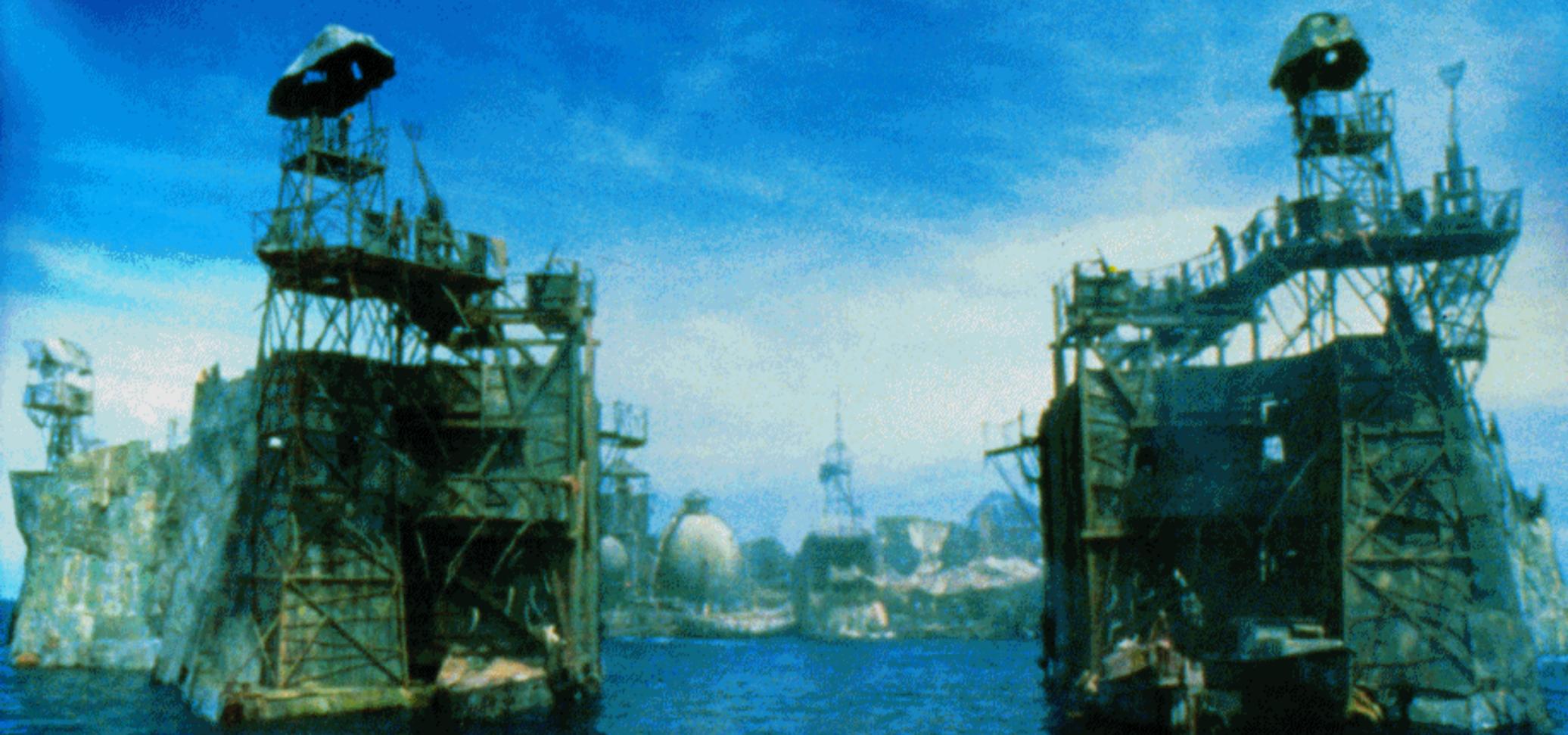


WATERWORLD™

The Quest for Dry Land



Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

TABLE DES MATIERES

CONFIGURATION REQUISE

INSTALLATION

CONTEXTE

DESCRIPTION DU JEU

ECRANS D'INTRODUCTION

CONTROLES

ECRAN DE JEU

PICK-UPS

MENUS DES OPTIONS

CONSEILS DE JEU

CREDITS

SITE INTERNET DE INTERPLAY PRODUCTIONS

SERVICE CLIENTELE

INFORMATIONS

INFOS COMPLEMENTAIRES



CONFIGURATION REQUISE

- IBM ou Pentium™ 90 100% compatible ou une version plus rapide MS-DOS 6.2 ou supérieure
- 16 Mo de RAM
- Sound Blaster 16/AWE 32 ou 100% compatible
- Carte vidéo et moniteur SVGA compatible
- Souris 100% compatible Microsoft
- Lecteur CD-ROM double vitesse
- 65 Mo d'espace libre sur le disque dur

INSTALLATION

DOS

Afin de pouvoir utiliser Waterworld sous DOS, vous devez installer le jeu sur votre ordinateur. Un minimum de 65 Mo d'espace libre sur le disque dur est nécessaire.

1. Au prompt DOS, insérez le CD Waterworld dans votre lecteur CD-ROM.
2. Placez-vous sur votre lecteur CD-ROM. Par exemple, si votre lecteur CD-ROM est représenté par la lettre D:, tapez D: puis appuyez sur <ENTREE>.
3. Tapez INSTALL et appuyez sur <ENTREE>.
4. Suivez les instructions apparaissant à l'écran pour choisir où installer le jeu et sélectionner votre carte son.
5. Tapez WW et appuyez sur <ENTER> pour lancer le jeu.

Exécuter Waterworld

1. Au prompt du DOS, passez au répertoire où vous avez installé Waterworld. Par exemple, si vous choisissez le chemin d'installation par défaut, tapez CD\INTRPLAY\WW puis appuyez sur <ENTREE>.
2. Tapez WW pour lancer le jeu.

Windows 95

Avant de pouvoir utiliser Waterworld sous Windows 95, vous devez installer le jeu sur votre ordinateur. Un minimum de 65 Mo d'espace libre sur le disque dur est nécessaire.

1. Lancez Windows 95 comme à l'accoutumée. Puis insérez le CD Waterworld dans votre lecteur CD-ROM et attendez qu'apparaisse l'écran d'exécution automatique.
2. Si c'est la première fois que vous installez Waterworld, vous aurez la possibilité d'installer le jeu ou d'annuler la procédure d'installation. Cliquez sur le bouton 'Install' pour commencer l'installation.
3. Suivez les instructions apparaissant à l'écran pour terminer l'installation.

Exécuter Waterworld

Insérez le CD Waterworld dans votre lecteur CD-ROM, et cliquez sur le bouton 'Play' dans l'écran d'exécution automatique.

CONTEXTE

L'histoire

Le jeu Waterworld, comme le film dont il est inspiré, se situe dans un futur proche: la fonte des glaces polaires provoquée par le réchauffement de la Terre a entraîné l'immersion des continents sous des millions de tonnes d'eau.

L'histoire de l'humanité a été presque entièrement balayée. Aucun survivant ne se souvient des glorieux événements qui ont marqué notre race. Très peu d'entre eux savent ce qu'était réellement le monde avant Waterworld. En fait, les survivants pensent que le monde est né d'un 'Grand Déluge', il y a des milliers d'années.

Les Atolls

Alors que le niveau croissant des mers commençait à engloutir de plus en plus de terres, de nombreuses personnes ont décidé de faire du milieu marin leur environnement avec les moyens du bord. Ils ont fini par s'allier et sauver tout ce qu'ils ont pu pour construire des atolls et d'énormes bidonvilles flottants. Beaucoup doivent lutter pour survivre sur ces monstruosité instables.



La vie à Waterworld est extrêmement stricte. Le gaspillage inconsidéré des anciens n'a plus cours. Tout doit être soigneusement préservé et recyclé continuellement. Les seules autres possibilités d'obtenir les précieuses marchandises sont de les négocier ou de les voler aux plus faibles.

Les autres survivants

Les habitants des atolls ne sont pas les seuls survivants du raz-de-marée destructeur.

