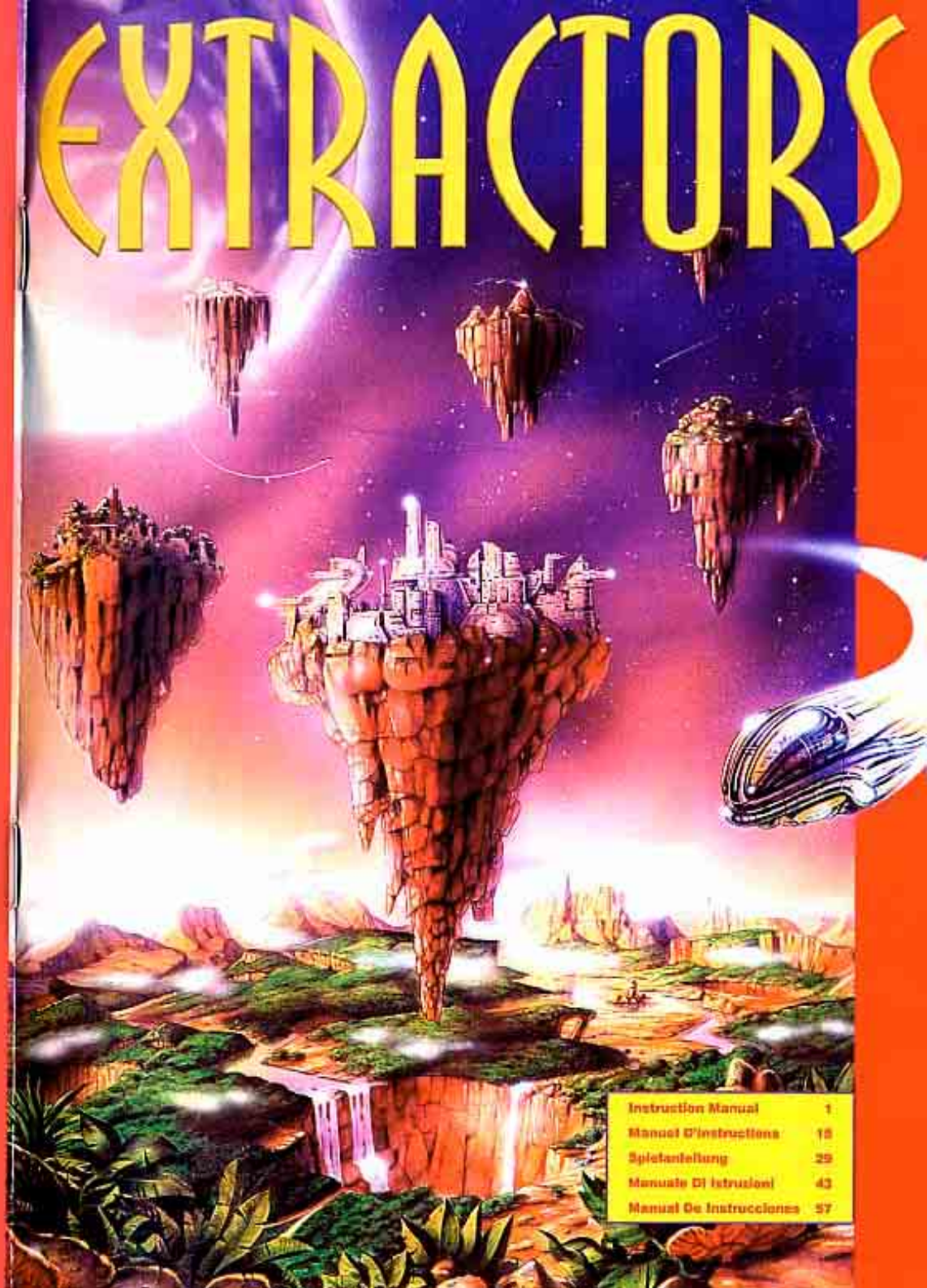




Copyright Psygnosis & Millennium 1995

EXTRACTORS



Instruction Manual	1
Manuel d'instructions	18
Spielanleitung	29
Manuale di istruzioni	43
Manual de instrucciones	57

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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 colorées 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 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 votre médecin.

