

ANOTHER WORLD



Table des Matières

L'Histoire de Lester Knight Chaykin	2
Commandes	5
Codes de Sauvegarde	6
Guide pour la Première Scène	6
Indications	8
Mots de Passe des Jeux Sauvegardés	9

Crédits

Programmation Originale, Graphismes et Conception

Eric Chahi

Producteur Exécutif

Brian Fargo

Directeur de l'Assurance Qualité

Kirk Tome

Tests

Jason Taylor

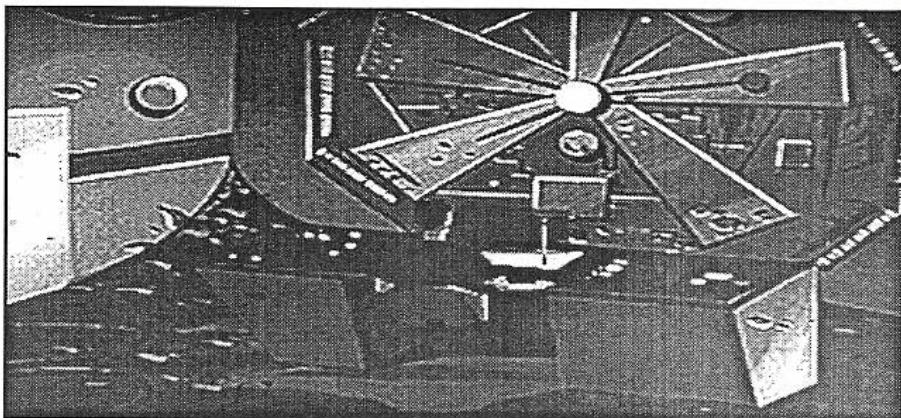
Rédaction du Manuel

Pierre Cousseau

Editeurs du Manuel

Lars Brubaker & Scott Bennie

Remerciements Particuliers à **Alan Pavlish**



L'Histoire de Lester Knight Chaykin

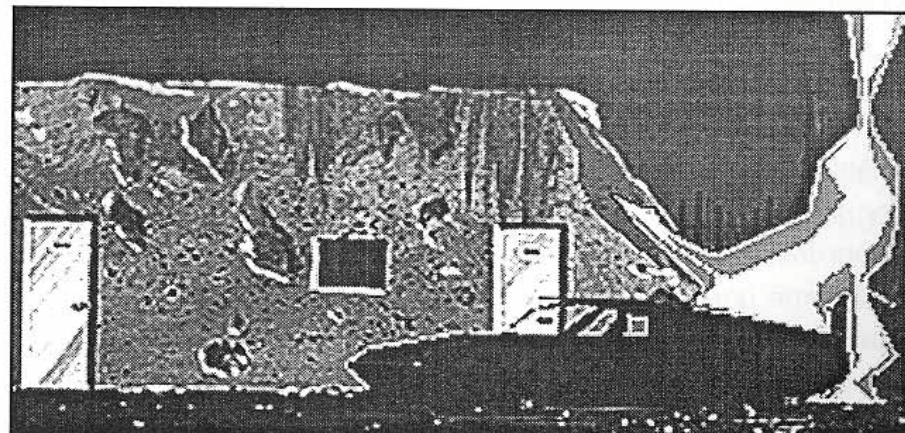
Sous un ciel agité, déchiré par les éclairs, une Ferrari traversait, à toute allure, les rues inondées par la pluie. Lester Knight Chaykin était au volant, écoutant le hard rock assourdissant d'une radio spécialisée; il avait changé de station un peu plus tôt, à force de trop entendre des avertissements sur la possibilité d'inondations. Lester ressentait la vitesse de la voiture faire pression sur son corps. Cela lui plaisait; il n'avait jamais rien fait lentement dans sa vie. Il lui avait suffi de quatre ans pour passer son Doctorat; il lui avait seulement fallu six semaines pour rédiger sa thèse. Il avait aussi réussi à faire passer l'expérience scientifique la plus complexe du monde, du stade de l'idée au prototype, en juste seize mois.