Il y a aussi les Drifters solitaires; des commerçants qui vivent seuls sur des yoles ou des bateaux, se déplaçant d'atoll en atoll pour se procurer les marchandises dont ils ont besoin. Ils offrent tout, de la terre (pour faire pousser de maigres cultures) à l'eau (c'est ainsi que les habitants des atolls appellent l'eau douce, une denrée rare).

Les Smokers sont des bandes féroces, les pirates d'autrefois en quelque sorte. Ils prennent ce dont ils ont besoin à la première occasion. Ils habitent dans les vestiges de la civilisation, souvent sur les épaves pourries d'énormes pétroliers, ils n'éprouvent aucun sentiment de compassion pour les autres survivants et attaquent tous ceux qu'ils rencontrent. Ils sont obsédés par le carburant, qui alimente les anciens véhicules leur permettant de lancer leurs attaques éclairs.

Ils ne sont pas les seuls survivants des mers. Les Drifters qui font escale sur les atolls régaleront souvent (moyennant finance) les habitants en leur racontant comment ils ont échappé de justesse à différentes tribus installées sur de lointains atolls. Des fous fanatiques qui vénèrent la technologie, d'autres qui sont revenus à des états de sauvagerie très primaires, perdant littéralement, lors de ce retour en arrière, l'usage de la parole.

Le Marin

Les Drifters parlent aussi d'un étrange Drifter voyageant sur un puissant trimaran. On dit que ce guerrier extraordinaire est un mutant ou la réplique génétique de ce que deviendra l'homme sur Waterworld.

On raconte qu'il est doté de branchies, comme les poissons, et qu'il peut rester sous l'eau pendant des heures.

On dit aussi que ses pouvoirs de lutteur sont légendaires et qu'il possède en quantités abondantes terre et autres marchandises.

Le jeu

Dans le jeu, vous êtes le Chef de guerre. Votre mission consiste à déterminer les stratégies d'attaque et de veiller à la défense de votre atoll. Vous commandez vos équipes de guerriers et leur fournissez des armes. Vous négociez avec les Drifters et disposez d'une vue isométrique pour observer ce qui se passe.

Au début du jeu, vous dérivez avec les autres habitants des atolls sur des radeaux après que votre atoll ait été détruit par les Smokers. Votre première tâche consiste à prendre un nouvel atoll et à protéger votre peuple d'une mort certaine sur les mers.

Il y a ensuite 21 missions. Au cours de celles-ci, l'histoire commence à se révéler et à définir le jeu. L'histoire est racontée au travers du carnet de bord du Chef de guerre et par le biais de 25 séquences cinématographiques spécialement filmées à Hollywood et utilisant les décors et les acteurs du film Waterworld.

Que le spectacle commence!

DESCRIPTION DU JEU

Dans Waterworld, vous serez à la tête d'un groupe d'hommes désespérés. Vous devrez accomplir de nombreuses missions épuisantes où vous devrez utiliser votre intelligence et mettre au point des tactiques pour vaincre l'ennemi. Vous devez décider du nombre d'hommes que vous souhaitez emmener en mission et une fois arrivé à destination, vous devrez utiliser tous les moyens à votre disposition pour assurer leur survie.

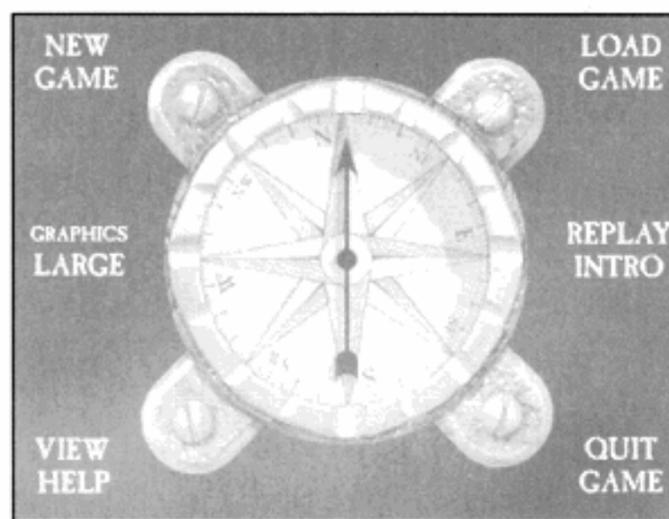
Avant chaque mission, vous recevrez un briefing de vos objectifs.

ECRANS D'INTRODUCTION

Après les crédits et l'introduction, vous verrez apparaître l'écran de démarrage.

ECRAN DE DEMARRAGE

L'écran de démarrage fait apparaître une boussole et 6 options, NOUVELLE PARTIE, CHARGER UN JEU, GRAPHIQUES, REPASSEZ L'INTRO, VOIR L'AIDE et QUITTER LE JEU. A l'aide de la souris, positionnez le curseur sur une de ces options et appuyez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS (BGS) pour confirmer votre choix.



NOUVELLE PARTIE

Cette option permet de commencer une toute nouvelle partie de Waterworld.

CHARGER UN JEU

Ceci vous permettra de recharger une de vos parties précédemment sauvegardées.

Vous avez le choix entre six emplacements de jeu. Vous pouvez soit placer le curseur de la souris sur l'emplacement requis et cliquez sur la fenêtre O.K. à l'aide du BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS, ou utiliser les touches directionnelles HAUT et BAS pour mettre en surbrillance votre choix, puis appuyer sur Entrée. A l'aide du BGS, appuyez sur la fenêtre annuler pour retourner à l'écran de démarrage.

GRAPHIQUES

A l'aide du BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS, vous pouvez alterner entre GRANDES et PETITES. Cette option permet de modifier la taille des graphismes du jeu. En sélectionnant l'option PETITES, vous pourrez voir une plus grande partie de la carte, mais avec une résolution moindre.

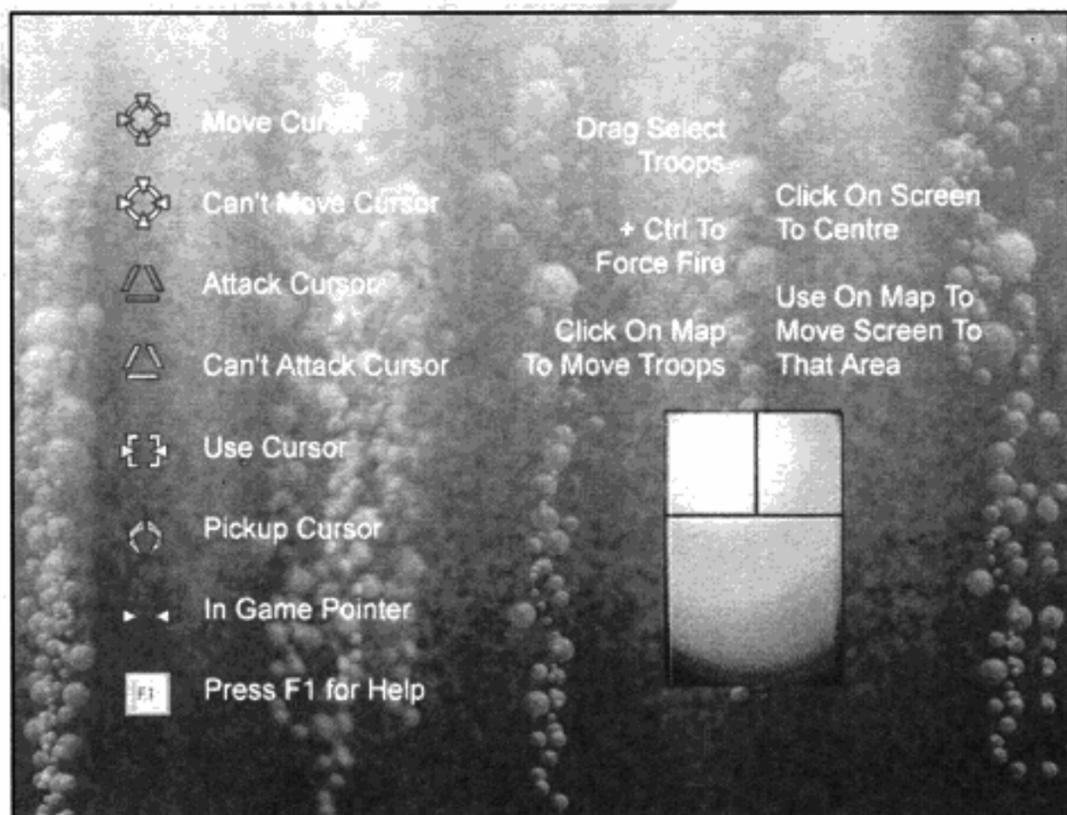
REPASSEZ L'INTRO

Cette option permet de revoir le film d'introduction puis de retourner à l'écran de démarrage.

