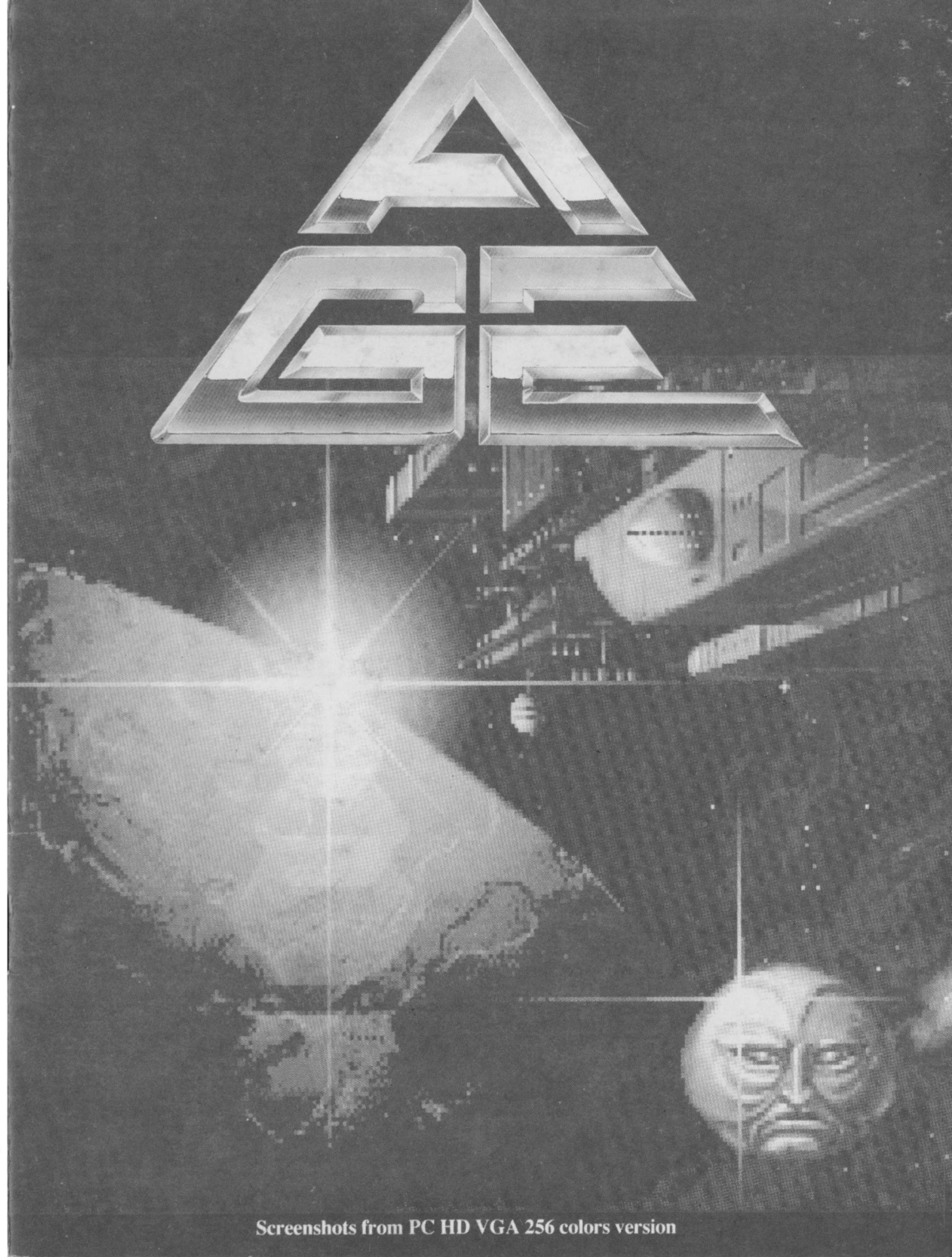
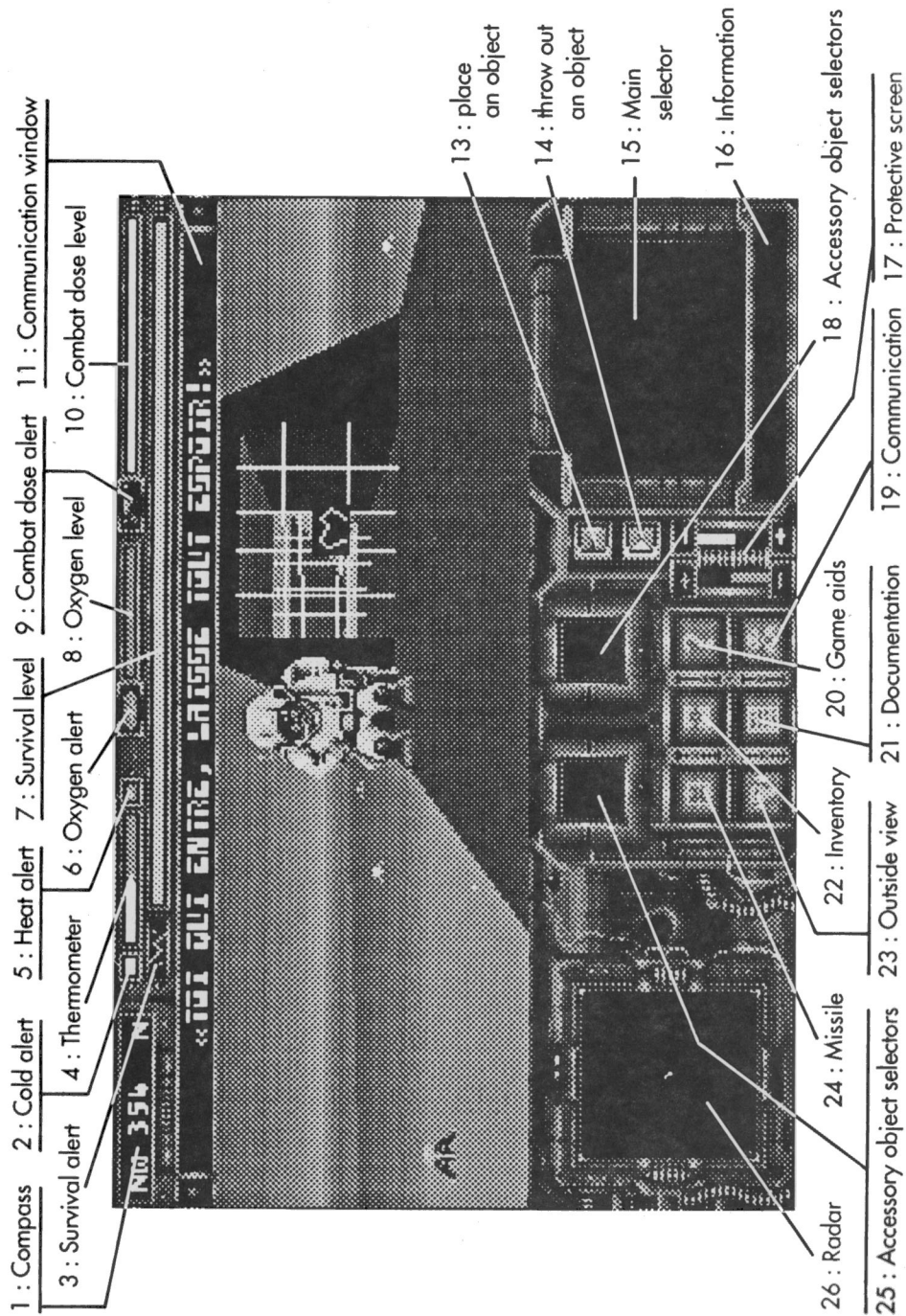


