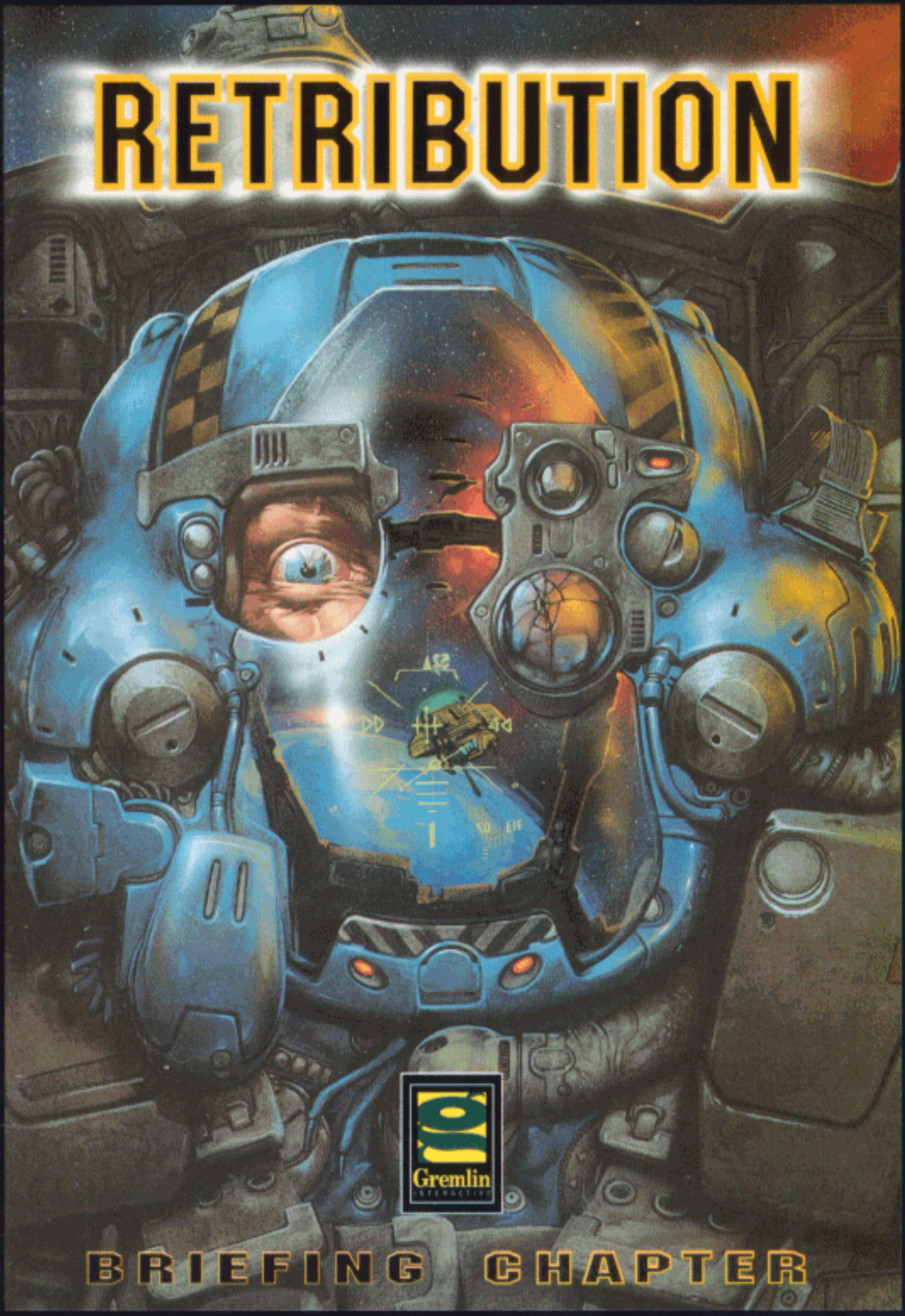
RETRIBUTION



BRIEFING CHAPTER

PRESENTS

RETRIBUTION

APHELION COMMAND BRIEFING.
I WILL BE BRIEF.