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

EXTRACTORS

Sommaire

Introduction

PAGE

16

But du Jeu

17

Charger Extractors

18

Démarrage d'Extractors

18

Jouer à Extractors

19

Jouer sur PC CD-ROM

21

Jouer sur Amiga CD32

23

Exploitation Minière, Banque et
magasins Zargon

25

Terminer un Niveau, Astéroïdes Bonus
Aide et Conseils

26

Crédits

27

Introduction

Il y a des milliers d'années, le peuple flinarjien vivait en paix et en harmonie avec les autres races de la planète Zarg. Les Flinarj ne ressemblaient en rien aux autres extracteurs de la planète. Ils se désintéressaient totalement de l'âpre concurrence engendrée par l'exploitation des ressources minières, pour concentrer leur énergie et leur savoir-faire à la création de machines qui leur assureraient un meilleur confort sur cette planète des plus inhospitalières.

Cependant, la richesse que leur avaient procurées leurs multiples compétences suscita la convoitise de Quarrior, le peuple guerrier. Les Quarriors, dirigés avec une efficacité très tectonique par le Général Igneous Crust, étaient maintenant aux portes de la capitale de Flinarj, le dernier rempart à surmonter.

Les Flinarj n'avaient pas pour autant dit leur dernier mot. Alors que les Quarriors s'apprêtaient à lancer leur attaque finale, un coup de tonnerre déchira le ciel, et la terre se mit à trembler. Les Quarriors muets de stupeur virent la cité des Flinarjiens se détacher de la planète et s'élever dans les cieux. Dans un même temps, vingt-cinq autres masses de terre furent arrachées de la surface de la planète Zarg et rejoignirent la capitale dans l'espace. Au fil du temps, ces terres prirent le nom de Mondes Flottants de Zarg.

La planète Zarg est presque entièrement dirigée par ses intérêts miniers. C'est une planète au riche passé et dont la population variée a évolué de manière à tirer parti au maximum de son environnement. L'exploitation des mines (voire presque la planète entière) est régie par la ZMTA (Compagnie minière zargone). L'exploitation minière n'a cessé de progresser, et a engendré la création d'un nouveau système, entré en vigueur il y a plusieurs siècles, qui limite le forage des mines au seul 412ème mois de chaque année. Toutefois, les intérêts de la ZMTA se sont récemment élevés, à quelques milliers de mètres au-dessus du niveau du sol pour être plus précis, vers les Mondes Flottants de Zarg. Ce qui est d'autant plus significatif depuis l'invention des machines volantes de la ZMTA.

Toutefois, pendant ce temps, les Flinarj ne sont pas restés sans rien faire. Voyant la menace poindre à l'horizon, ils ont construit autour de leur capitale un énorme écran protecteur, alimenté par de multiples générateurs. On recherche à présent des extracteurs expérimentés dans toute la galaxie. Ils auront pour mission de désactiver les générateurs, pour ensuite ramener les terres flottantes à la surface de Zarg, avec à la clé, plus d'argent que ne pourrait en porter un extracteur. Cet argent est entièrement fonction des risques à courir.

But du jeu

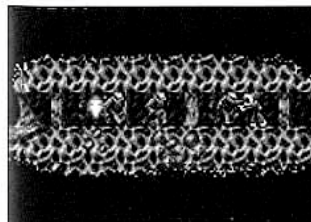
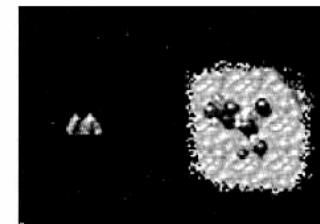
Vous devez découvrir et désactiver chacun des générateurs de protection de Flinarj. Chacun des 30 niveaux en comporte un. Les niveaux se composent de 25 Mondes Flottants et de 5 astéroïdes bonus. Ces astéroïdes sont piégés et exploseront quelques instants après votre arrivée. Il est donc vital de repérer et détruire le générateur de protection aussi vite que possible. Vous pouvez le détruire au moyen d'explosifs que vous avez la possibilité d'acheter tout au long du jeu, pour autant que vous disposiez de l'argent nécessaire.



Après avoir détruit tous les générateurs, il vous sera possible de pénétrer la capitale flinarjienne. Si vous y parvenez, les Mondes Flottants désactivés redescendront lentement à la surface de la planète Zarg, et le jeu sera terminé.