 Lizardarts Graphiques - 47 61 90 34



Screenshots from PC HD VGA 256 colors version



# A.G.E

(Advanced Galactic Empire)

## LA MISSION

Une mission délicate vous attend sur Kaiser, planète principale du système Méthique. Vous êtes un membre éminent du Sersec (services secrets impériaux). Le système Méthique est une enclave indépendante aux frontières de l'Empire, au nord du Bras du Sagittaire.

Une ambassade impériale va ouvrir ses portes dans la cité d'Ombre, capitale de Kaiser. Dale, votre collègue, mais aussi une amie très chère, est déjà sur place depuis une semaine. Le rapport préliminaire qu'elle a transmis est très pessimiste sur les conditions politiques locales:

Le pouvoir sur Kaiser est aux mains d'un potentat corrompu, Konrad Lonasi, qui prélève sa dîme sur toutes les activités économiques de la planète. Il joue habilement de la division de ses opposants pour asseoir son pouvoir discrétionnaire.

La Loge techno, dont l'immense usine robotisée est le cœur vital d'Ombre, connaît de graves problèmes internes. L'église Rachnouiste, principale religion de la planète, est persécutée par le pouvoir. Ces deux factions se détestent cordialement et ne se rejoignent que dans leur haine commune envers l'armée de Lonasi. Pourtant des rumeurs de complot agitent cette armée. Son chef, le général Massadeh ira-t-il jusqu'à renverser Lonasi?

Au début du jeu, vous avez rendez-vous avec Dale au centre d'Ombre, au bar des Centauriens...

## DEMARRAGE DU JEU

Après le générique, vous vous retrouvez à l'intérieur du vaisseau-mère qui patrouille au-dessus de la planète.

Vous pouvez choisir de faire une visite guidée qui vous conduira aux trésors du service de documentation.

## DOCUMENTATION

2 icônes vous permettent de parcourir la documentation

**Menu** : fait apparaître menu principal et sous-menus.

- Pour sélectionner votre choix cliquez sur le texte du menu.

**Flèche:** retourne à l'écran précédent ou sort de la documentation. Après la visite guidée, ou si vous choisissez l'option "**début de partie**", vous commencez le jeu proprement dit.

Pour mener à bien votre mission, vous êtes aux commandes d'un formec : il s'agit d'une sorte d'armure antigrav robotisée. Elle vous procure une protection sûre et un approvisionnement en vivres et oxygène. Vous devrez néanmoins assurer régulièrement la recharge de votre engin.

Tout le jeu s'actionne à la souris.

- Pour se déplacer il suffit de faire avancer, reculer ou tourner la souris, le mouvement inverse provoque l'arrêt du formec.
- Pour manipuler les objets ou cliquer sur les différents boutons du tableau de bord, cliquez à droite sur la souris: vous obtenez alors un curseur en forme d'électron qui correspond à la "main vide".
- Pour revenir au déplacement, cliquez à nouveau à droite.

## DESCRIPTION DU TABLEAU DE BORD

### GESTION DES OBJETS

#### **Pour ramasser un objet :**

Cliquez sur l'oreille droite de la souris pour obtenir le curseur "**électron**". Si l'on clique sur un objet susceptible d'être ramassé, le curseur se transforme en objet.

#### **Pour poser un objet dans l'inventaire :**

Quand vous le tenez, cliquez sur le bouton "**flèche verte**". (13)

#### **Pour l'utiliser immédiatement :**

Cliquez sur le sélecteur principal, l'objet s'y inscrit et vous récupérez le curseur vide. S'il y avait déjà un objet dans l'écran principal, il disparaîtra dans l'inventaire.

#### **Sélecteur principal d'objet (15)**

Il faut cliquer sur cet écran pour activer l'objet qu'il contient. Pour le désactiver, cliquez à nouveau!

- Quand un objet est activé, la fenêtre de sélection est en rouge et le curseur change de forme. Pour un objet normal, il s'agit d'un losange ; Pour une arme, c'est un viseur.

En cliquant à gauche avec un objet activé, on peut :

- agir sur les autres objets qui vous entourent, exemple: activer un passe et cliquer avec sur une grille pour l'ouvrir.
- mettre en marche ou arrêter l'objet en question, exemple: brancher ou débrancher un masque à gaz.
- tirer s'il s'agit d'une arme.

En cliquant à droite, on retrouve le mode déplacement.

#### **Information (16)**

Dans cette fenêtre apparaît le nom de l'objet que vous avez sélectionné.

#### **Sélecteurs annexes d'objet (18) (25)**

Vous pouvez placer un autre objet ici. Pour sélectionner cet objet, cliquez dessus. Il apparaîtra alors dans le sélecteur principal. S'il y avait déjà un objet dans l'écran principal, il viendra dans l'écran annexe.

#### **Pour jeter dehors un objet : (14)**

Mettez-le dans le sélecteur principal puis cliquez sur le bouton "**flèche rouge**".

### LE "COMODO MULTI-FONCTIONS"

Les six boutons du "**Comodo multi-fonctions**" permettent d'atteindre tous les modes annexes du jeu.

#### **Mode missile (24)**

Pour récupérer l'oxygène en orbite, sélectionnez un laser puis cliquez sur le bouton "**cible**". Pour quitter ce mode, cliquez à droite.

#### **Inventaire (22)**

Pour entrer ou sortir de votre inventaire, cliquez sur le bouton "**Boîte**". Cliquez sur un objet pour le déplacer dans l'inventaire ou le placer sur les écrans de sélection. Cliquez sur le bouton "**Boîte**" ou à droite pour revenir au jeu.

#### **Aides de jeu (20)**

Pour atteindre partout, dans le jeu, les aides de jeu, cliquez sur le bouton "**?**".