THE KRELLAN MIND-SCAN HAS PROVEN FRUITFUL.
THE LATEST CEREBRAL READOUTS SHOW US THAT THERE ARE THREE CASTES TO KRELLAN SOCIETY.
CLASS: SERVITOR
THIS IS THEIR SERVITOR CASTE. NOTE THE EXTRA LIMBS FOR MENIAL TASKS AND THE SMALL CRANIAL CAVITY.

THE WORKERS?
YES. NOT BRED FOR WARFARE. YOU WON'T BE FACING THESE IN COMBAT.
click
THIS IS THE WARRIOR CASTE. NOTE THE SIZE INCREASE IN PHYSIC AND CRANIAL AREA.
ARE THESE THE KRELLANS WE'LL BE FACING IN OUR FIGHTERS AND ATV'S?
AFFIRMATIVE.
NASTY LOOKING CRITTERS EH?

...AND BEHIND THEM ALL, THE PRIESTS, THE MONARCHS OF KRELLAN SOCIETY. THIS IS THE CASTE THAT FIRST CAME TO EARTH WITH THEIR SO-CALLED BENEVOLENCE.
SO WHAT PART DOES THE SHAPECHANGER WE INTERCEPTED HAVE IN ALL OF THIS SIR?
WE'RE NOT SURE PILOT BUT IT MUST BE SOMETHING BIG. IF WE DON'T STOP THEM THEN IT MAY MEAN THE END OF US, ONE AND ALL.
NOW MAN YOUR SHIPS.

RETRIBUTION

Instructions d'Installation

Le programme d'installation de RETRIBUTION vous permet d'installer le programme du jeu sur votre disque dur et de configurer vos cartes de musique et d'effets sonores. Il vous permet également de sélectionner le dispositif de contrôle que vous souhaitez. Le programme Install du CD-Rom vous propose deux niveaux d'installation, MINIMUM et STANDARD. L'installation MINIMUM ne copie que les quelques fichiers nécessaires à l'exécution du programme sur votre disque dur. De toute façon, votre CD- Rom devra se trouver dans votre lecteur CD-Rom pour jouer RETRIBUTION. Le programme Install de la version sur disquette copiera tous les fichiers des disquettes dans un répertoire du disque dur. Cela utilisera une plus grande quantité d'espace dans le disque dur que la version CD-Rom (pour plus de détails, voir le fichier READ.ME).

Installer RETRIBUTION à partir du CD-Rom

1. Insérez le CD-Rom de RETRIBUTION dans votre lecteur CD-Rom.
2. Sélectionnez la lettre du lecteur que vous utilisez pour votre CD-Rom, c'est-à-dire, D:.
3. Au prompt, tapez INSTALL. L'exécution du programme Install commencera. Le programme Install comporte un certain nombre de menus distincts contenant des options que vous pouvez sélectionner. La sélection actuelle du menu est mise en évidence. Vous pouvez changer de position avec la souris, si elle est installée. Cliquez sur un bouton de la souris pour sélectionner une option ou utilisez les touches flèches du clavier. La touche Return sélectionne une option.
4. Suivez les instructions à l'écran. Vous verrez apparaître, au bas de l'écran, dans une case grise, des renseignements détaillés sur chaque option ou demande. Vous pouvez décider d'effectuer une installation MINIMUM, qui utilisera 1Mo d'espace sur votre disque dur, ou une installation STANDARD, qui utilisera 12Mo. Dans la plupart des cas, il y aura moins d'attentes si vous choisissez l'installation STANDARD.
5. Lorsque le logiciel aura été installé, vous passerez au Main Menu (Menu Principal) du programme d'installation. A partir de ce menu, vous pouvez sélectionner les cartes de Musique et d'Effets Sonores installées dans votre machine, la méthode de contrôle que vous souhaitez utiliser et l'on vous donne l'option de préparer une disquette d'amorçage, ainsi que de "désinstaller" le logiciel. Vous pouvez également quitter le programme d'installation et lire le fichier READ.ME.
6. Lorsque vous aurez choisi votre méthode de contrôle, ainsi que vos cartes de Musique et d'Effets Sonores, sélectionnez Exit (Sortir) sur le menu. Vos sélections seront sauvegardées et utilisées à chaque fois que vous jouerez.