Malheureusement, cette mission ne sera guère facilitée par l'inefficacité notoire de la machine volante de la ZMTA. A chaque niveau, il vous faudra donc repérer et extraire du carburant en quantité suffisante pour atteindre le niveau suivant. Les seuls niveaux où vous n'avez PAS besoin de trouver de carburant, sont les Astéroïdes bonus situés entre chaque Monde Flottant ; il vous reste à ce moment assez de carburant pour poursuivre votre mission après avoir détruit le générateur.

Cela fait maintenant 2000 ans que les Mondes Flottants ont été laissés à leur propre sort, et le moins que l'on puisse dire c'est que les créatures qui y évoluent à présent sont quelque peu différentes. Vous devrez combattre toutes sortes d'êtres étranges, dont les corsaires. Ces derniers ont dérobé les plans de la machine volante et selon les rumeurs, ont débarqué sur les Mondes Flottants. Ils sont payés par les Flinarj pour protéger, aussi longtemps que possible, la capitale contre les assauts des mercenaires de la ZMTA (vous en l'occurrence). Si vous rencontrez ces corsaires, soyez prêt à vous battre ! Les extracteurs se lanceront automatiquement dans une attaque à mains nues et toute fuite sera presque impossible. Consultez les messages d'information de combats et préparez-vous à lancer des attaques et à envoyer des renforts.



Pour vous faciliter la tâche, la ZMTA vous donne accès à divers outils d'extraction, disponibles à un prix défiant toute concurrence. (Ainsi, si votre mission est un échec, vous aurez au moins contribué à l'accroissement de leur fortune colossale...). Le manuel électronique contient des informations supplémentaires sur des articles que vous pouvez acheter, et il s'avère que l'un d'entre eux permettra momentanément à un extracteur d'atteindre une puissance optimale !

Charger Extractors

PC CD-ROM

Le jeu doit être exécuté à partir du MS-DOS. Placez-vous sur votre lecteur CD-ROM et tapez Xtractor. Si votre lecteur CD-ROM correspond à la lettre E, vous devriez obtenir ceci: E; XTRACTOR.

Le jeu se chargera ensuite.

CD32

Insérez le CD dans la console. Après quelques instants, vous verrez apparaître un écran comportant des options. Sélectionnez le type de jeu désiré sur la liste de choix disponibles.

Démarrage d'Extractors

Après la séquence d'introduction, le jeu parcourt le menu principal et un mode Démonstration qui vous présente les différents niveaux du jeu Extractors. Vous pouvez, grâce à cette option, découvrir le type de dangers que vous êtes susceptible d'affronter. Le menu principal d'Extractors comporte quatre options : Start Game (Démarrer le jeu), Load Game (Charger le jeu), Trainer Mode (Mode Entraînement) et Zargon Book (Manuel Zargon). Appuyez sur le bouton Select pour aller dans le menu principal si vous n'y êtes pas déjà.

Voici les fonctions respectives de chacune des options :

OPTIONS

Start Game	Commence un nouveau jeu Extractors.
Load Game	Permet de reprendre une session Extractors préalablement enregistrée.
Trainer Mode	Vous permet de vous entraîner à Extractors en toute sécurité, de manière à pouvoir maîtriser les commandes du jeu sans risquer la mort.
Zargon Book	Le manuel électronique de Zargon. L'indispensable guide des Modes Flottants de Zarg rédigé par la ZMTA. Il contient toutes les informations dont vous avez besoin pour vérifier le type de créatures que vous êtes susceptible de rencontrer et les environnements dans lesquels vous allez devoir évoluer.

Jouer à Extractors

Au début du jeu, il vous faut d'abord former votre équipe d'extracteurs. Vous devez choisir 5 extracteurs parmi 3 races différentes. Chaque extracteur coûte 100 Zogs. Vous commencez le jeu avec 600 Zogs et vous n'êtes pas obligé d'en choisir cinq si vous ne le souhaitez pas.

Les différentes races sont les suivantes :

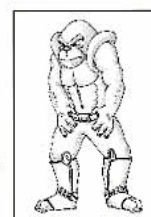
RACES



Habbish Etranges petits personnages spirituels armés de peu de patience. Ils s'ennuient très rapidement et ont tendance à s'asseoir sans raison apparente pour prier le Dieu Habborg. Cet acte leur donne une énorme résistance, mais malheureusement tout à fait imprévisible. Les Habbish sont très intelligents. Grâce à leur relation avec le monde spirituel, certains personnages peu recommandables tels que les Zombies, les ignoreront.