**NEW** = nouvelle partie

**LOAD** = charge une partie sauvegardée

**SAVE** = sauvegarde une partie en cours

**QUIT** = quitte le jeu  
**ABOUT** = informations  
**PAUSE** = interruption provisoire

### **Vue extérieure (23)**

Pour changer le point de vue et voir votre formec de l'extérieur, cliquez sur le bouton "**Caméra**". Vous pouvez agir sur les flèches pour changer la place de votre caméra.

### **Documentation (21)**

Pour atteindre partout, dans le jeu, le service de documentation, cliquez sur le bouton "**Menu**". Attention cela peut entraîner un changement de disquette et/ou un chargement.

### **Communication (19)**

Pour parler à un interlocuteur, cliquez sur lui puis actionnez le bouton "**Personnage**". Vous pouvez accélérer la suite de son texte en re cliquant sur lui ou sur le bouton.

## **GESTION DE LA PUISSANCE DE COMBAT (17)**

Vous pouvez choisir votre mode de combat, selon vos goûts.

**Défensif** : avec une bonne armure mais en faisant peu de dégats;

**Offensif** : armure minimum et dégats maximum.

Les deux compteurs sont couplés; ils montent ou se baissent ensemble en agissant sur les boutons "+" ou "-".

Le niveau de l'écran protecteur est en bleu; celui de la puissance de l'arme est en rouge.

## **LA TEMPÉRATURE DANS VOTRE FORMEC**

### **Thermomètre (4)**

Curseur au centre = température idéale

Dominante rouge = la chaleur monte

Dominante bleue = le froid augmente

### **Avertisseur froid (2)**

Il clignote si la température est trop BASSE dans votre formec.

Il faut la réchauffer avec un REGUL'AIR.

### **Avertisseur chaleur (5)**

Il clignote si la température est trop FORTE dans votre formec.

Il faut la refroidir avec un REGUL'AIR.

## **L'ATMOSPHERE DANS VOTRE FORMEC**

### **Avertisseur oxygène (6)**

Il clignote quand vous manquez d'oxygène: Il faut trouver rapidement une sphère d'oxygène ou un médibloc.

### **Niveau d'oxygène (8)**

Il indique votre niveau d'oxygène. ATTENTION: la consommation varie selon l'endroit où vous êtes. De plus une attaque par le venin gazeux des animaux a des effets néfastes sur votre niveau d'oxygène. Il vaut mieux avoir un masque à gaz.

## **LES MOYENS DE DÉFENSE ET D'ATTAQUE**

### **Niveau de dose combat (10)**

Il indique votre capacité offensive ou défensive. Ce niveau baisse quand vous utilisez vos armes ou votre écran protecteur.

### **Avertisseur de dose combat (9)**

Il clignote quand votre capacité offensive ou défensive est trop basse.

### **Niveau de survie (7)**

Le niveau vert indique votre énergie vitale : **TRES IMPORTANT !** A surveiller de près!

### **Avertisseur de survie (3)**

**ATTENTION !** Il clignote quand votre énergie vitale est trop basse! Il faut rapidement la remonter!

### **Fenêtre de communication (11)**

C'est ici que vous parviennent les messages de votre ordinateur de bord. Certains messages extérieurs également!

## **LES MOYENS D'ORIENTATION**

### **Boussole (1)**

La boussole sert à connaître votre orientation dans le monde:

Nord = 0° Est = 90° Sud = 180° Ouest = 270°

### **Radar (26)**

Sur cet écran apparaissent les objets qui vous entourent: vous êtes le point rouge, toujours au centre. Les points bleus sont des Etres vivants et Intelligents, les points verts des animaux.

En mode missile, les points blancs représentent des sphères d'oxygène en orbite.

## COMMANDES CLAVIER

### DÉPLACEMENT :

**Flèche haut** (ou 8): regarder en haut

**Flèche bas** (ou 2): regarder en bas

**Flèche droite** (ou 6): rotation à droite

**Flèche gauche** (ou 4): rotation à gauche

**CTL + Flèche droite** (ou 6): translation à droite

**CTL + Flèche gauche** (ou 4): translation à gauche

**+** : avancer

**-** : reculer

**Barre espace**: passage du mode déplacement au mode curseur

### CURSEUR :

**Flèches** : déplacer le curseur

**ENTER ou RETURN** : (= cliquer à gauche de la souris) prendre un objet, l'activer, activer un bouton du tableau de bord, etc.

**Barre espace** : passage du mode curseur au mode déplacement.

**F1** : Activer/Désactiver un objet dans le sélecteur principal

**F2** : Mode missile

**F3** : Vue extérieure/Vue normale

**F4** : Accès à la documentation

**F5** : Accès à l'inventaire

**F6** : Dialogue

**F7** : Augmenter l'armure et diminuer la puissance de l'arme

**F8** : Augmenter la puissance de l'arme et diminuer l'armure

**F9** : Mettre un objet directement dans l'inventaire

**F10** : Jeter dehors un objet

**CTL + N** : nouvelle partie

**CTL + S** : sauver une partie

**CTL + L** : charger une partie

**CTL + Q** : quitter le jeu

**CTL + P** : pause

## MISE EN ROUTE RAPIDE

Votre logiciel est livré avec une grille de couleurs qui sert de protection contre le piratage. Identifiez-la en y inscrivant le titre de votre logiciel. 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 et AMIGA

1 - Insérez la disquette 1.

2 - Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le.

3 - Passez le test de protection.

### Sur IBM PC et COMPATIBLES

1 - Mettez en route votre micro-ordinateur ou réinitialisez-le.

2 - Insérez la disquette 1.

3 - Tapez GO et validez.

4 - Indiquez votre carte graphique.

5 - Indiquez le type de souris possédée.

6 - Indiquez le type de son que vous souhaitez.

7 - Passez le test de protection.

## MISE EN ROUTE DÉTAILLÉE

### 1 - Démarrer

#### • IBM PC et COMPATIBLES

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 validez en pressant la touche ENTER ou RETURN.

Un écran apparaît précisant la meilleure carte graphique que vous pouvez utiliser ainsi que la souris que vous possédez. Si vous êtes d'accord avec ce choix, tapez Y (pour Yes), si vous préférez modifier ce choix, tapez N (pour No).

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 Hercules, 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 UNIQUEMENT.

Puis une troisième option vous est offerte (la première si vous avez tapé Y), 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).

**ATTENTION** : si vous possédez une version de MS DOS 4 ou au-dessus, vous devez initialiser votre ordinateur avec une disquette-système que vous aurez préalablement créée. Voir procédure au § 3 ci-après.

#### • 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.

### 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.

Pour lancer le jackpot, appuyez sur une touche quelconque. Il affiche alors un code composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Exemple C 127.

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

Sur 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 ou cliquez la bonne couleur à l'écran.

Vous pouvez obtenir une aide animée expliquant le test en cliquant la touche F5. Si toutefois vous vous trompez, un message suivi de l'aide animée s'affichera à l'écran

et vous pourrez effectuer un 2ème essai. Si vous faites un deuxième erreur, il vous faudra recommencer toute la mise en route.