Installer RETRIBUTION à partir d'une Disquette

1. Insérez la Disquette 1 de RETRIBUTION dans votre lecteur de disquettes.
2. Sélectionnez la lettre du lecteur que vous utilisez pour votre lecteur de disquettes, c'est-à-dire, A:.
3. Au prompt, tapez INSTALL. L'exécution du programme Install commencera. On vous demandera, à différents moments, d'insérer une autre disquette dans votre lecteur. Le programme Install comporte un certain nombre de menus distincts contenant des options que vous pouvez sélectionner. La sélection actuelle du menu est mise en évidence. Vous pouvez changer de position avec la souris, si elle est installée. Cliquez sur un bouton de la souris pour sélectionner une option ou utilisez les touches flèches du clavier. La touche Return sélectionne une option.
4. Suivez les instructions à l'écran. Vous verrez apparaître, au bas de l'écran, dans une case grise, des renseignements détaillés sur chaque option ou demande.
5. Lorsque le logiciel aura été installé, vous passerez au Main Menu (Menu Principal) du programme d'installation. A partir de ce menu, vous pouvez sélectionner les cartes de Musique et d'Effets Sonores installées dans votre machine, la méthode de contrôle que vous souhaitez utiliser et l'on vous donne l'option de préparer une disquette d'amorçage, ainsi que de "désinstaller" le logiciel. Vous pouvez également quitter le programme d'installation et lire le fichier READ.ME.
6. Lorsque vous aurez choisi votre méthode de contrôle, ainsi que vos cartes de Musique et d'Effets Sonores, sélectionnez Exit (Sortir) sur le menu. Vos sélections seront sauvegardées et utilisées à chaque fois que vous jouerez.

Jouer à RETRIBUTION

La Version sur CD-Rom
Bien que vous exécutiez le jeu à partir de votre disque dur, le jeu fonctionne à partir du CD-Rom, que vous devez laisser dans le lecteur pendant toute la durée du jeu RETRIBUTION.
1. Vérifiez que votre CD-Rom de RETRIBUTION se trouve dans votre lecteur CD-Rom.
2. Au prompt du DOS, sélectionnez le répertoire où vous avez installé RETRIBUTION, c'est-à-dire, CD\RET.
3. Lorsque vous vous trouvez dans le répertoire approprié, tapez RET pour exécuter le jeu. Un fichier de commandes sera exécuté afin d'examiner votre système et d'exécuter la version du jeu tirant le meilleur avantage des capacités de votre machine.

La Version sur Disquette
Au cours de la procédure d'installation, le contenu des disquettes aura été copié sur votre disque dur. Vous pouvez maintenant lancer le jeu directement à partir de celui-ci. Vous ne pouvez pas jouer à partir des disquettes.
1. Au prompt du DOS, sélectionnez le répertoire dans lequel vous avez installé RETRIBUTION, c'est-à-dire, CD\RET.
2. Lorsque vous vous trouvez dans le répertoire approprié, tapez RET pour exécuter le jeu. Un fichier de commandes sera exécuté afin d'examiner votre système et d'exécuter la version du jeu tirant le meilleur avantage des capacités de votre machine.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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 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.

RETRIBUTION

Au début du 24ème siècle, la race humaine était au bord de l'extinction. Avant la colonisation stellaire, la guerre semblait inévitable sur la Terre car ses millions d'habitants mouraient de faim. Alors, des visiteurs arrivèrent.

Des espaces lointains, les Krellans venaient nous porter secours et nous apprendre à vivre en harmonie avec nous-mêmes.

Avec eux, les Krellans avaient amené une nouvelle vague de technologie, une médecine inégalée, et par dessus tout, la sagesse de la paix. Les besoins fermiers et agricoles furent assouvis grâce à eux, dans nos plans de colonisation. Plus personne ne mourrait de faim ou ne tuerait pour un champ de maïs.