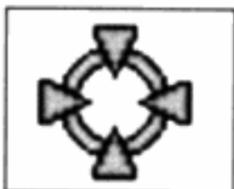
VOIR L'AIDE

Cette option vous permettra de revoir les commandes de jeu.

L'écran suivant apparaîtra.

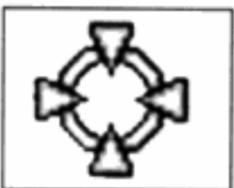


COMMANDES



CURSEUR DE DEPLACEMENT

Lorsque ce curseur apparaît, plusieurs troupes sont sélectionnées. Si vous cliquez à l'aide du BGS n'importe où sur l'écran, les troupes sélectionnées se déplaceront le plus rapidement possible vers cet endroit.



CURSEUR IMPOSSIBLE DE DEPLACEMENT

Indique qu'aucune troupe ne peut se déplacer vers l'endroit choisi.



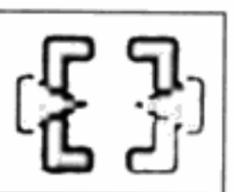
CURSEUR D'ATTAQUE

Ce curseur indique que les troupes sélectionnées peuvent attaquer l'endroit ou les ennemis se trouvant actuellement sous le curseur. Cliquez sur le BGS, les troupes sélectionnées lanceront la meilleure attaque possible.



CURSEUR IMPOSSIBLE D'ATTAQUE

Indique que les troupes sélectionnées ne peuvent attaquer la position spécifiée.



CURSEUR D'UTILISATION

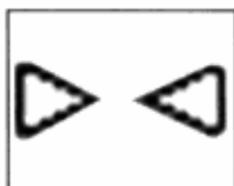
Il y a certains objets dans le jeu (par exemple un levier pour ouvrir une porte) dont vos troupes auront besoin. Lorsque le curseur se trouve au-dessus d'un de ces objets, il se transformera en CURSEUR D'UTILISER. Utilisez le BGS pour que les troupes sélectionnées s'approchent de l'objet et l'utilisent.



CURSEUR DE RAMASSEMENT

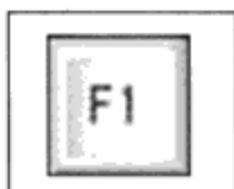
Vous remarquerez quelques objets à ramasser sur l'écran de jeu; beaucoup d'entre eux permettent d'améliorer les qualités de combat et la force des habitants de votre atoll. Lorsque vous voyez un de ces objets, sélectionnez l'un de vos hommes, placez le curseur sur l'objet à ramasser et utilisez le BGS pour que l'habitant de votre atoll ramasse cet objet et que ces capacités en soient accrues.





POINTEUR DU JEU

Utilisez ce pointeur pour passer d'un menu à l'autre et changer les armes de votre armée pendant la partie.



F1

Appuyez sur F1 pendant la partie pour faire apparaître l'écran d'aide interne.

SELECTIONNER PLUSIEURS TROUPES

Il est possible de sélectionner un groupe de troupes. Pour sélectionner simultanément un groupe de troupes, maintenez enfoncé le BGS et déplacez la souris pour définir une délimitation. Toutes les troupes comprises dans le cadre de cette fenêtre feront partie intégrante du groupe de troupes actuellement sélectionné.

+ CTRL POUR UN TIR FORCE

Si vous maintenez enfoncé la touche CTRL tout en cliquant à l'aide du BGS, vos troupes seront contraintes de tirer sur la position sélectionnée.

CLIQUER SUR LA CARTE AVEC LE BGS POUR DEPLACER LES TROUPES

Tout comme le CURSEUR DE DEPLACEMENT présenté ci-dessus, lorsque vous cliquez avec le BGS sur une partie de la carte, les troupes actuellement sélectionnées marcheront dans cette direction.

UTILISER LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS SUR L'ECRAN POUR CENTRER

Lorsque vous cliquez à l'aide du BOUTON DROIT DE LA SOURIS (BDS) n'importe où sur l'écran de jeu, l'écran sera centré sur cette position.

UTILISER LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS POUR AMENER L'ECRAN A CET ENDROIT

Lorsque vous cliquez à l'aide du BDS sur la partie de la carte de l'écran, l'écran sera centré sur cette zone.

QUITTER LA PARTIE

Ceci vous permet de quitter la partie et de retourner à votre système d'exploitation, Windows ou DOS.

ECRAN JOURNAL DE BORD

Le journal de bord fait état de tout ce que vous avez pu enregistrer. Le JOURNAL DE BORD est automatiquement mis à jour au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu.

CARTE DE BRIEFING

Vous verrez ensuite une carte de briefing, décrivant la mission à venir. Cette carte présentera le scénario, les points importants à retenir et quelques indices essentiels à votre réussite.

Vous verrez 5 boutons au bas de cet écran:

CHARGER

En cliquant sur ce bouton, vous pourrez charger un de vos jeux précédemment sauvegardés.

SAUVER

Vous permet d'enregistrer la partie actuelle à l'endroit où vous êtes rendu.

QUITTER

Pour abandonner la partie.

REPASSER

Permet de répéter les informations fournies dans la CARTE DE BRIEFING

JOUER

Lorsque vous cliquez sur ce bouton, vous confirmez que vous acceptez la mission.

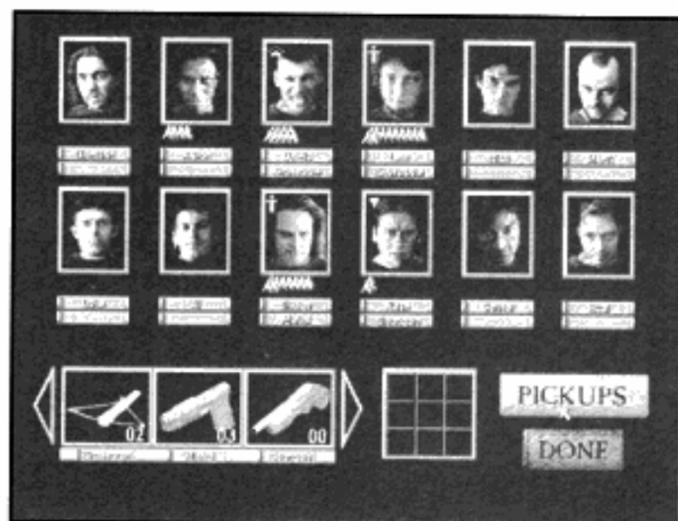
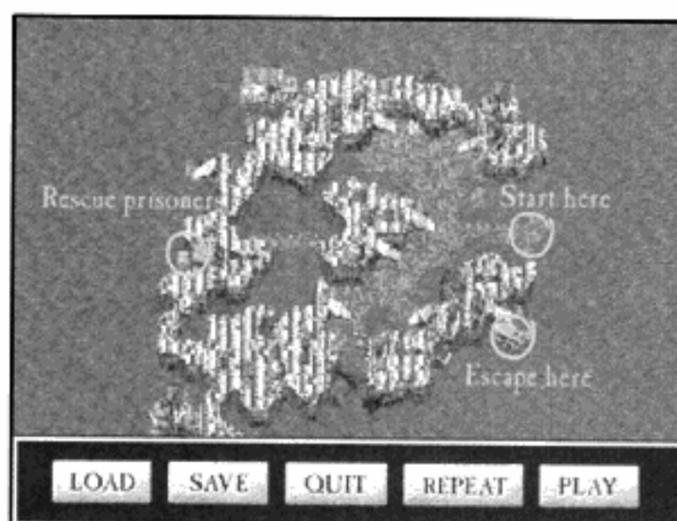
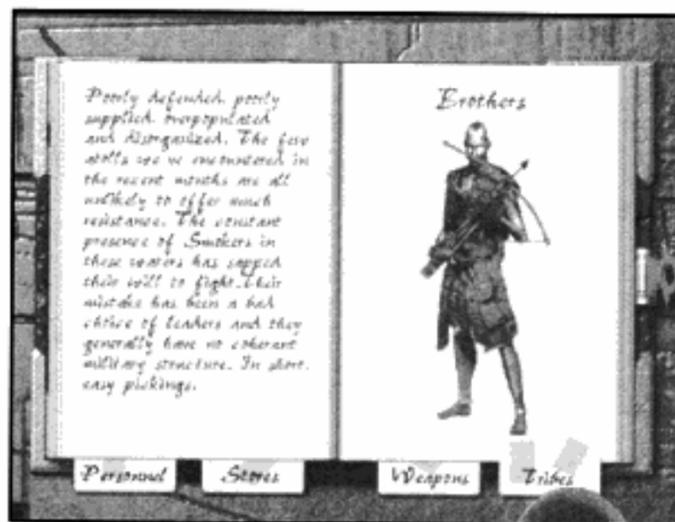
ECRAN DE SELECTION DES ESCOUADES