**3 - Si vous possédez un DOS 4.0 ou plus** (sur PC et compatibles seulement).

Vous devez créer une "disquette-système" :

#### 1ère méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez votre disquette 1 dans le lecteur A (ou B) après avoir mis en service votre ordinateur. A l'écran vous avez A:\> (ou B:\>). Tapez **INSTALL A:** (ou **INSTALL B:**). Validez en pressant la touche **ENTER** ou **RETURN**. Puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches **ALT**, **CTRL** et **DEL** (ou **SUPPR**), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la disquette système du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

#### 2ème méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez une disquette vierge dans le lecteur A (ou B), après avoir mis en service votre ordinateur. Formatez-la à partir du disque dur (C:\>) ou à partir de votre lecteur externe (A:\> ou B:\>), en tapant **FORMAT A:/S** (ou **FORMAT B:/**). Validez en pressant la touche **ENTER** ou **RETURN**, puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC

avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches **ALT**, **CTRL** et **DEL** (ou **SUPPR**), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route

**Pour toute utilisation ultérieure, sur disquette ou sur disque dur, initialisez désormais votre PC avec votre nouvelle "disquette-système".**

**NOTA** : si après avoir initialisé votre PC avec votre nouvelle "disquette-système" votre clavier se trouve mal configuré, consultez la notice d'utilisation de votre micro-ordinateur.

#### 4 - Installer sur disques durs PC et COMPATIBLES

Créez un répertoire spécifique (ex. JEU) afin d'y copier tous les fichiers figurant sur vos disquettes.

1 - A l'écran vous avez C:\>. Tapez **MD JEU** et validez.

2 - Tapez ensuite **CD JEU** et validez. Vous êtes dans le répertoire intitulé JEU. Sur l'écran vous avez **C:\JEU>**

3 - Copiez maintenant le contenu de votre disquette dans ce répertoire. Pour cela, insérez une première disquette dans votre lecteur externe (A ou B) et tapez **COPY A:.\*** (ou **COPY B:.\***). Validez.

4 - La copie terminée, si vous possédez plusieurs disquettes du même logiciel, recommencez l'opération après avoir changé de disquette.

5 - Lancez le jeu en tapant **GO**

Lors d'une prochaine utilisation, répétez les opérations 2 et 5.

## 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.

# A.G.E.

(Advanced Galactic Empire)

## THE MISSION

There's a tricky mission for you to carry out on Kaiser, the principal planet of the Methik system. You are a top member of Sersec (Imperial Secret Service). The Methik system is an independent enclave on the frontiers of the Empire, north of the Arm of Sagittarius.

An imperial embassy is about to open in Shade, the capital of Kaiser. Your colleague Dale, who is also a dear friend, has already been there a week. Her preliminary report was very pessimistic about the local political situation.

On Kaiser, power is in the hands of a corrupt despot called Konrad Lonasi who takes a cut for himself on all the planet's economic activities. He manipulates his opponents cleverly, using the old 'divide and conquer' tactic.

The Techno Lodge, whose huge robot-controlled factory is the nerve centre of Shade, is undergoing serious internal problems. The Rachnouist Church, which is the planet's main religion, is being persecuted by the authorities.

These two factions detest each other, and the only thing that unites them is their hatred of Lonasi's army. But the army has just been shaken by rumours of a plot. Will its commander, General Massadeh, overthrow Lonasi?

At the start of the game you have an appointment with Dale in the centre of Shade, at the Centaurians Bar ...

## START OF GAME

After the credits you find yourself inside the mother ship patrolling above the planet. You can choose to have a guided tour which will take you to the treasures of the documentation service.

## DOCUMENTATION

2 ikons allow you to consult the documentation.

**Menu** : call up main menu and sub-menus.

To make your choice, click an item on the menu text.

**Arrow** : return to the previous screen or leave documentation. After the guided tour, or if you choose the "START GAME" option, you start the game itself.

To carry out your mission you have under your control a FORMEC; it's a kind of robotized anti-gravity armour. This will provide you with real protection and a supply of provisions and oxygen. But you must recharge it regularly. All the moves of the game are done with the mouse.

To move around, all you need to do is advance, pull back or move the mouse sideways. The reverse movement stops your Formec.

To manipulate objects or touch the different keys of the instrument panel, click on the right-hand side of the mouse; this will give you a cursor in the shape of an electron which corresponds to "hand empty".

To return to where you left off, click again on the right of the mouse.

## DESCRIPTION OF INSTRUMENT PANEL

### MANAGING OBJECTS

#### **To take up an object :**

Click the right-hand side of the mouse to get the electron cursor. If you click on an object that can be picked up, the cursor will transform itself into that object.

#### **To place an object in the INVENTORY:**

When you're holding it, click on the "Green Arrow" key. (13)

#### **To use it immediately :**

Click on the main selector screen, the object appears and you get back the "hand empty" cursor. If there already was an object on the main screen, it disappears into the Inventory.

#### **Main selector of an object : (15)**

You must click on this screen to activate the object it contains. To de-activate it, just click once again.

When an object is activated, the selection window is red and the cursor changes shape. For a normal object it is a lozenge; for a weapon it is a viewfinder.

By clicking on the left with an activated object, you can have access to the other objects

surrounding you. For example : activate a pass-card and click with it on a control grid to open it.

You can also switch on or stop the object in question: for example, to plug in a gas mask, or unplug it. Eventually, you can fire the weapon you have. If you click on the right, you get the movement mode.

#### **Information : (16)**

In this window appears the name of the object you have selected.

#### **Accessory object selectors : (18) (25)**

You can place another object here. To select this object, click on it. It will then appear in the main selector. If there was already an object on the main screen, it will appear on the accessory screen.

#### **To throw out an object : (14)**

Put it in the principal selector and click on the "Red Arrow" key.

### THE "MULTI-FUNCTIONS CONTROL PAD":

The six keys of the "Multi-functions Control Pad" allow you to use all the game's accessory modes.

#### **Missile mode : (24)**

To recover oxygen when in orbit, select a laser and click on the "Target" key. To quit this mode, click on the right of the mouse.

#### **Inventory : (22)**

To access or quit your Inventory, click on the "Box" key. Click on an object to move it round the Inventory or place it on the selection screens. Click on the "Box" key or on the right of the mouse to return to the game.

#### **Game aids : (20)**

To have constant access, during the game, to all the game aids, just click the "?" key.

**NEW** = new round of game

**LOAD** = load a round you want to save

**SAVE** = save the round you are currently playing

**QUIT** = quit the game

**ABOUT** = information

**PAUSE** = temporary interruption

### **Outside view** : (23)

To change the point of view and see your FORMEC from the outside, click on the "Camera" key. You can use the arrows to move your camera around.