Peu à peu, nos nouveaux amis nous poussèrent à nous éloigner de la terre et nous apprirent à développer des techniques de terraformation pour résoudre notre problème de surpopulation et notre manque de ressources. Depuis le premier contact entre les Krellans et les hommes, de nombreux mondes nouveaux ont été colonisés et nous nous tenons maintenant au seuil de la galaxie toute entière. Dans cette nouvelle ère, nous vivons comme nous aurions toujours dû le faire_ en paix.

Nous sommes en 2425. La race humaine est à son apogée et vit une époque d'espoir. Mais, avec le temps, toute fondation, aussi solide soit-elle, peut s'écrouler_

Tout commença avec la découverte d'une étrange capsule .Il y a trois jours, nos scanners captèrent son signal très faible, presque hors de leur portée. Mais que diable faisait donc une capsule Krellane ici, avec un passager humain à son bord? Après tout, nous sommes à l'extrémité la plus éloignée de l'espace colonisé: un avant-poste de la fédération, la Station Aphélion, et quelques colonies fermières dispersées sur des planétoïdes presque oubliés. Notre curiosité était éveillée.

N'ayant pas réussi à ranimer la femme dans le labo médical de la Station, je pris sur moi, en tant que Commandant, d'ordonner un scanner de mémoire. Avec un peu de chance, nous allions découvrir les mystères de son système cérébral.

Et nous les avons découverts, mais ce que nous avons découvert dépasse de loin tout ce à quoi nous nous attendions.

La femme était une Krellane, capable de changer de forme; son scanner cérébral

nous révéla l'infâme conspiration des Krellans contre la Fédération. Il fallut un moment pour que la chose meure, malgré les réglages de nos armes, mais elle finit par mourir, de façon horrible, et en emportant quelques-uns des mes hommes avec elle.

Apparemment, la médecine que les Krellans nous avaient apportée étaient conçue pour nous engraisser, nous rendre plus délectables. Quant à leurs nouvelles méthodes de colonisation, eh bien, grâce à elles, la Fédération est maintenant tellement dispersée à travers le cosmos, que les Krellans peuvent littéralement nous "récolter" quand ils le désirent et bloquer toute transmission que les colons pourraient tenter d'envoyer. Qu'ils soient maudits! Qu'ils soient tous maudits!

C'est donc ainsi que la conspiration des Krellans fut découverte. Par hasard. À partir du scanner cérébral, nous apprenons tout, peu à peu. Si seulement nous pouvions faire parvenir le message à la Terre à temps.

Le problème est là. Les communications dans ce secteur sont brouillées et l'espoir de parvenir à avertir la terre à temps diminue à chaque instant.

J'ai déclaré l'alerte rouge sur la Station Aphélion; elle commence une campagne d'attaques éclairs contre certains planétoïdes choisis à partir des informations extraites du scanner cérébral de la Krellane.

Nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour arrêter les Krellans avant qu'ils ne lancent l'assaut final et qu'ils n'effectuent leur récolte sur la Terre.

Ils nous ont pris pour des imbéciles, mais maintenant c'est la guerre.
Îil pour Ïil, dent pour dent!

Vous êtes un pilote débutant à bord de la Station Aphélion, avec pour seule assistance une poignée de techniciens et d'ingénieurs, et vous allez faire ce qui doit être fait. Nous sommes seuls, mais si vous, pilote, avez la trempe nécessaire, nous réussirons!