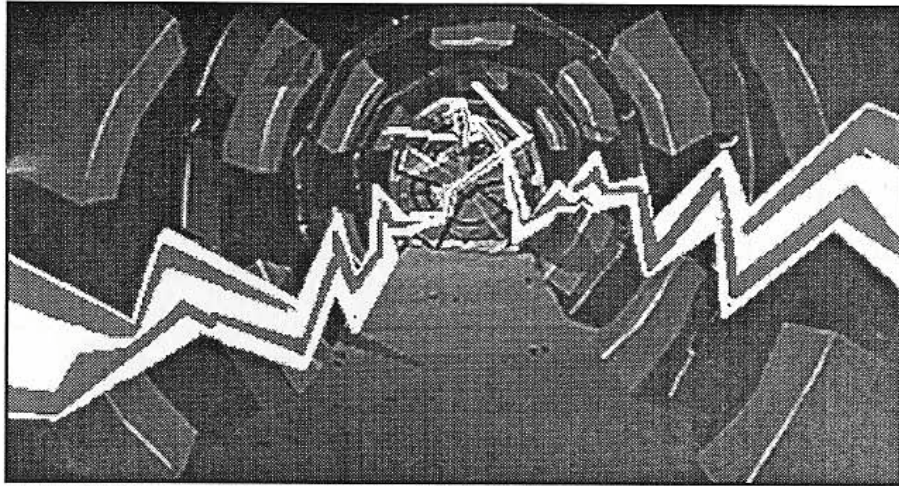
Il était maintenant temps de se lancer à fond, et de voir à quelle vitesse son expérience pouvait avancer.

La foudre fit éclater un arbre en deux, dans un champ se trouvant à une trentaine mètres. Lester ne remarqua rien.

Il arrêta sa Ferrari dans un crissement de freins. Lester réprima son envie de courir vers l'ascenseur. Un homme sur le point de révéler les mystères fondamentaux de l'univers devait apprendre une certaine dignité à un moment ou à un autre. Pourtant, Lester aimait vivre à cent à l'heure. La lenteur de l'ascenseur l'énervait. Le retard inutile causé par la porte de sécurité augmenta sa frustration. Il se fraya un passage parmi les papiers, les fils électriques, les boîtes de jus de fruit vides et les cartons de pizza, encombrant son lieu de travail. Les grands esprits sont rarement ordonnés, avait-il déclaré un jour. Lester appuya sur un interrupteur et son ordinateur émit un bip et commença à s'animer. Il entra son mot de passe (encore de la sécurité inutile), puis introduisit les paramètres de son expérience. Il attendit que l'ordinateur compile les données; un ordinateur pouvait calculer un trillion de fois plus vite que l'homme, et Lester trouvait encore cela trop lent.

L'orage sévissant dehors frappa deux fois le bâtiment. Lester n'y prêta toujours pas attention.





L'expérience apparaissait maintenant à l'écran. Des particules atomiques étaient attirées dans un champ magnétique à une vitesse proche de celle de la lumière, puis elles se percutaient entre elles. Grâce à leurs émissions de rayons X, Lester pourrait reconstituer ce qui se produit lorsque l'univers fut créé. Mais, d'autres forces allaient s'acharner sur son expérience ce soir-là.

Au moment où Lester s'arrêta pour boire une gorgée rafraîchissante, la foudre frappa à nouveau le bâtiment. Cela provoqua la charge des particules qui fourmillaient dans l'accélérateur atomique. Un événement incroyable se produisit. Les particules fusionnèrent et explosèrent, créant une ouverture dans le temps et dans l'espace. La fissure s'agrandit comme une explosion, désintégra le mur et engouffra Lester. Il n'avait rien prévu de ce genre. Il avait l'impression d'être dans une voiture, passant subitement à la vitesse de la lumière; la pression était incroyable. L'air n'était plus qu'un éclair; puis, dans un éclat de foudre, il n'y eut plus que du vide. Il ne restait plus qu'un espace vide dans le laboratoire qu'occupait Lester...

Numérisation et conversion Acrobat® PDF : RyF pour Lost Treasure FR
<http://www.abandonware-france.org> 2001

Commandes

GAUCHE/DROITE:

Pour vous déplacer vers la gauche et la droite.

BAS:

Pour vous baisser. Vous pouvez également l'utiliser pour ramasser des objets. Si vous nagez ou vous trouvez sur un élévateur, elle vous fait descendre. Si vous êtes sur un téléporteur, vous serez téléporté vers le bas.

HAUT:

Pour sauter. Si vous nagez ou vous trouvez sur un élévateur, elle vous fait monter. Si vous êtes au-dessous d'un téléporteur, vous serez téléporté vers le haut.

BOUTON FEU: (BARRE D'ESPACEMENT OU ENTER)

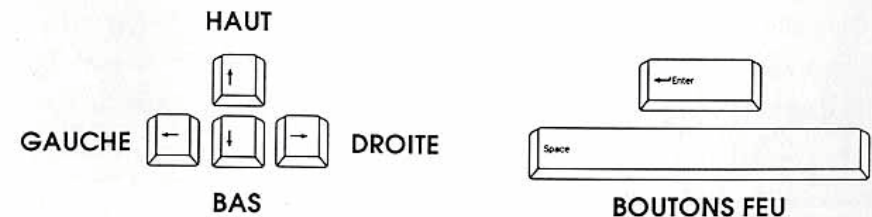
Généralement pour attaquer. Si vous n'avez pas d'arme, vous donnez un coup de pied. Si vous avez un pistolet, vous tirerez. Vous pouvez également l'utiliser avec les touches GAUCHE/DROITE du control pad pour courir.