### **Documentation** : (21)

To have constant access during the game to the documentation service, just click on the "Menu" key. But BE CAREFUL! This may lead to the disquette being changed and/or recharged.

### **Communication** : (19)

To speak to someone, click on him/her and then activate the "Character" key. You can speed up the rest of his/her text by clicking again on this character or on the key.

## **MANAGING THE INTENSITY OF THE COMBAT** : (17)

You can choose your mode of combat, according to your taste.

**Defensive** : with a good armour but with little capacity to cause damage;

**Offensive** : minimum armour and maximum damage.

The two counters are linked: they rise or fall together when you use the "+" or "-" keys.

The level of the protective screen is blue; the level for the weapon's power is red.

## **THE TEMPERATURE IN YOUR FORMEC:**

### **Thermometer** : (4)

Cursor in the centre = ideal temperature

Mainly red = the heat is rising

Mainly blue = the cold is increasing

### **Cold alert** : (2)

It flashes when the temperature is too LOW in your Formec.

You have to heat up the Formec again with a REGUL'AIR.

### **Heat alert** : (5)

It flashes when the temperature is too HIGH in your Formec.

You have to cool down the Formec again with REGUL'AIR.

## **THE AIR IN YOUR FORMEC :**

### **Oxygen alert** : (6)

It flashes when you begin to run out of oxygen. You must quickly find an oxygen sphere or a medibloc.

### **Oxygen level** : (8)

It indicates your oxygen level. BE CAREFUL: your consumption varies according to where you are. Furthermore, an attack from animals using gas venom lowers your oxygen level. You should have a gas mask.

## **MEANS OF DEFENCE AND ATTACK:**

### **Combat dose level** : (10)

It indicates your offensive or defensive capacity. It goes down when you use your weapons or your protective screen.

### **Combat dose alert** : (9)

It flashes when your defensive or offensive capacity is too low.

### **Survival alert** : (3)

BE CAREFUL! It flashes when your vital energy is too low! You must increase it again quickly.

### **Survival level** : (7)

The green level indicates your vital energy. VERY IMPORTANT! To be watched constantly.

### **Communication window** : (11)

Here you receive the messages from your instrument panel computer. Also some messages from outside!

## **MEANS OF ORIENTATION:**

### **Compass** : (1)

The compass is used to find your position in the world:

North = 0°    East = 90°    South = 180°    West = 270°

### **Radar** : (26)

All the objects around you appear on this screen : you are the red spot, always in the centre. The blue spots are the Living and Intelligent Beings, the green spots are Animals.

In the missile mode, the white spots are oxygen spheres in orbit.



## KEYBOARD CONTROLS

### MOVEMENTS :

**Top arrow** (or 8) : look up

**Bottom arrow** (or 2) : look down

**Right arrow** (or 6) : rotate to right

**Left arrow** (or 4) : rotate to left

**CTRL + right arrow** (or 6) : move right

**CTRL + left arrow** (or 4) : move left

**+** : advance

**-** : retreat

**Space bar** : going from movement mode to cursor mode

### CURSOR :

**Arrows** : moving the cursor

**ENTER or RETURN** : (= click left of mouse) take an object, activate it, activate a key on the instrument panel, etc.

**Space bar** : going from cursor mode to movement mode

**F1** : Activate/de-activate an object in the main selector

**F2** : Missile mode

**F3** : Outside view/Normal view

**F4** : Access to documentation

**F5** : Access to Inventory

**F6** : Dialogue

**F7** : Increase armour and decrease power of weapon

**F8** : Increase power of weapon and decrease armour

**F9** : Put an object directly into Inventory

**F10** : Throw out an object

**CTRL + N** : new round of game

**CTRL + S** : save a round

**CTRL + L** : load a round

**CTRL + Q** : quit the game

**CTRL + P** : pause

## RAPID START UP PROCEDURE

This software is distributed with a color card which serves as an anti-piracy protection device. Identify it by typing in the name of your program. Keep this document in a safe place, it will be necessary at each start up.

Make a copy of the program. By using a copy you avoid any risk of damaging the original.

Do not write protect you diskettes during use.

### ATARI ST and AMIGA

1 - Insert diskette number 1

2 - Switch on the computer or reboot it. The software will be automatically load itself.

3 - Complete the protection test described in paragraph X-2.

### IBM PC and COMPATIBLES

1 - Switch on the computer or reboot it.

2 - Insert diskette number 1.

3 - Type GO, then press the RETURN or ENTER key.

4 - Indicate the type of graphics card your machine has.

5 - Indicate the type of mouse you have.

6 - Indicate the type of sound required.

7 - Complete the protection test described in paragraph X-2

## DETAILED START UP PROCEDURE

### 1 - Start up

#### • IBM PC and COMPATIBLES

With your computer booted, insert the game diskette in drive A. If the program consists of several diskettes, insert diskette 1, type GO, then press the RETURN or ENTER key. A screen will appear the best graphics card to use and the type of mouse you have. If you agree with the choice, type Y (yes), if you wish to modify the choice, type N (no).

If you typ N, two further menus are proposed:

- one offers an alternative list of graphics cards : make your choice according to the card installed in your computer (Hercules, CGA, EGA, VGA ...) by typing the letter corresponding to the card indicated on the screen.

- the other concerns the type of mouse (Microsoft or other). Reply by typing the corresponding letter. Attention : **this software does not take into account any joysticks installed on the PC**, use the keyboard only for input.

A third choice is offered (the first if you replied Y); it concerns the sound. Attention : the choice "sound with MDO Intersound" should only be made if you possess this

interface (see the MDO Intersound description on last page of this manual).

**NOTE** : if you have a version of MS-DOS 4.0 or higher, you should boot your computer with a system diskette that you have made. This procedure is described in paragraph 3 hereafter.

### ATARI ST and AMIGA

Insert the diskette in the drive. If the software consists of several diskettes, insert diskette number 1.

Switch on your computer, the software loads automatically.

### 2 - The copy protection test

The test takes place on a screen showing a jackpot machine alongside a keyboard having colored and numbered keys. To start the jackpot spinning, press any key. A code composed of a letter and a three figure number will be displayed. For example C 127.

Using your color card note the color of the square indicated by the code number. For example, green.

On the numeric keypad of your computer, press the key

having the number corresponding to this color, then press the Enter or Return key to confirm your choice or click the appropriate color on the screen. In order to access to the animated help providing you with explanations about the test, click the F5 key.

Should you make any mistake, a message will be displayed on the screen, followed by the animated help and you will be able to perform a second test. If you make a second mistake, you will have to repeat the whole start-up procedure.

### 3 - If you possess DOS 4.0 or higher (PC and COMPATIBLES only).

You need to make a system diskette :

#### 1st method :

1 - Before using the program, insert diskette 1 in drive A (or B) after having started up the computer. At the DOS prompt A:\> (or B:\>) type **INSTALL A:** (or **INSTALL B:**). Confirm it by pressing the ENTER or RETURN key. Then follow the instructions on the screen.