Boïdes Descendants de l'ancienne race FTarg, les Boïdes sont dotés d'une résistance exceptionnelle et se guérissent très vite de leurs blessures. Malheureusement, ils ne creusent pas très rapidement.



Raldein Les principaux extracteurs. Ils creusent à une vitesse extraordinaire et sont très puissants... mais se fatiguent rapidement.

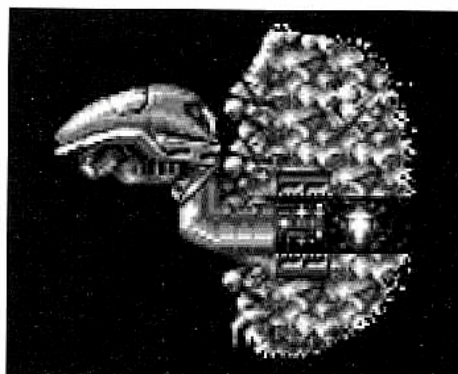
Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison parmi les trois races pour composer votre équipe ; nous vous conseillons de prendre un mélange des trois car chacune est adaptée à une tâche précise. Constituez votre équipe en sélectionnant la race choisie à l'aide des commandes Gauche et Droite du sélecteur. Utilisez ensuite le bouton Select pour acheter un extracteur. Une fois votre équipe sélectionnée, utilisez le bouton Screen Exit de sortie d'écran. La somme d'argent dont vous disposez et le coût actuel des extracteurs apparaissent à l'écran. Attention, ces coûts augmenteront en cours de partie !

Vous avez la possibilité (moyennant argent, bien entendu) de remplacer les victimes entre les niveaux, au cas où certains membres de votre équipe meurent en cours de jeu. Il est dans votre intérêt qu'ils survivent le plus longtemps possible car les extracteurs acquièrent de plus en plus d'expérience à chaque niveau qu'ils terminent. Ils deviennent de plus en plus puissants. Dans les derniers niveaux, les extracteurs sont capables de transporter l'équivalent de leur propre poids en pierres précieuses ! L'âge de chacun des membres de votre équipe, est dévoilé sous leur photo à l'écran de sélection d'équipes.

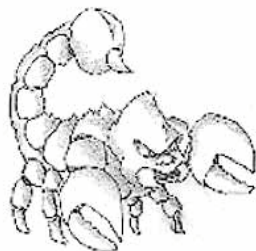
Une fois votre équipe sélectionnée, un décor s'affiche et le jeu commence. Vos extracteurs sont rassemblés à l'extérieur de votre vaisseau et attendent vos premières instructions. Si vous les abandonnez trop longtemps, ils finiront par s'impatienter et chercheront à s'occuper, ce qui ne correspondrait peut-être pas tout à fait avec votre plan d'action. Alors prudence !

Vous devez à présent commander vos extracteurs, repérer et détruire le générateur de protection des Flinarj. Votre vaisseau est votre quartier général et vous donne accès aux banques et magasins de la ZMTA. Voici à quoi il ressemble :

Voici à quoi il ressemble :



Vos extracteurs peuvent marcher, courir et sauter mais également creuser, ramasser des objets ou les poser. Vous devez d'abord sélectionner l'extracteur de l'équipe que vous allez commander ; il sera indiqué par un curseur jaune animé.



Jouer sur PC CD-ROM

Pour contrôler les extracteurs, vous pouvez utiliser la souris ou le clavier. Nous conseillons l'utilisation de ce dernier. Les touches F1 à F5 permettent de sélectionner les membres de votre équipe. Par exemple, la touche F1 permet de sélectionner l'extracteur numéro 1. Une fois un extracteur sélectionné, vous pouvez utiliser les touches fléchées Gauche et Droite pour marcher, et la barre d'espacement pour vous arrêter. Si vous maintenez les touches MAJ ou ALT enfoncées en appuyant sur les touches fléchées Gauche et Droite, l'extracteur court au lieu de marcher. La flèche Haut permet à l'extracteur de sauter. Si vous êtes en train de courir lorsque vous sélectionnez l'option de saut, vous sauterez deux fois plus loin.