TOUCHE P:

Pour mettre en pause.

TOUCHE S:

Une pression de cette touche éteint les effets sonores, une nouvelle pression les rallume.



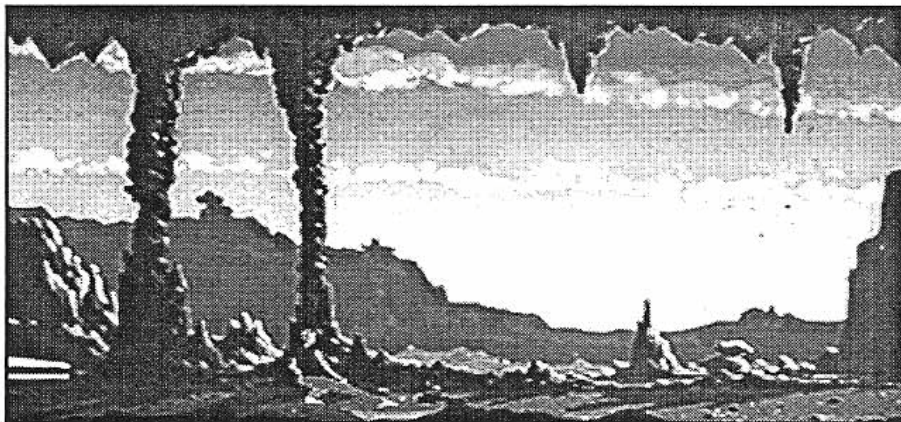
Codes de Sauvegarde

Au cours de certaines portions du jeu, on vous donne un code lorsque vous perdez. Vous pourrez alors l'utiliser à tout moment dans le jeu.

Pour cela, vous devez simplement appuyer sur la touche C et taper les caractères que vous avez notés. Le jeu recommencera immédiatement, à l'endroit correspondant au code que vous avez entré.

Ce système vous permet de progresser dans le jeu, sans avoir à recommencer depuis le début à chaque fois que vous perdez.

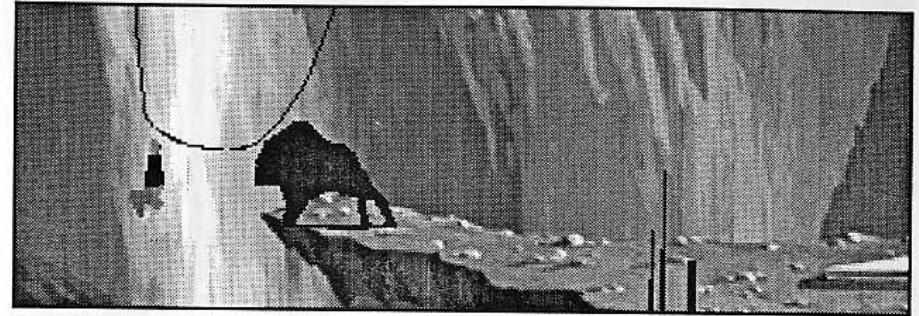
Guide pour la Première Scène



ATTENTION!!! CETTE SECTION CONTIENT DES INDICES QUI VOUS REVELENT CERTAINES PARTIES DU JEU. A LIRE UNIQUEMENT EN CAS D'URGENCE!

Appuyez sur la flèche haut pour nager vers la surface de l'eau. Une fois à terre, marchez vers la droite, jusqu'à l'écran suivant. De dangereuses sangsues vont vous attaquer. Vous devez les tuer en leur donnant des coups de pied. Vous pouvez aussi vous baisser et attaquer en même temps, pour tuer une sangsue se trouvant loin de vous. Faites attention à ce qu'aucune d'entre elles ne vous tombe dessus.

Après avoir tué toutes les sangsues du deuxième écran, marchez vers l'écran suivant, à droite. Il y aura encore plus de sangsues. Vous devrez détruire toutes les sangsues de ces deux écrans, avant de passer à l'écran suivant, sur la droite.



Une fois que vous êtes arrivé au quatrième écran, marchez vers la droite, jusqu'à ce que le monstre vous attaque. Dès que vous le voyez, allez vers la gauche et maintenez le bouton feu enfoncé; votre joueur partira en courant/sautant. Continuez de courir vers la gauche, jusqu'à ce que vous arriviez à l'écran où pend une liane. Courez jusqu'au bord et sautez vers la liane. Vous serez suspendu quelques instants, jusqu'à ce que la liane se casse. Puis, vous serez projeté à nouveau vers la droite et atterrirez sur l'écran suivant. Commencez tout de suite à courir vers la droite. Continuez de courir à travers tous les écrans. A la fin du dernier écran, vous échapperez au monstre grâce à l'aide des habitants de ce monde. Cependant, ils ne seront peut-être pas aussi amicaux qu'ils en ont l'air...