2 - When the operation is completed, reboot your PC with the system diskette you have just made. Leave it in the drive any reboot simultaneously pressing Ctrl - Alt - Del, or by momentarily switching off and then on the computer.

3 - Remove the system diskette from the drive. The game is now ready to be used according to the start up procedure already described.

#### 2nd method :

1 - Before using the program, insert a blank diskette in drive A (or B) after having started up the computer. Format the diskette, either from your hard disk (C:\>) or from your A or B drive, by typing **FORMAT A:/S** (or

**FORMAT B:/S**). Confirm it by pressing the RETURN or ENTER key, then follow the instructions on the screen.

2 - When the operation is completed, reboot your PC using this new system diskette. Leave it in the drive and reboot by simultaneously pressing Ctrl - Alt - Del, or by momentarily switching off and then on the computer.

3 - Remove the system diskette from the drive. The game is now ready to be used according to the start up procedure already described.

**For all further use, on diskette or hard disk, first boot your PC using the new system diskette you have made.**

**NOTE :** if after having booted your PC with new system diskette the keyboard is improperly configured, consult the manual accompanying your computer.

### 4 - Installation on IBM PC and COMPATIBLES hard disks :

Create a specific directory (for example, GAME) so that you can copy all the files on your diskettes into it.

1 - At the DOS prompt C:\> type **MD GAME** and press ENTER or RETURN key.

2 - Type **CD GAME** and ENTER or RETURN key. You are now in the directory called GAME, i.e., C:\GAME>.

3 - Copy the contents of the diskette into the directory by placing the first diskette into drive A (or B) and by typing **COPY A:.\* (or B:.\*)** and pressing the RETURN or ENTER key.

4 - Repeat the operation if the program consists of several diskettes until all files have been copied into the directory.

5 - Start the game by typing **GO**.

From now on the game can be started by repeating steps 2 and 5.

## THE MDO INTERSOUND INTERFACE

With MDO INTERSOUND, the sound interface for non portable PC compatibles, the quality of sound obtained is comparable with the best computers.

This interface can be found at your computer dealer or simply by asking COKTEL VISION.

# A.G.E.:

(Advanced Galactic Empire)

## LA MISSIONE

Una missione delicata vi attende su Kaiser, principale pianeta del sistema Metick. Siete un membro eminente del Sersec (servizi segreti imperiali). Il sistema Metick è una enclave indipendente alle frontiere dell'Impero, a nord del Braccio del Sagittario.

Un'ambasciata imperiale verrà inaugurata nella città d'Ombra, capitale di Kaiser. Dale, vostro collega e carissimo amico, da una settimana si trova già sul posto. Il rapporto preliminare che ha trasmesso sulle condizioni politiche locali è estremamente pessimista.

Il potere su Kaiser è nelle mani di un tiranno corrotto, Konrad Lonasi che preleva una decima su tutte le attività economiche del pianeta. Sfrutta abilmente le divisioni esistenti nel fronte dei suoi oppositori per consolidare il suo potere discrezionale.

La Loggia tecnocrate la cui immensa fabbrica robotizzata è il centro vitale d'Ombra, conosce gravi problemi interni. La chiesa Rachnuista, la più importante del pianeta, è perseguitata dal potere. Queste due fazioni si detestano cordialmente e la sola cosa che le unisce è il comune odio nei confronti dell'esercito di Lonasi. Voci di un possibile complotto tuttavia circolano tra i soldati. Il loro capo, il generale Massadeh arriverà al punto di rovesciare Lonasi?

All'inizio del gioco avete un appuntamento con Dale nel centro d'Ombra, nel Bar dei Centauri...

## INIZIO DEL GIOCO

Dopo i titoli di testa, vi ritroverete all'interno del vascello madre che pattuglia il pianeta.

Potete scegliere di fare una visita guidata che vi condurrà ai tesori del servizio di documentazione :

## DOCUMENTAZIONE

2 icone vi permettono di dare un'occhiata alla documentazione

**Menu :** fa apparire il menu principale e i sotto-menu.

Per selezionare la vostra scelta fate clic sul testo del menu.

**Freccia :** per ritornare allo schermo precedente o per uscire dalla documentazione  
Dopo la visita guidata, o se scegliete l'opzione "**inizio di partita**", comincia il gioco propriamente detto.

Per portare a termine la vostra missione, vi trovate al comando di un formec : si tratta di una specie di armatura anti-g robotizzata. Vi assicura protezione e rifornimenti in viveri e ossigeno. Dovrete comunque caricare regolarmente il vostro apparecchio.

L'intero gioco si aziona con il mouse.

- Per spostarsi basta far avanzare, retrocedere o girare il mouse, il movimento inverso provoca l'arresto del formec.
- Per manipolare gli oggetti o fare clic sui diversi pulsanti del cruscotto di bordo, fate clic col tasto di destra del mouse : otterrete così un cursore in forma di elettrone che corrisponde alla "**mano vuota**".
- Per tornare allo spostamento, fate di nuovo clic sul tasto di destra

## DESCRIZIONE DEL QUADRO COMANDI

### GESTIONE DEGLI OGGETTI

#### **Per raccogliere un oggetto :**

Fate clic sul tasto destro del mouse per ottenere il cursore "elettrone". Se si fa clic su un oggetto che deve essere raccolto, il cursore si trasforma in oggetto.

#### **Per mettere un oggetto nell'inventario :**

Quando lo tenete, fate clic sul pulsante "freccia verde". (13)

#### **Per utilizzarlo immediatamente :**

Fate clic sul selettore, l'oggetto vi si iscrive e voi recuperate il cursore vuoto. Se c'era già un oggetto sullo schermo principale, finirà nell'inventario.

#### **Selezionatore principale d'oggetti : (15)**

Bisogna fare clic su questo schermo per attivare l'oggetto che vi appare.

Per disattivarlo, fate di nuovo clic!

Quando un oggetto è attivo, la finestra del selezionatore è rossa e il cursore cambia di forma. Per un oggetto normale, si tratta di un rombo. Per un'arma, è un mirino.

Facendo clic a sinistra con un oggetto attivato si può :

- agire sugli altri oggetti che vi circondano, esempio: attivare un passe-partout e con questo fare clic su un cancello per aprirlo.
- mettere in funzione o bloccare l'oggetto in questione, esempio: attivare o disattivare una maschera antigas.
- sparare se si tratta di un'arma.

Facendo clic a destra, si ritrova il sistema di spostamento.

#### **Informazione (16)**

In questa finestra appare il nome dell'oggetto che avete selezionato.