La touche Retour est très importante : elle fait apparaître un menu pour l'objet sélectionné. S'il s'agit par exemple d'un bâton de dynamite, l'une des options permettra de déclencher le minuteur. Lorsque le menu est affiché, vous pouvez utiliser les touches fléchées Gauche et Droite pour vous placer sur l'option de votre choix, puis la barre d'espacement pour la sélectionner. Appuyer de nouveau sur la touche Retour pour faire disparaître le menu.

Le menu d'un extracteur contient les boutons suivants (de gauche à droite) :

MENU

Téléport

Téléporte l'extracteur au téléport suivant. Votre quartier général est équipé d'un télépôle, vous pouvez dès lors toujours l'utiliser pour retourner à votre vaisseau. Vous pouvez vous procurer d'autres télépôles dans l'une des boutiques.

Attendre

Fait attendre l'extracteur activé.

Creuser

Permet à l'extracteur sélectionné de creuser. Sélectionnez au clavier la direction dans laquelle creuser. Vous pouvez sélectionner les diagonales à l'aide des touches «Home» (vers le haut à gauche), «PgUp» (vers le haut à droite), «PgDn» (vers le bas à gauche) et «Fin» (vers le bas à droite). Les touches Gauche, Droite, Haut et Bas permettent de creuser dans ces directions.

Rechercher

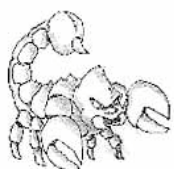
Ordonne à l'extracteur de se promener et de ramasser toutes les pierres précieuses ou le carburant sur son passage.

Ramasser

Permet de ramasser l'objet situé à côté de l'extracteur.



MENU



- Dépose** Permet de déposer l'objet sélectionné
- Parcourir les objets** Passe en revue les divers objets que l'extracteur est en train de porter. Cette option permet de choisir l'objet qui sera déposé à l'aide du bouton Drop. Utilisez les touches fléchées Haut et Bas pour sélectionner l'objet à déposer.

Les raccourcis Clavier des options du menu extracteur sont les suivants :

D	Creuser	G	Ramasser
T	Téléport	R	Déposer
S	Rechercher	W	Attendre

En outre, la touche de tabulation permet de parcourir les objets actuellement à l'écran, en les sélectionnant tour à tour. Vous pouvez alors utiliser les touches Retour ou Entr. pour accéder au menu de l'objet sélectionné.

Appuyez sur P ou la touche Pause pour interrompre le jeu. Utilisez la touche Echap pour abandonner le niveau en cours et revenir au menu de jeu principal.

La souris est très facile à utiliser ; il suffit de cliquer sur l'objet que vous désirez commander, et d'appuyer sur le bouton droit de la souris pour afficher un menu. Cliquez à présent sur l'élément à sélectionner.

Les autres commandes du clavier pour d'autres zones du jeu telles que les magasins ou la séquence de sélection des races sont les suivantes :

Bouton Select	Barre d'espacement
Bouton Screen Exit	Echap
Sélecteur gauche/droite	Touches fléchées Gauche/Droite

La barre d'espacement peut être également utilisée pour éviter certains écrans ou quitter de longues animations que vous ne souhaitez pas revoir.

Jouer sur Amiga CD32

Vous pouvez déplacer l'extracteur sélectionné à l'aide de la manette de commande. Appuyez sur les flèches gauche ou droite du pavé directionnel pour déplacer un personnage ; sur la flèche pour le faire sauter ou le bouton rouge pour l'arrêter. Les barres de commandes Gauche et Droite permettent au personnage de courir. Consultez le diagramme de la manette pour connaître les fonctions correspondant aux options du jeu. Appuyez sur le bouton vert pour passer d'un extracteur à un autre. Vous passerez en revue tous les extracteurs un à un, quelle que soit leur position sur la carte. Le bouton jaune permet de parcourir les différents objets de l'écran actif qui comprend les pièces d'équipement que vous avez achetées.

Le bouton bleu est très important : il fait apparaître un menu pour l'objet sélectionné. S'il s'agit par exemple d'un bâton de dynamite, l'une des options permettra de déclencher le minuteur. Lorsque le menu est affiché, vous pouvez utiliser les flèches gauche et droite du pavé directionnel pour vous placer sur un article du menu, puis le bouton rouge pour le sélectionner.