C'est dans l'ECRAN DE SELECTION DES ESCOUADES

que vous sélectionnez les hommes pour votre mission.



Au centre de l'écran, vous verrez les hommes actuellement disponibles; c'est parmi eux que vous pouvez choisir pour attaquer votre prochaine mission.



Dans la partie inférieure gauche de l'écran, vous trouverez la liste des armes disponibles. Les flèches gauche et droite vous permettent de passer en revue vos armes (au départ, la liste est limitée car vous n'avez pas encore acquis beaucoup d'armes). A côté de chaque arme se trouve un numéro, indiquant le nombre d'armes de ce type dont vous disposez.

Pour armer un homme, maintenez le BGS enfoncé sur l'arme désirée. Votre curseur se transformera et indiquera cette arme. Amenez le curseur sur l'homme souhaité et relâchez le BGS. Si vous changez d'avis, vous pouvez répéter cette opération avec une nouvelle arme et la précédente sera automatiquement remise dans votre stock d'armes. Si vous changez d'avis et décidez de ne pas utiliser un personnage particulier pour une mission, placez le curseur sur le visage des personnages concernés et maintenez enfoncé le BGS, afin de "ramasser" l'arme qu'il possède; vous pouvez la "remettre" dans le magasin d'armes au bas de l'écran.

REMARQUE: vous devez armer au moins un personnage afin de pouvoir accéder à l'écran suivant.

A droite de l'écran se trouve un bouton appelé PRISES; cliquez dessus pour savoir quels sont les pick-ups que possède votre escouade (elle ne possède rien au départ). Ce bouton prend alors le nom d' ARMES; cliquez à nouveau dessus pour savoir quelles sont les armes dont vous disposez.

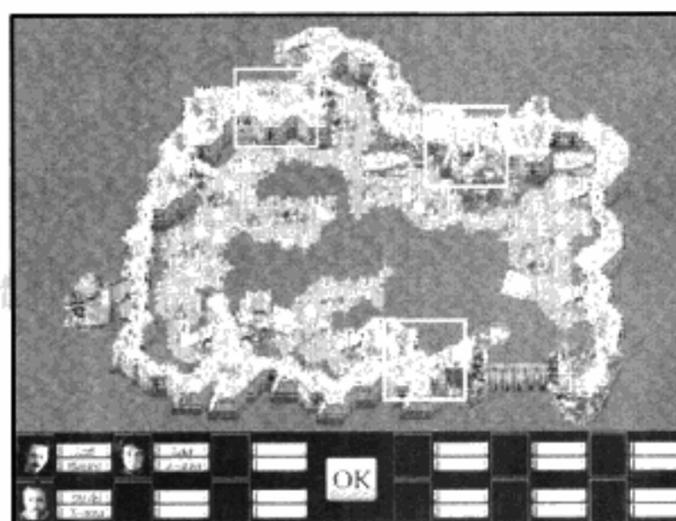
Lorsque vous êtes prêt pour la mission, cliquez sur le bouton FAIS dans la partie inférieure droite de l'écran.

ECRAN DE DEPLOIEMENT

Cet écran vous permet de spécifier les endroits à partir desquels vos troupes vont commencer leurs missions défensives.

La partie supérieure de l'écran montre la disposition de la zone de conflit et la section inférieure présente les habitants de vos atolls. Il vous suffit de maintenir enfoncé le BGS sur l'habitant que vous souhaitez placer et de le placer sur une des zones de départ prédéfinies (fenêtres de couleur). Sa photo (dans la partie inférieure de l'écran) sera entourée d'un cadre portant la couleur de la zone dans laquelle il est déployé. Si vous changez d'avis concernant le déploiement des habitants des atolls, vous pouvez cliquer sur leur visage (dans la partie inférieure de l'écran) avec le BDS pour annuler leur déploiement.

REMARQUE: si vous ne spécifiez pas de déploiement pour vos troupes, elles seront automatiquement déployées.



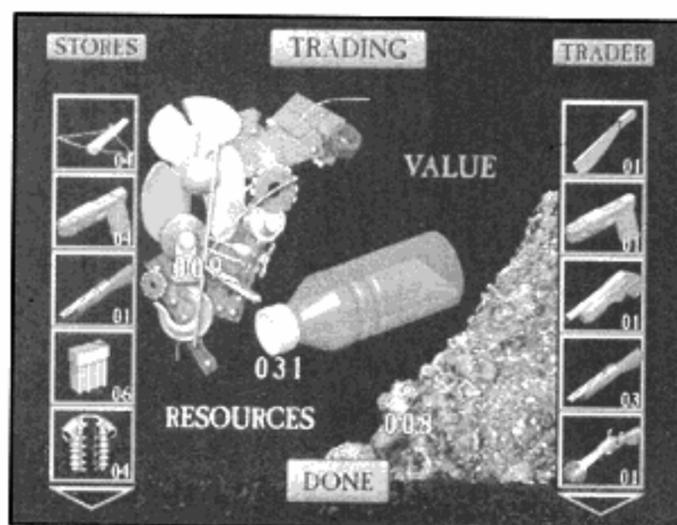
ECRAN DE COMMERCE

Après chaque mission, vous serez contacté par un marchand. Cet écran vous permet d'échanger les objets et les armes de missions précédentes.

Les fenêtres d'objets dans la partie gauche de l'écran contiennent votre stock actuel d'armes et les articles négociables. Les fenêtres d'objets à droite contiennent les marchandises que le commerçant vend.

Pour acheter un article, maintenez le BGS enfoncé dessus et amenez-le sur la gauche de l'écran (votre côté).

Si vous ne disposez pas de suffisamment de ressources pour acheter l'article, une tonalité se fera entendre et aucune transaction ne pourra se faire. Pour vendre un objet, maintenez enfoncé le BGS sur l'objet que vous souhaitez vendre, amenez-le sur la partie droite de l'écran (le côté des marchands), puis relâchez le bouton. La transaction aura lieu et votre stock de ressources (visible au centre de l'écran) sera crédité.



CONTROLES DE JEU

Vous êtes désormais à la tête d'une petite bande d'hommes désespérés mais loyaux. Ils vous obéiront au doigt et à l'œil.

DEPLACER LA SOURIS

Si vous déplacez la souris vers les côtés de l'écran de jeu, l'écran défilera dans cette direction.

BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS

Le BGS ordonne à vos troupes d'effectuer certaines actions définies par le curseur.



BOUTON DROIT DE LA SOURIS

Permet de centrer l'écran sur la zone sélectionnée.

F1

F1 permet de faire apparaître un résumé de mission pour la mission actuelle.

Pour vous déplacer sur l'écran, il vous suffit de placer le curseur sur le côté de l'écran de jeu que vous souhaitez voir. Pour survoler de grandes parties de la carte, vous pouvez aussi cliquer avec le BDS sur la petite section de la carte dans la partie inférieure droite de l'écran, ou encore utiliser les touche directionnelles.

Pour sélectionner un homme de votre groupe, placez le curseur sur lui et cliquez avec le BGS, il vous reconnaîtra et une petite barre de statut s'allumera à côté de lui (vous verrez apparaître ses statistiques dans la partie supérieure droite de l'écran). Il est désormais prêt à recevoir des instructions.

Pour sélectionner simultanément un groupe d'hommes, maintenez enfoncé le BGS et placez/tirez la souris de façon à ce qu'elle définisse une fenêtre. Toutes les troupes se trouvant à l'intérieur de cette fenêtre feront partie de la troupe actuellement sélectionnée.

Pour ordonner aux membres sélectionnés de votre troupe de se déplacer, placez le curseur sur une portion de l'écran (un CURSEUR DE DEPLACEMENT vert vous indiquera si c'est une portion valide de l'écran) et cliquez à l'aide du BGS. Vos troupes sélectionnées s'approcheront le plus possible de cet endroit.

Pour ordonner aux membres sélectionnés de votre troupe d'attaquer, placez le curseur sur l'ennemi (un CURSEUR D'ATTAQUE rouge apparaîtra) et cliquez à l'aide du BGS. Vos troupes sélectionnées se déplaceront à une certaine distance et attaqueront.

Pour ordonner aux membres sélectionnés de votre troupe de ramasser une PRISE, placez le curseur sur l'objet à ramasser (un CURSEUR DE PRISE bleu apparaîtra) et cliquez avec le BGS. Vos troupes sélectionnées se déplaceront pour ramasser la PRISE.

Pour ordonner aux membres sélectionnés de votre troupe d'utiliser un canon ou un levier, placez le curseur sur l'objet à utiliser (un CURSEUR D'UTILISATION jaune apparaîtra) et cliquez à l'aide du BGS. Vos troupes sélectionnées s'approcheront et utiliseront l'objet.

CTRL plus BGS

Forcez toutes les unités sélectionnées à attaquer le terrain. En maintenant enfoncée la touche CTRL et en cliquant à l'aide du BGS, vous forcerez toutes les unités sélectionnées à attaquer cette zone.

MAJ plus BGS

Ajouter / enlever une unité à / d'un groupe. Maintenez enfoncée la touche Maj pour ajouter ou enlever une unité à un groupe.

TOUCHE ECHAP

Fait apparaître le menu des options.

CTRL plus 1 - 4

Ceci vous permet d'assigner des troupes à un groupe. Sélectionnez les troupes que vous souhaitez voir dans le groupe, puis, tout en maintenant enfoncée la touche CTRL, appuyez sur un numéro entre 1 et 4.

REMARQUE: vous pouvez assigner des groupes à des groupes.

1 - 4

En appuyant sur ces touches, vous sélectionnez les groupes de troupes précédemment enregistrés et centrerez l'écran sur l'endroit où ils se trouvent.

CTRL plus 5 - 8

Maintenez enfoncée la touche CTRL et appuyez sur les touches portant les numéros 5 à 8 pour sauvegarder un marqueur d'endroit. Vous pourrez ainsi passer de l'écran à n'importe quel endroit en appuyant simplement sur un bouton.

5 - 8

Permet de centrer l'écran sur un endroit sauvegardé comme indiqué ci-dessus.



TOUCHES CURSEURS

Pour se déplacer sur l'écran.

;

Permet de passer en revue les unités et de centrer sur chaque unité individuelle.

:

Permet de passer en revue les unités et de centrer sur chaque unité individuelle dans le sens inverse.

P

Permet de mettre la partie en pause. En appuyant une deuxième fois sur cette touche, vous reprendrez la partie.

L

Pour arrêter la vue sur le chef du groupe sélectionné. Très utile pour "suivre l'action".

U

Pour libérer la vue.

BARRE ESPACE

Sélectionner / Désélectionner toutes les unités.

BOUTON DROIT DE LA SOURIS

Centrer la vue sur un endroit.

+

Augmenter le volume des effets sonores.

)

Diminuer le volume des effets sonores.

TABULATION

Cacher/ afficher le panneau de contrôle.

MAJ plus D

Permet de passer en revue les niveaux de résolution graphique.

I / MAJ I

Cette option permet de placer tous les habitants des atolls en "mode automatique". Vos personnages se déplaceront et attaqueront les gens à volonté.

REMARQUE: ce mode est peu fiable et moins efficace que si vous donniez vous-même les ordres.

ECRAN DE JEU

L'écran de jeu est divisé en trois parties principales: la plus grande partie située à gauche est l'écran de jeu principal et vous y verrez vos troupes, les troupes de l'ennemi et le terrain sur lequel ces troupes s'affronteront.



Les parties supérieures et centrales droites de l'écran affichent le membre de vos troupes actuellement sélectionné, son arme et tout ce qu'il transporte. Cette section affiche également la barre d'informations du personnage qui vous informe de ce que font les personnages (attente, attaque, déplacement).

La plus petite section au bas de l'écran affiche une carte à petite échelle de la mission actuelle. Elle indique l'endroit où se trouvent les troupes ennemies mais aussi vos propres troupes. Elle peut aussi être utilisée pour manœuvrer rapidement sur l'atoll. (voir CONTROLES).

LES PRISES



Terre

La plus rare des ressources



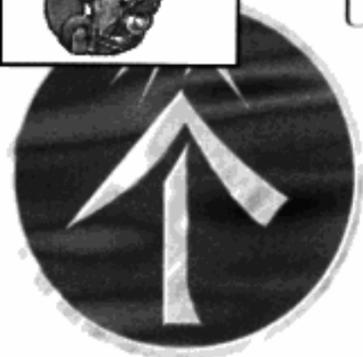
Eau

Une ressource négociable courante



Métal

Une ressource de valeur moyenne





Munitions

Pour tous les types d'armes



Super munitions

Infligent deux fois plus de dégâts que des munitions standard



Veste marron

Donne à celui qui la porte une protection contre certaines armes



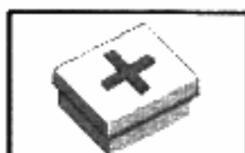
Veste bleue

Donne à celui qui la porte une protection contre certaines armes



Veste blanche

Donne à celui qui la porte une protection contre certaines armes



Trousse médicale

Permet de retrouver la santé



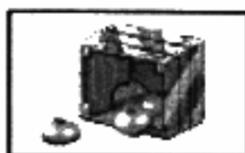
Amélioration d'armes

Accroît la cadence de tir d'une arme



Bottes de vitesse

Accroissent la vitesse de déplacement de celui qui les porte



Mines terrestres

Peuvent être lancées pour protéger une zone



Stimulant

Accroît la force de combat



Jumelles

Permettent de voir toutes les forces ennemies

MENU DES OPTIONS

Appuyez sur ECHAP pendant la partie pour faire apparaître le menu des options.

Vous pouvez cliquer à nouveau sur REPASSER si la mission ne se passe pas très bien et que vous souhaitez essayer une nouvelle fois.

RESUME DE BRIEFING vous rappellera quels sont vos objectifs et fera apparaître la carte des briefings.

VITESSE DE JEU a une barre coulissante que l'on peut déplacer à l'aide de la souris. Déplacez-la vers la gauche pour réduire la vitesse du jeu et vers la droite pour l'augmenter. Vous aurez peut-être besoin de la modifier pour les PC très rapides ou pour les niveaux plus difficiles plus loin dans la partie.

possède une barre coulissante qui contrôle la vitesse de défilement de la carte.