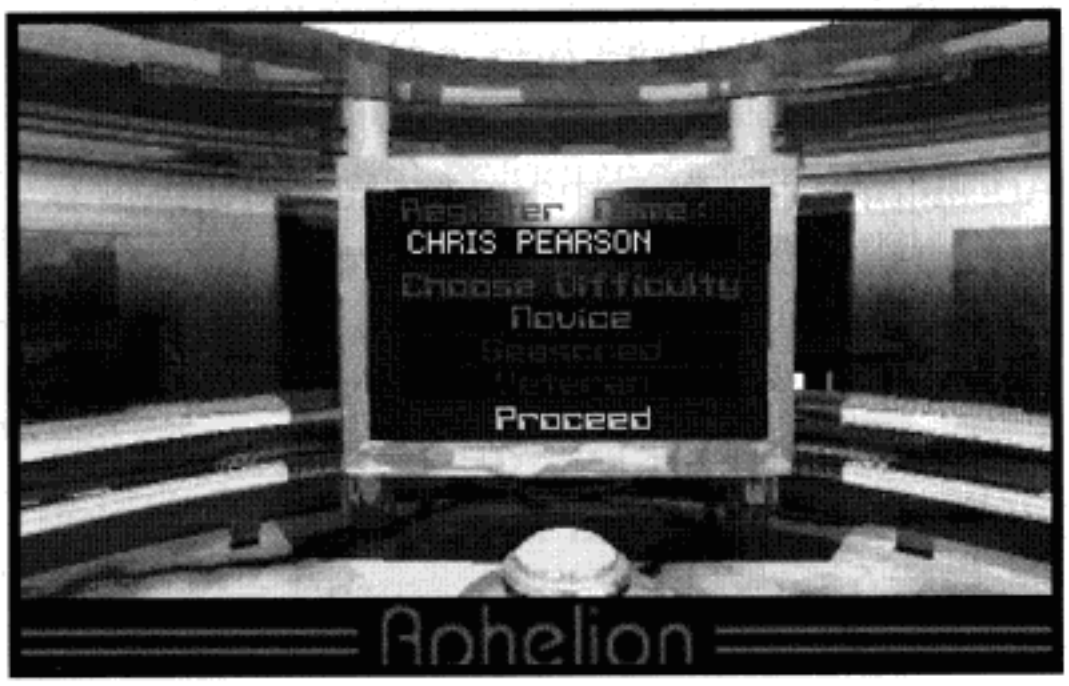
Alors, montez à bord du Coursa, un vaisseau de largage, où votre ingénieur vous attend. Il vous emmènera au cÏur de l'action. C'est un pro, comme les autres, ex-pilote d'ATV et de chasseur. Un vétéran. Il s'y connaît, alors écoutez-le, quels que soient les différends qui puissent survenir entre vous.

Inscription

Après l'introduction, vous devrez vous inscrire si c'est la première fois que vous jouez à RETRIBUTION.

Sélectionnez Inscrire Pilote pour faire apparaître l'écran d'ordinateur avec le pointeur. Lorsque l'option est mise en évidence, cliquez sur un bouton de la souris pour sélectionner.

Vous pourrez alors vous inscrire et choisir le niveau de difficulté. Pour vous inscrire, cliquez sur le texte Non Inscrit. Un curseur rouge apparaîtra



à la place du texte; tapez votre nom et appuyez sur Return. Pour sélectionner le niveau de difficulté, cliquez sur le texte Débutant, Expérimenté ou Vétéran. Une fois que vous avez choisi le niveau de difficulté, cliquez sur Continuer pour retourner au Menu Principal de l'Ecran d'Ordinateur. A partir de cet écran, vous pouvez commencer une Nouvelle Mission, charger une partie sauvegardée ou abandonner. Sélectionnez Nouvelle Mission, si c'est la première fois que vous jouez à RETRIBUTION et vous passerez à l'Auditorium d'Aphélion.

Sélectionnez Ancienne Campagne pour charger une partie sauvegardée au préalable. Pour plus de détails, voir Charger dans la section Ordinateur Personnel.

Sélectionnez Abandonner pour retourner au prompt du DOS.