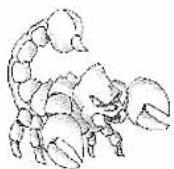
Le menu d'un extracteur contient les boutons suivants (de gauche à droite) :

MENU



Téléport	Téléporte l'extracteur au télépôle suivant. Votre quartier général est équipé d'un télépôle : vous pouvez dès lors toujours l'utiliser pour retourner à votre vaisseau. Vous pouvez vous procurer d'autres télépôles dans l'une des boutiques.
Attendre	Fait attendre l'extracteur activé.
Creuser	Permet à l'extracteur sélectionné de creuser. Sélectionnez la direction dans laquelle creuser à l'aide du pavé directionnel. Pour creuser en diagonale, utilisez également les barres de commandes. Par exemple pour creuser une diagonale vers le haut à droite.
Rechercher	Ordonne à l'extracteur de se promener et de ramasser toutes les pierres précieuses ou le carburant sur son passage.
Ramasser	Permet de ramasser l'objet à côté de l'extracteur.

MENU



- Déposer** Permet de déposer l'objet sélectionné.
- Parcourir les objets** Passe en revue les divers objets que l'extracteur est en train de porter. Cette option permet de choisir l'objet qui sera déposé à l'aide du bouton Drop. Utilisez les flèches haut et bas pour sélectionner l'objet à déposer.

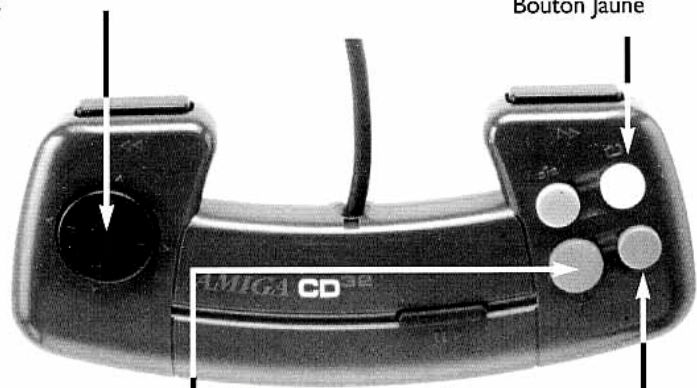
Contrôles Généraux

- Bouton de Sélection** Bouton Rouge
- Bouton Quitter Ecran** Bouton Bleu
- Sélecteur Gauche/Droite** Manette Gauche/Droite.
- Contrôle Directionnel** Manette de contrôle directionnel
- Accélérateur Post-Mortem** Bouton Jaune

Contrôles à l'écran

Sélecteur Gauche/Droite
Manette Gauche/Droite.

Accélérateur Post-Mortem
Bouton Jaune

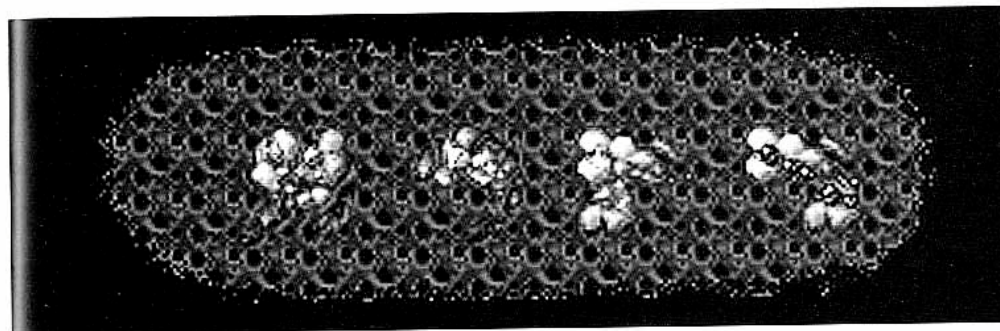


Bouton de Sélection
Bouton Rouge

Bouton Quitter Ecran
Bouton Jaune

Exploitation Minière

Lors de l'exploration des Mondes Flottants, vous aurez la possibilité d'extraire des pierres précieuses ou du carburant. Les rochers fournissent des indices sur l'emplacement des pierres précieuses. Ces rochers contiennent des couleurs indiquant quelle sorte de pierres précieuses vous pourriez découvrir. Un rocher contenant du bleu ou du vert indique la proximité d'émeraudes et de diamants. Toutes les pierres précieuses et carburant découverts peuvent être négociés à la banque ou dans les magasins de la ZMTA. Vous pouvez rencontrer différentes sortes de pierres précieuses, allant du rubis le moins précieux, à la jennite. Cette pierre est la plus difficile à découvrir mais aussi la plus précieuse que l'on puisse trouver sur Zarg.