#### **Altri selezionatori d'oggetti (18) (25)**

Qui potete mettere un altro oggetto. Per selezionare quest'oggetto, fate clic sopra. Apparirà allora nel selezionatore principale. Se un oggetto appariva già sullo schermo principale, apparirà sullo schermo annesso.

#### **Per gettare fuori un oggetto : (14)**

Mettetelo nel selettore principale e poi fate clic sul pulsante "freccia rossa".

### IL "COMODO MULTI-FUNZIONI"

I sei pulsanti del "Comodo multi-funzioni" permettono di accedere a tutte le ulteriori funzioni del gioco.

#### **Funzione missile (24)**

Per recuperare ossigeno in orbita, selezionate un laser e fate quindi clic sul pulsante "bersaglio". Per abbandonare questa funzione, fate clic a destra.

#### **Inventario (22)**

Per entrare o uscire dal vostro inventario, fate clic sul pulsante "Scatola". Fate clic su un oggetto per spostarlo nell'inventario o per metterlo sullo schermo di selezione. Fate clic sul pulsante "Scatola" o a destra per ritornare al gioco.

#### **Aiuti gioco (20)**

Per trovare ovunque nel gioco gli aiuti-gioco, fate clic sul pulsante "?".

NEW = nuova partita

LOAD = carica una partita precedentemente salvata

SAVE = salva una partita in corso

**QUIT** = abbandona il gioco  
**ABOUT** = informazioni  
**PAUSE** = interruzione provvisoria

### **Visuale esterna** (23)

Per cambiare la visuale e vedere il vostro formec dall'esterno, fate clic sul pulsante "cinepresa". Potete agire sulle frecce per spostare la vostra cinepresa.

### **Documentazione** (21)

Per accedere in ogni momento del gioco al servizio di documentazione, fate clic sul pulsante "Menu". Attenzione: ciò può provocare un cambiamento di dischetto e/o un inserimento.

### **Comunicazione** (19)

Per parlare ad un interlocutore, fate clic su di lui, azionate poi il pulsante "Personaggio". Potete accelerare il susseguirsi del suo testo facendo nuovamente clic su di lui o sul pulsante.

## **GESTIONE DELLA POTENZA DI COMBATTIMENTO** (17)

Potete scegliere il modo di combattere, secondo le vostre preferenze.

**Difensivo** : con una buona armatura ma facendo pochi danni ;

**Offensivo** : armatura minima e danni massimi.

I due contatori sono accoppiati; agendo sui pulsanti "+" o "-", salgono o si abbassano insieme.

Il livello dello schermo protettivo è azzurro; quello della potenza dell'arma è rosso.

## **LA TEMPERATURA NEL VOSTRO FORMEC**

### **Termometro** (4)

Cursore al centro = temperatura ideale

Dominante rosso = il calore aumenta

Dominante azzurro = il freddo aumenta

### **Segnalatore freddo** (2)

Lampeggia se nel vostro formec la temperatura è troppo BASSA.

Bisogna riscaldarla con un REGOLATORE D'ARIA.

### **Segnalatore caldo** (5)

Lampeggia se nel vostro formec la temperatura è troppo ELEVATA Bisogna raffreddarla con un REGOLATORE D'ARIA.

## **L'ATMOSFERA NEL VOSTRO FORMEC**

### **Segnalatore ossigeno** (6)

Lampeggia quando l'ossigeno scarseggia : bisogna trovare rapidamente una sfera d'ossigeno o un medibloc.

### **livello d'ossigeno** (8)

Indica il vostro livello d'ossigeno : ATTENZIONE: il consumo varia a seconda del luogo in cui vi trovate. Inoltre, un attacco di veleni gassosi degli animali ha effetti nefasti sul vostro livello d'ossigeno. Sarà meglio avere una maschera antigas.

## **I MEZZI DI DIFESA E DI ATTACCO**

### **Livello d'intensità combattimento** (10)

Indica la vostra capacità offensiva o difensiva. Il livello si abbassa quando utilizzate le vostre armi o lo schermo protettivo.

### **Segnalatore d'intensità combattimento** (9)

Lampeggia quando la vostra capacità offensiva o difensiva è troppo bassa.

### **Livello di sopravvivenza** (7)

il livello verde indica la vostra energia vitale:

**MOLTO IMPORTANTE!** Da sorvegliare da vicino

Segnalatore di sopravvivenza

**ATTENZIONE!** Lampeggia quando la vostra energia vitale è troppo bassa!

Da rimontare rapidamente !

### **Finestra di comunicazione** (11)

Qui arrivano i messaggi del vostro computer di bordo. e anche alcuni messaggi esterni!

## **I MEZZI D'ORIENTAMENTO**

### **Bussola** (1)

La bussola serve a conoscere la vostra posizione nel mondo :

NORD = 0° EST = 90° SUD = 180° OVEST = 270°

### **Radar** (26)

Su questo schermo appaiono gli oggetti che vi circondano : siete il punto rosso, sempre al centro. I punti azzurri sono degli Esseri viventi e intelligenti, i punti verdi sono degli animali.

Nella funzione missile, i punti bianchi rappresentano delle sfere d'ossigeno in orbita.

## COMANDI TASTIERA

### SPOSTAMENTO:

**Freccia alto** (o 8) : guardare in alto

**Freccia basso** (o 2) : guardare in basso

**Freccia destra** (o 6): rotazione a destra

**Freccia sinistra** (o 4): rotazione a sinistra

**CTL + Freccia destra** (o 6): traslazione a destra

**CTL + Freccia sinistra** (o 4): traslazione a sinistra

**+** : avanzare

**-** : retrocedere

**Barra spazio**: passaggio dalla funzione spostamento alla funzione cursore

### CURSORE:

**Frecce** : spostano il cursore

**ENTER o RETURN** : (= fare clic con il tasto sinistro del mouse) prendere un oggetto, attivarlo, attivare un pulsante del quadro di bordo, ecc.

**Barra spazio**: passaggio dalla funzione cursore alla funzione spostamento.

**F1** : Attivare/Disattivare un oggetto nel selezionatore principale

**F2** : Funzione missile

**F3** : Visuale esterna/Visuale normale

**F4** : Accesso alla documentazione

**F5** : Accesso all'inventario

**F6** : Dialogo

**F7** : Aumentare l'armatura e la potenza dell'arma

**F8** : Aumentare la potenza dell'arma e diminuire l'armatura

**F9** : Mettere un oggetto direttamente nell'inventario

**F10** : Gettare fuori un oggetto

**CTL + N** : nuova partita

**CTL + S** : salvare partita

**CTL + L** : caricare partita

**CTL + Q** : abbandonare il gioco

**CTL + P** : pausa

## A - CARICAMENTO RAPIDO

Se conoscete bene il vostro computer, il CARICAMENTO RAPIDO sarà sufficiente per permettervi di cominciare. Se invece avete bisogno di spiegazioni approfondite, riportatevi alla sezione CARICAMENTO DETTAGLIATO alla fine del capitolo, dove troverete i consigli per l'utilizzazione, una serie di istruzioni a tappe progressive per l'avvio e l'installazione del vostro programma sul disco rigido.