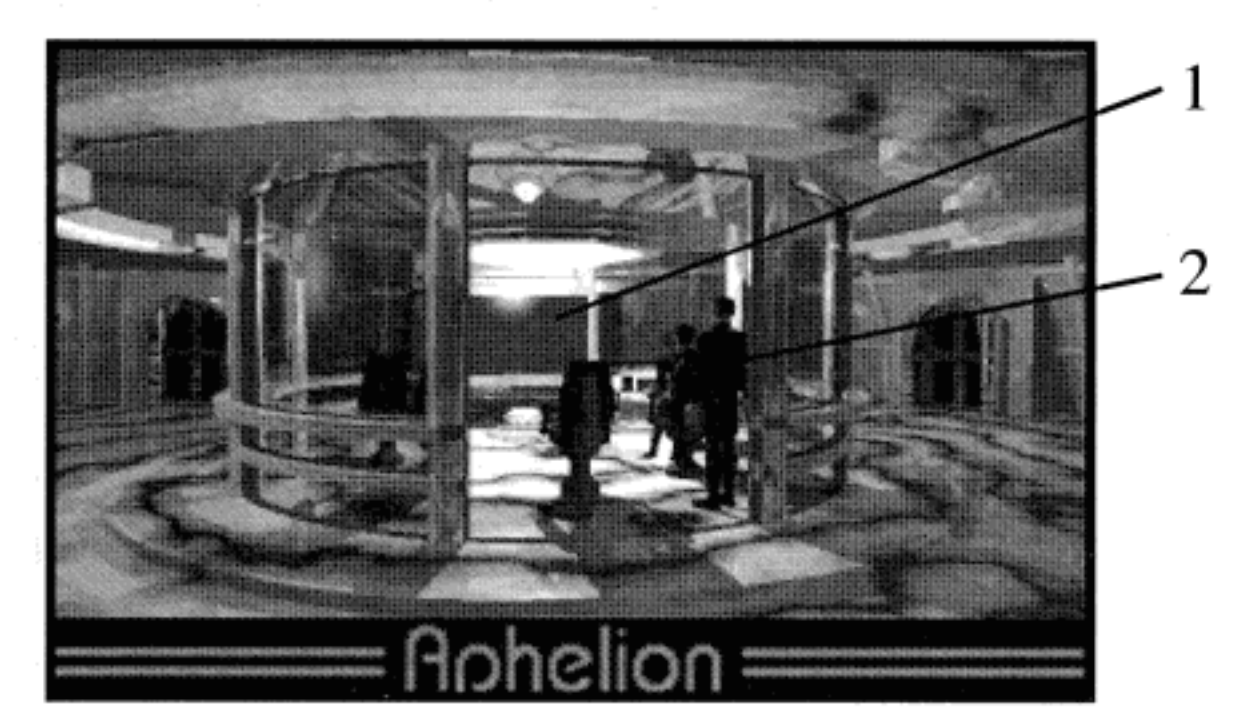
Si vous mourez au cours d'une Mission, vous retournerez également à l'Ordinateur Principal. Vous devrez recommencer depuis le début, à moins que vous ayez sauvegardé une mission réussie. Il est essentiel de sauvegarder votre partie après chaque mission.

La Station Spatiale Aphélion

La Station Spatiale d'Aphélion est composée de cinq zones principales: l'Auditorium d'Aphélion, les Quartiers d'Habitation, le Centre de Commandement d'Aphélion, le Vaisseau de Largage Coursa et le Simulateur d'Entraînement. Dans ces zones, vous pouvez utiliser des objets variés et parler au personnel d'Aphélion. Déplacez le pointeur sur ces écrans; tous les objets, le personnel ou les autres zones avec lesquels vous pouvez interagir seront mis en évidence et accompagnés de texte. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour interagir avec n'importe lequel de ces objets, personnes ou zones mis en évidence.

1. Quartiers d'Habitation. 2. Centre de Commandement d'Aphélion.
3. Vaisseau de Largage Coursa. 4. Simulateur d'Entraînement.
5. L'Auditorium d'Aphélion.

L'Auditorium d'Aphélion



C'est la zone principale de la Station Spatiale. A partir de cet endroit, vous pouvez accéder à toutes les options disponibles. Consultez votre Briefing de Mission (1) et parlez au Commandant (2), avant de passer à une autre zone.

Briefing de Mission.

Si vous êtes sur le point de commencer une nouvelle Campagne, vous pouvez sélectionner Briefing de Mission pour connaître la mission actuelle avant de passer au Vaisseau de Largage Coursa. Une fois que vous avez sélectionné cette option, appuyez sur n'importe quel bouton de la souris ou appuyez sur la barre d'espacement du clavier pour passer en revue toutes les pages de renseignements disponibles.