Banque et magasins Zargons

Pour accéder à la banque et aux magasins, faites entrer un des extracteurs dans votre vaisseau, puis faites-le sauter. Le carburant ou les pierres précieuses porté par l'extracteur sera automatiquement négocié. Une fois la négociation terminée, vous pouvez jeter un coup d'oeil à tous les articles disponibles dans le magasin. Vous pouvez acheter des pièces d'équipement pour autant que vous disposiez de la somme nécessaire, et que vous puissiez les porter. Le manuel électronique regorge d'informations sur le matériel disponible dans le magasin.



Terminer un niveau

Lorsque vous avez découvert le carburant et détruit le générateur, vous pouvez quitter le vaisseau en vous rendant au magasin. Signalez que vous êtes prêt dès que l'indicateur « Game State » (Etat du jeu) sur le panneau de configuration devient vert. Vous pouvez alors enregistrer le jeu en appuyant sur le bouton Screen Exit. C'est ce que nous vous conseillons. Pour passer au niveau suivant, attendez ou appuyez sur le bouton Select. Utilisez la manette multidirectionnelle et les accélérateurs post-mortem pour passer la carte en revue. Utilisez le bouton Screen Exit pour continuer. Si certains membres de votre équipe ont été tués, vous aurez alors la possibilité de les remplacer, sinon vous vous rendrez directement au niveau suivant.

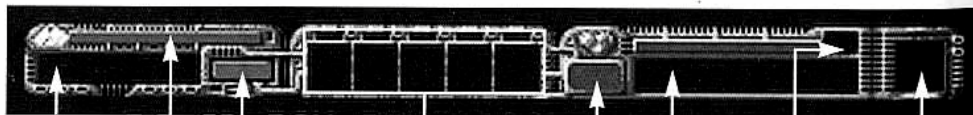
Astéroïdes Bonus

Tous les cinq niveaux, vous rencontrerez un astéroïde de stockage flinarjien. Ils sont prévus pour exploser juste après votre arrivée. Vous ne devez donc pas traîner pour repérer et détruire le générateur de protection flinarjien, avant que le temps qui vous est imparti ne soit écoulé. Vous n'êtes pas obligé d'extraire du carburant à ces niveaux. Le panneau de configuration affiche le décompte du temps disponible.

Aide et Conseils

Le manuel électronique contient d'innombrables informations sur la planète Zarg, y compris une liste de tous les articles disponibles dans les magasins, ainsi que des détails sur les planètes et créatures que vous êtes susceptible de rencontrer. Il contient également une liste de trucs et conseils, compilés par la ZMTA lors des essais de leur machine volante. En effet, la version du manuel qui vous est fournie contient l'édition spéciale gratuite du chapitre consacré à l'histoire de Zarg

Tableau De Bord



Temps restant pour atteindre les niveaux Bonus ou Total des liquidités disponibles
Niveau de carburant actuel
Indicateur d'état de jeu
Etat de l'équipe
Action en cours de l'extracteur sélectionné
Résistance et inventaire de l'extracteur sélectionné
Age de l'Extractor sélectionné
Photo de l'Extractor sélectionné

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

Crédits

Conception et Programmation Amiga :

Toby Simpson

Programmation Amiga Supplémentaire :

Ricky Costas

Programmation PC à Eastpoint Software :

Chris Bradley

Kevin Cook

Programmation PC et tests

supplémentaires à East Point Software :

Martin Cook

Neil Beresford

Mark Rundle

Mark Stamps

Jason Riley

Jon Baker

Tony Heap

Nik Coole

Mark Rafter

Martin Oliver

John Henry Hughes

Pete Searles

Gina Landor

Richard Joseph

Chris Homer

Pete Murphy

John Lemming

Jason Riley

Millennium QA

Department

Adrian Curry

Gina Blakemore

Mark Stamps

Chris Homer

Toby Simpson

Graphismes :

Graphismes Supplémentaires :

Illustration Boîte :

Responsable Artistique :

Manuel :

Narration :

Effets sonores et musicaux :

Production Audio et Vidéo :

Post-Production Audio :

Conception de la Carte :

Conception supplémentaire de la Carte :

Assurance Qualité :

Production :

Producteur à East Point Software :

Producteurs :