VOLUME D'EFFETS: la barre coulissante contrôle le volume des effets sonores. La gauche représente le minimum, la droite le maximum.

VOLUME DE MUSIQUE: la barre coulissante contrôle le volume de la musique du jeu.

DETAIL DE NIVEAU: la barre coulissante contrôle le niveau de la résolution graphique. Pour les PC lents, il sera peut-être nécessaire de réduire cette résolution, tandis que les PC plus rapides pourront fonctionner parfaitement avec une résolution élevée.

QUITTER: permet de quitter la partie.

REPASSER: ce bouton permet de quitter la fenêtre des options et de retourner à la partie.

CONSEILS DE JEU

Mission 1: première effluve de sang

Ceci devrait être une partie de plaisir. Les habitants de cet atoll ne semblent pas prêts à se battre. Peut-être que leur volonté de survie a disparu comme l'eau à travers les planches du pont.

Je crois que le Chef de guerre a raison lorsqu'il suggère de nous diviser en deux équipes, la première dans le niveau supérieur, la seconde dans le niveau inférieure.



J'en ai discrètement touché un mot au Tallyman et il m'a assuré qu'il me donnerait une des quatre arbalètes que nous possédons. Il me tarde de quitter cet endroit et d'éventrer quelques uns de ces poissons (ha ha ha).

Mission 3: première défense

Les Smokers arrivent, je sens les fumées que dégagent dans l'air leurs bateaux. Il faut protéger la machine à eau. Je vais me rendre directement au canon. Ça devrait les ralentir.

Mission 4: sauvetage

J'ai peur, je sais que nous devons sauver notre peuple, mais j'aimerais que cette fois, le Chef de guerre choisisse quelqu'un d'autre. Le Tallyman m'a donné un des pistolets du dépôt d'armes, mais je ne suis pas plus rassuré. Je vais me précipiter et sortir de là le plus rapidement possible. Je crois que je traverserai directement le milieu de l'atoll.

Mission 5: servez-vous

Le Tallyman m'a dit que nous avons besoin de ressources, c'est pourquoi nous partons pour cette mission stupide. Je ne vais pas quitter mon pistolet, il m'a bien servi lors de ma dernière mission et tant que j'aurai assez de munitions, je devrais pouvoir envoyer encore quelques personnes au fond des mines de recyclage.

Mission 7: l'œil de Dieu

Le Chef de guerre reste discret à propos de ce que nous sommes supposés chercher, mais ça doit être quelque chose de très important pour que nous attaquions un atoll aussi bien défendu.

J'essaie de convaincre un des membres de me donner une de ses paires de chaussures. Si je ne peux pas tuer tous les Smokers, je peux toujours essayer de les distancer.

Mission 8: une cible facile

Le Chef de guerre a dit que nous pourrions tous nous rouler dans la terre d'ici la fin de la journée, mais je n'en suis pas si sûr. Les éclaireurs nous ont dit que le prochain atoll est pratiquement désert mais l'expérience nous a appris que les apparences peuvent être trompeuses.

Ce matin, j'ai échangé ma ration d'eau contre une veste marron dans laquelle je me sens un peu plus en sécurité. Le Tallyman m'a dit qu'il allait essayer de m'avoir plus de munitions pour mon pistolet, mais il m'a averti que si je continue à l'utiliser à ce rythme, il devra le faire savoir au Chef de guerre et on me le retirera. Il est peut-être temps que je me procure une nouvelle arme.

Mission 10: la tanière de la bête

Mon pistolet m'a plus d'une fois sauvé la mise, mais je commence à manquer de munitions. Le Chef de guerre vient de nous annoncer que nous allons attaquer une des places fortes des Profanes. Si c'est le cas, j'ai intérêt à me procurer une trousse médicale.

Mission 11: U.S.S Ticonderoga

Ça y est, on va y aller. Je peux distinguer au loin les contours de la base des Profanes. D'après les éclaireurs, il y a un canon sur la gauche de la base mais on se demande ce qu'il protège. Je suppose qu'on l'apprendra toujours assez tôt.

Mission 13: pétrole à go-go

Le Tallyman est en désaccord avec le Chef de guerre quant à la nécessité de faire appel au Marin. J'espère vraiment qu'on va utiliser ses services car nous allons avoir besoin de toute l'aide possible pour mener à bien cette mission.

Mission 14: attaque surprise

Je crois que l'heure est venue d'échanger mon pistolet. Les gens qui approchent en bateau ont l'air de géants. Je vais essayer de me trouver un fusil à double canon si j'en trouve un.

Mission 15: bateau des inventeurs

Le Chef de guerre a dit que nous devons ramener rapidement le mec et nous tirer, mais je crois qu'il serait plus prudent d'essayer de tuer d'abord les Choppers, puis tenter le sauvetage. Certains sont d'accord avec moi, si seulement le Chef de guerre voulait nous écouter, nous aurions plus de chances de nous en tirer.

Mission 16: l'île des Choppers

Le Tallyman vient de me montrer un des lance-flammes du dépôt d'armes. C'est le genre d'armes qu'il nous faut pour la mission suivante.

Mission 17: le peuple au pouvoir



J'ai été choisi pour mener de front cette mission. J'ai fait mes adieux à ma famille et à mes amis sur cet atoll car je crains de ne jamais les revoir. Le Chef de guerre m'a donné les meilleures chaussures que nous possédons et une veste bleue. Je vais me reposer sur mon fidèle pistolet pour me

protéger, mais j'ai très peu d'espoir. Courir... courir... courir et prendre la fuite c'est la meilleure chose à faire. Que Poséidon me protège.

Mission 18: un bain de sang

Il y a des flèches partout, des personnes qui tombent sur les ponts, du sang qui coule à flots. Il faut arrêter ces animaux avant qu'ils ne nous déciment tous. Donnez-moi un lance-flammes et je les rôtirai tous.

Mission 19: en cage

Le Chef de guerre m'a choisi une nouvelle fois pour partir en éclaireur, mais l'atoll a l'air tranquille, trop tranquille. Mieux vaut garder un œil sur ces cages d'escaliers.

Mission 21: grillades express

Aujourd'hui, un chef d'atoll est venu nous parler en personne. Il nous a dit de décimer cette pourriture en totalité. Il a demandé au Tallyman de nous donner toutes les armes et les munitions dont nous avons besoin...

Quelques gars vont prendre des mini fusils, mais moi je veux un lance-flammes... je vais faire un barbecue ha ha ha.

Mission 22: attaque de Terre Ferme

Terre Ferme..... Et juste quelques Smokers en travers de notre chemin. Les éclaireurs m'ont dit que le diacre est à bord. Pour la première fois, je n'ai pas peur...Je vais lui envoyer une roquette dans la tronche. En route pour Terre Ferme.

CREDITS

INTELLIGENT GAMES

Programmation

Sunlich Chudasama
David Parsons

Programmation supplémentaire

John Barker
Martin Fermor
Philip Veale

Graphismes

Dee Jarvis
Alex Scarrow

Graphismes supplémentaires

Neil Crosbourne
Richard Evans

Rédaction artistique

Mark Giles

Tests R.-U.