### IMPORTANTE

Il programma applicativo vi è consegnato con una griglia di colori che funge da protezione contro la pirateria elettronica. Personalizzatela, scrivendovi il titolo del vostro programma. Conservate questo documento : ne avrete bisogno ogni volta che avvierete il programma. Fate una copia di backup del dischetto originale ; in questo modo, utilizzando la copia, non rischierete di rovinare l'originale. Quando utilizzate i vostri dischetti, non proteggeteli dalla scrittura.

### Versioni ATARI ST ed AMIGA

1 - Inserite il dischetto n°1.

2 - Accendete il computer o resettatelo. Il programma sarà caricato automaticamente.

3 - Rispondete adeguatamente al test di protezione.

### Versione PC IBM e Compatibili

1 - Accendete il computer o resettatelo.

2 - Inserite il dischetto n°1.

3 - Digitate GO e premete ENTER.

4 - Indicate la scheda grafica che utilizzate, il tipo di mouse e di sonoro che desiderate.

5 - Rispondete adeguatamente al test di protezione.

## B - CARICAMENTO DETTAGLIATO

### B.1 - Caricamento

#### \* PC IBM e COMPATIBILI

Una volta che il computer è stato resettato, inserite il dischetto del gioco nel drive A. Se il programma è ripartito su più dischetti, inserite il dischetto n°1. Digitate GO e premete ENTER. Apparirà una schermata nella quale sono indicati la scheda grafica più adatta ed il mouse da voi utilizzato. Se la scelta vi soddisfa, digitate Y, altrimenti digitate N per modificarla. Digitando N, vedrete apparire due menù :

- In uno sono riportare varie schede grafiche ; fate la vostra scelta a seconda della configurazione del vostro computer, premendo la lettera corrispondente come indicato sullo schermo.

- nell'altro sono elencati i vari tipi di mouse. Rispondete premendo la lettera corrispondente. Attenzione, questo programma non tiene conto dei joystick su PC, utilizzate quindi solo la tastiera.

Vi verrà poi proposta una terza opzione (se avrete digitato Y) ; essa riguarda il suono. Attenzione, la scelta

"suono con Intersound MDO" è possibile solo se disponete di questo tipo di interfaccia (vedi presentazione di INTERSOUND MDO nell'ultima pagina del manuale).

**ATTENZIONE** : se utilizzate la versione superiori del MS-DOS, dovete inizializzare il computer con un dischetto-sistema che avrete preparato precedentemente (vedi procedura al punto B.3).

#### \* ATARI ST ed AMIGA

Inserite il vostro dischetto nel drive. Se il programma comporta più dischetti, inserite il dischetto n°1. Accendete il computer. Il programma sarà caricato automaticamente.

#### B. 2 -Test di protezione

Il test ha luogo in una schermata in cui figura una slot-machine accanto ad una tastiera con tasti colorati e numerati. Per proseguire l'esecuzione, premete un tasto qualsiasi. Vedrete apparire un codice composto da una lettera e da un numero a tre cifre (es. C 127). Prendete la vostra griglia di colori ed individuate il colore della casella indicata da tali coordinate (es. verde). Sul **tastierino numerico del vostro computer**, premete il tasto del numero corrispondete al colore così trovato e confermatelo con ENTER o premete con il mouse il buon colore sullo schermo. Potete ottenere un aiuto animato che spiega il test premendo il tasto F5 . Se però sbagliate, un messaggio seguito dall'aiuto animato verrà visualizzato sullo schermo, e potete effettuare una seconda prova. Se fate secondo sbaglio, bisognerà ricominciare tutto l'avviamento.

#### B.3. Se utilizzate un MS-DOS 4.0 o versioni superiori

Dovete dapprima creare un dischetto-sistema :

##### 1° Metodo :

A - Dopo aver acceso il computer e prima di qualsiasi operazione, inserite il dischetto nel drive A (o B).

Digitate A: (o B:) e sullo schermo vedrete il "prompt": A:\ (o B\). Digitate INSTALLA A: (o INSTALL B).

Premete il tasto ENTER e seguite le istruzioni sullo schermo.

B - Quando l'operazione è terminata, resettate il computer con questo nuovo dischetto-sistema (lasciatelo nel drive) premendo contemporaneamente i tre tasti CTRL, ALT e DEL (CANC) o riaccendendo il computer.

C - Togliete il dischetto-sistema dal drive. Ora potete utilizzare il gioco secondo quanto indicato nella procedura di caricamento.

##### 2° Metodo :

A - Dopo aver acceso il computer e prima di qualsiasi operazione, inserite un dischetto nuovo nel drive A (o B). Formattatelo digitando FORMAT A: /S (o FORMAT B: /S), premete il tasto Enter e seguite le istruzioni sullo schermo.

B - Quando l'operazione è terminata, resettate il computer con questo nuovo dischetto-sistema (lasciatelo nel drive) premendo contemporaneamente i tre tasti CTRL, ALT e DEL (CANC) o riaccendendo il computer.

C - Togliete il dischetto-sistema dal drive. Ora potete utilizzare il gioco secondo quanto indicato nella procedura di caricamento.

A partire da questo momento, ogni volta che utilizzate il computer, con dischetto o con disco rigido, inizializzatelo con il nuovo dischetto-sistema.

**N.B.** Se, dopo aver inizializzato il vostro PC con il nuovo dischetto-sistema, la tastiera risulta ma configurata, consultate il manuale di utilizzo del computer.

#### B.4. Installazione su disco rigido su PC IBM e Compatibili

Create una directory specifica (ad es. GIOCO) per copiarvi tutti i file dei vostri dischetti.

A - Sullo schermo vedrete il "prompt" C:>\. Digitate MD GIOCO e premete ENTER.

B - Digitate CD GIOCO. Sullo schermo vedrete il "prompt" C:\GIOCO>.

C - Ora copiate il contenuto del vostro dischetto in questa directory. Inserite il primo dischetto nel drive A (o B), digitate COPY A:.\* (o COPY B:.\* ) e premete ENTER.

D - Terminata la copia, se disponete di più dischetti per uno stesso programma, ripetete l'operazione dopo aver cambiato il dischetto.

E - Lanciate il gioco digitando GO.

Per un utilizzo futuro, ripetete le operazioni B ed E.

#### L'INTERFACCIA SONORA INTERSOUND MDO

Con l'INTERSOUND MDO, interfaccia sonora per i compatibili PC non portatili, la qualità dei suoni ottenuti è paragonabile a quella dei computer più potenti in questo campo. Troverete questa interfaccia presso il vostro rivenditore di micro-informatica.