Anthony Kirvell
Iain Mcneil
Lee Morse

Producteur exécutif

Matthew Stibbe

Producteur

Kevin Shrapnell

Assistant de production

Darren Esp

Directeur artistique

Richard Evans

Directeur technique

Philip Veale

Voix des briefings

Alex Arkell

Ingénieur du son des briefings

Mark Roberts

Enregistré aux studios d'enregistrement Tempo

Nous remercions:

Stephen Colberg
Liz Green
Lawrence Miles
Vince Denardo
et
Ali Atabek



INTERPLAY PRODUCTIONS

Producteur

Ryan Rucinski

Directeur AQ

Chad Allison

Assistant de direction

Colin Totman

Techniciens de l'assistance interne

Aaron Meyers
Bill Delk

Testeurs principaux

Marvic J Ambata
Darrell Jones

Testeurs

Stephan Reed
Frank Wesolek
Arlen Nydam
Evan Chantland
Anthony Md Taylor
Jim Harrison
Doug Avery
Erick Lujan
Tom Quast
Kaycee Vardaman
Shanna Sanpaolo
Rene Hakiki
Tim Anderson
Issac Zambrano

Compatibilité

Directeur de la compatibilité
Phuong Nguyen

Techniciens

Marc Duran
Derek Gibbs
Dan Forsyth
Aaron Olaiz
Jack Parker

Effets sonores du jeu

Larry Peacock

Supervision des effets sonores

Gregory R Allen

Direction de l'enregistrement

Michael Mcconnohie
Lisa Wasserman

Voix

Simon Prescott
Richard Epcar
Clynell Jackson Iii
Michael Sorich
Tom Wyner
Larry Peacock
Brian Christian

Enregistré aux studios Marc Graue

par Marc Graue

Montage des voix

Sergio Bustamante II
Doug Rappaport
Chris Borders

Supervision des voix

Chris Borders

Matriçage audio

Craig Duman
Sergio Bustamante II

Logiciel d'installation

INSTALIT de Helpful Programming Inc.

Gestionnaires de son Dos

Soundstream Tm
Gestionnaires de son Miles Design

Direction Service Clientèle

Hillari Abel

Direction RP

Stephanie Ramirez

Directeur de marketing

Paul Sackman

Directrice associée de marketing

Stacy Bremmer

Administration

Steve Spandle

Conception de la boîte & Graphismes

Antony Gray

Conception & Mise en page du manuel

Tracie D. Martin

Soutien technique

Hillari Abel
Matt Byrne
Mark Linn
Rafael Lopez
Rick Sanford
Paul Dew
Alton Tuttle
Rusty Treadway
Brian Quilter
Brennan Easlick
Tom Gardner
Gunnar Christensen
Jennifer Purcaro

Nous remercions particulièrement:

Tous nos amis de
MCA Droits de Publication,
les réalisateurs de Waterworld pour
leur soutien et pour nous avoir permis
d'utiliser les séquences du film.
Chuck Gordon,
Nancy Cushing-Jones,
Karen L. Davis,
Dave Fulton,
Noah Dudley,
Gladys (édition),

Phylis (montage des négatifs),
Niki et Sasha,
et de nombreuses "drogues"
(principalement, mais pas exclusivement,
les cigarettes et la caféine,
... et la bière bien sûr)
qui nous ont permis de
terminer ce jeu.

SEQUENCES CINEMATIQUES

Son de Effets

Arrangements sonores

Michael Mancini
Francois Vlainan

Bruiteurs

Gregg Barbanell
Vince Nicastro

Mixage des bruits

Brian Geer
Keith Rogers

Montage des bruits/Walla

Charles Deenen

Montage Walla supplémentaire

Elisabeth Sleum

Compression et traitement des séquences vidéo

Bill Stoudt

Montage des dialogues

Chris Borders
Charles Deenen

Musique

Richard Band

Montage et supervision de la musique

Charles Deenen
Brian Luzietti

Assistant montage de la musique

Ron Valdez

Matriçage de la musique

Tom Baker de Future Disc

Mixé à Efx en Dolby™

Ingénieurs mixage réenregistrement

Brian Risner
Liz Sroka

FILMS

Avec

Enforcer	R.D.Call
Elder	Zakes Mokae
Tallyman	Jack Kehler
Gregor	John Fleck
Chef de guerre	Vince Denardo

Scénario

Mark Giles
Steven Colberg

Extraits action "live" produits en association avec Interactive

Alliance Corporation aux studios Carthay

Directeur

Michael Conti

Producteur

Vince Denardo

Producteur I.A.C.

Mackenzie Waggaman

Assistant producteur

Dave Speaker

Producteur associé

Larry Davis

Superviseur du scénario

Ethlie Ann Varc

Comptable

Elizabeth Trujillo

Directeur de la photographie

Mackenzie Waggaman

Chef machiniste

Kurt Wolff

Assistant machiniste

Steve Dornbusch

Chef électricien

Mark Whitney

Assistant électricien

Brian Roach

Mixage son

Don Summer

Perchiste

Bryant Grizzel

Techniciens vidéo

Chris White

Conception des costumes

Barbara Gordon

Maquillage

Tammy Ashmore

Coiffure

Sue Maust

Concepteur de Production

Richard Anderson

Coordinateur des constructions

Roger Kelton

Accessoires et décors

Tracy Townsend

Driver et Swing

Charlie Dalrymple

Assistante département artistique

Amanda Morris Conti

Assistants de production

Steve Sloane
Darrin Jaques
Chris Darner

Prémontage de l'éclairage

Andy Horowitz
Philip Russman

Equipements d'après-production définitive

fournis par West Valley Studios
Chatsworth Ca

Montage

Marcus Weiss

Directeur de production

Rob Solomowitz

COPYRIGHT INTELLIGENT GAMES et INTERPLAY
PRODUCTIONS 1997

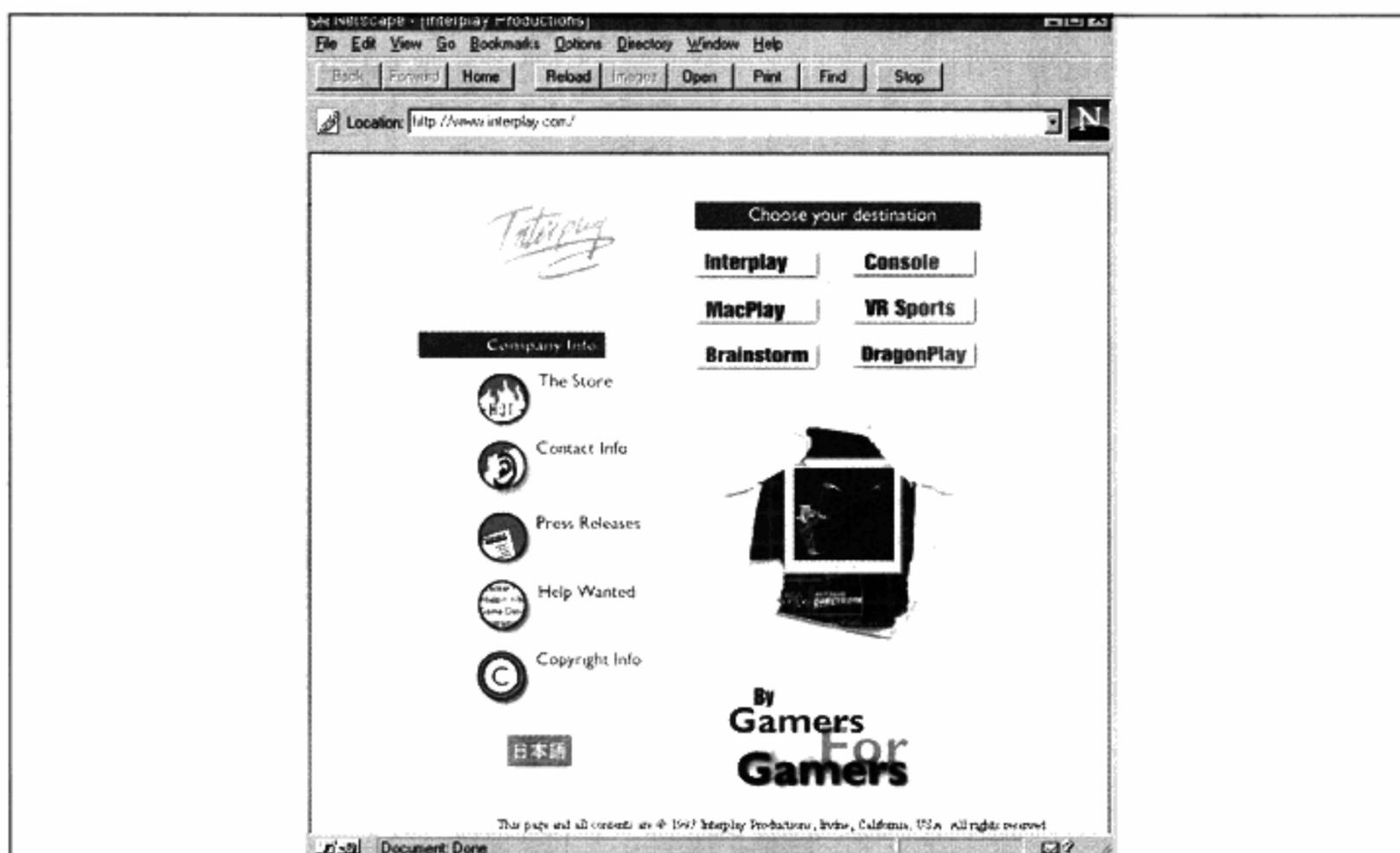


Le Site "World Wide Web" d'Interplay

Bienvenue au "Web" Interplay! Nous tenons à vous offrir des logiciels de divertissement interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons continuellement à rester à la pointe de la technologie. Ce site "Web" est l'exemple le plus récent des efforts que nous déployons pour vous offrir toute une profusion d'informations et d'opportunités.

Nous sommes nous-mêmes des fanatiques de jeux, et l'idée que d'autres fanatiques aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberspace nous ravit. Pas de pub, rien que des jeux d'enfer. Pour que le site fonctionne, notre objectif est de faire en sorte qu'il reste frais et nouveau. Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Utilisez donc les options de feedback de ces pages et exprimez-vous. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir dans les semaines et les mois à venir car nous présenterons de nouvelles zones fabuleuses.

Encore une fois, Bienvenue!
Brian Fargo



Comment nous trouver

Le site "World Wide Web" d'Interplay est un service Internet destiné à vous apporter les toutes dernières informations sur Interplay et nos produits. Ce site comprend nos démos, nos mises à jour, des informations sur nos produits et des informations qui vous aideront à passer vos commandes. A partir de l'Internet, pointez votre "browser" sur

<http://www.interplay.com>

Assistance Clientele

Vous pouvez joindre le service d'assistance clientèle d'Interplay au numéro suivant: +44 (0) 1628 423723

Pour tout autre renseignement, veuillez vous adresser à:

Interplay Productions Ltd

Harleyford Manor

Harleyford

Henley Road

Marlow

Bucks SL7 2DX

Angleterre

Fax: +44 (0) 1628 423777

E mail: europe@interplay.com

Si vous possédez un modem, vous pouvez nous contacter comme suit:

LE BBS INTERPLAY; Notre BBS à plusieurs lignes est à la disposition de nos clients 24 heures sur 24. Le numéro est: U.S.A. 714 252 2822. Les paramètres du modem sont: 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis 8-N-1. Vous pouvez aussi contacter notre BBS par l'Internet au bbs.interplay.com. Ce service est gratuit (sauf frais de péage).

INTERNET. Plusieurs démos et corrections Interplay sont disponibles aux sites FTP Internet. Pour visiter notre site "World Wide Web", pointez votre "browser" sur <http://www.interplay.com>." ou utilisez ftp à [ftp.interplay.com](ftp://ftp.interplay.com).



Garantie Limitee

Si, sous quatre-vingt dix jours à compter de la date d'achat, le produit présente des problèmes, veuillez le retourner au revendeur. Après quatre-vingt-dix jours, vous pouvez retourner le logiciel à Interplay Productions, à condition que le défaut ne soit pas dû à l'usure normale et Interplay vous échangera le logiciel. Pour que votre logiciel puisse être échangé, envoyez le support défectueux (avec étiquette originale du produit) dans un emballage de protection, accompagné des pièces suivantes:

- 1) un chèque ou mandat postal de £10 sterling (pour frais de port)
- 2) une brève description du défaut
- 3) le ticket de caisse original ou l'adresse du revendeur
- 4) votre adresse

Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée, à l'adresse suivante:

Warranty Replacements, Interplay Productions Ltd.
Harleyford Manor, Harleyford
Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, Angleterre

Charte du Joueur

Evitez de jouer si vous êtes fatigué(e). Ne jouez pas plus d'une heure à la fois.

Ne vous asseyez pas trop près de l'écran.

Jouez dans des endroits bien éclairés.

Réduisez la luminosité de l'écran pour accentuer le contraste.

Utilisez un écran aussi petit que possible.

Ces conseils vous aideront à tirer davantage de plaisir de votre jeu et à maximiser votre performance.

Seulement 1500 personnes sont des épileptiques photosensibles (sensibles aux lumières vacillantes). Ce sont ces personnes qui risquent une réaction épileptique en jouant à des jeux vidéos.

N'OUBLIEZ PAS, LES JEUX VIDEO ET PROGICIELS DE JEU SONT des jeux

Publié par l'Association européenne des éditeurs de logiciels de loisirs

Station Road, Offenham, Nr Evesham, Worcestershire WR11 5LW

Reproduction Interdite

Interplay détient et se réserve les droits exclusifs de ce logiciel et du manuel qui sont protégés par les lois de copyright concernant les logiciels. Le CD-ROM n'est pas protégé contre la copie. Cela ne veut pas dire que vous pouvez en faire des copies à volonté.

NB: Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel et/ou CD-ROM, à tout moment et sans préavis.

INFOS, TRUCS & ASTUCES:

36-15 INTERPLAY

08.36.68.10.25.

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 l'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 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 dix à quinze minutes toutes les heures.



INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

21 août 2157

INNONDATIONS AU PAYS DE GALLES

Les appels lancés l'année dernière pour une consolidation des murs maritimes le long de la nouvelle côte galloise entre Cader Idris et le Snowdon se sont avérés parfaitement justifiés.

La nuit dernière, des vents de tempête ont provoqué la destruction sur un kilomètre des défenses affaiblies par le mauvais temps.

Le chaos règne et les gens se précipitent vers les hauteurs. Vingt villages ont déjà été balayés par le déluge massif qui menace de submerger complètement et définitivement les vallées galloises. Pendant ce temps.....

21 septembre 2040

MONTEE DU NIVEAU DES EAUX.

La confirmation d'une montée d'un mètre du niveau global des eaux au cours des cinq dernières années a déclenché la controverse.

Les scientifiques et les groupes écologistes prévoient une augmentation exponentielle de cette levée des eaux au cours des vingt prochaines années et demandent que des mesures soient prises immédiatement pour répondre aux effets du réchauffement global des régions polaires.

Jefferson Pillock, porte-parole de CLEAN, le conseil des standards définis par les plus grandes compagnies pétrolières et chimiques, a assuré l'humanité hier que ces chiffres étaient grandement exagérées.

'Nous avons beaucoup de temps devant nous,' a-t-il dit.....

21 octobre 2200

PILLAGE DES ATOLLS - AUGMENTATION DES PROBLEMES!

Le maire a demandé l'intervention massive de l'armée contre les attaques de pilliers barbares dans ce dernier bastion de civilisation.

La nuit dernière, plusieurs personnes ont été tuées sur la côte sud du lac Titicaca tandis qu'elles tentaient d'empêcher ces barbares de voler leur nourriture.

La population entière de notre fière cité est furieuse. De nombreuses familles ont investi toute leur fortune pour s'installer ici, au pied du mont Ancohuma, rassurées par les promesses présidentielles de protection.

Voici ce qu'a à dire le président, qui doit désormais honorer sa promesse de mobilisation d'un raid aérien contre ces villes-atoll nées sur la mer...











MC-ICD-174-GEN



Interplay[™]

BY GAMERS. FOR GAMERS.[™]

INTERPLAY PRODUCTIONS LTD

HARLEYFORD MANOR, HARLEYFORD, HENLEY ROAD,

MARLOW, BUCKINGHAMSHIRE SL7 2DX U.K.

TEL: +44 (0)1628 423666

FAX: +44 (0)1628 423777

Waterworld is a trademark and copyright of Universal City Studios, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved. Design and implementation by Intelligent Games. Exclusively distributed and licensed by Interplay Productions. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.