Le Commandant

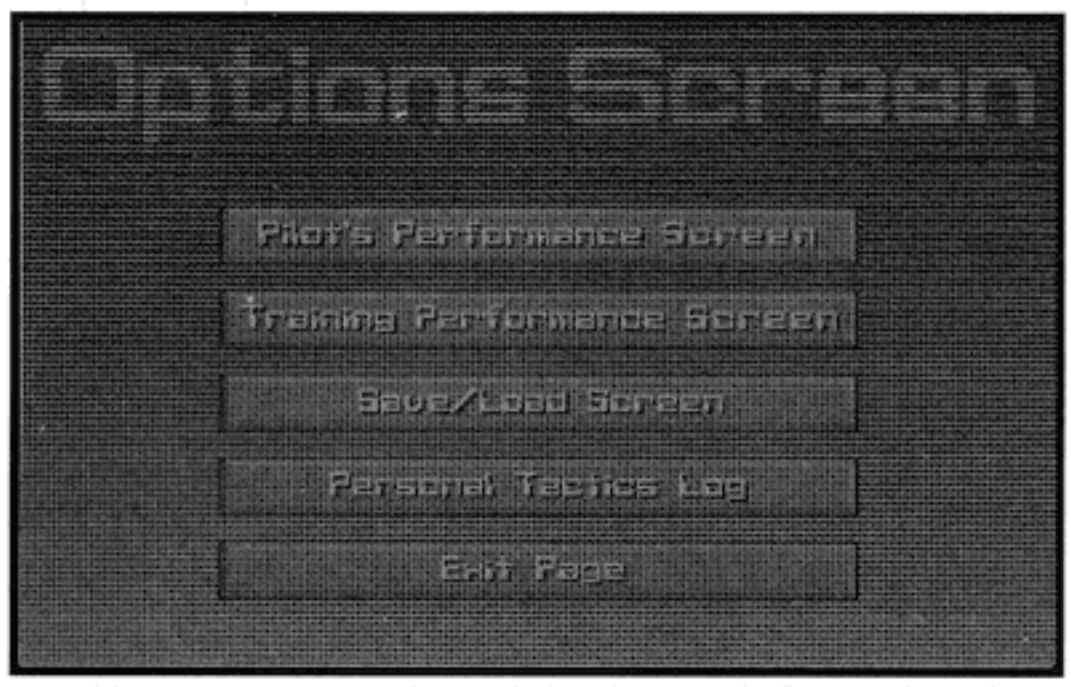
Sélectionnez Commandant pour obtenir une mise à jour de la situation. Il vous décrira les dernières attaques des forces krellanes, ainsi que leurs prochaines manÏuvres possibles.

Quartiers d'Habitation

Une fois que vous serez à l'intérieur de vos Quartiers d'Habitation, vous pourrez choisir parmi trois options principales. Pour quitter le jeu à partir de cette salle, placez le pointeur de la souris sur le lit (3), en bas à gauche de l'écran, et cliquez avec un bouton pour retourner à l'Ordinateur du Menu Principal. Pour retourner à l'Auditorium d'Aphélion (2), sélectionnez la porte. La troisième option est l'Ordinateur Personnel (1), sur le bureau; cliquez sur l'ordinateur pour accéder aux renseignements et options de jeu suivants:

Ordinateur Personnel.

Appuyez sur un bouton de la souris lorsque l'ordinateur est mis en évidence avec le pointeur texte. Vous accéderez alors aux Ecrans d'Option de l'Ordinateur. Choisissez n'importe lequel de ceux-ci avec le pointeur et appuyez sur un bouton.



Ecran des Performances du Pilote.

C'est là que vous apprenez ce que vous valez vraiment. On vous indique le nombre de forces krellanes, au sol et en l'air, que vous avez détruites, le nombre total de morts et les récompenses que vous avez reçues. Pour retourner à l'Ecran d'Options principal sur l'Ordinateur Personnel, cliquez sur Quitter Page.

Performances à l'Entraînement

Si vous vous êtes inscrit à une mission d'entraînement dans le Simulateur d'Entraînement d'Aphélion, c'est là que vous en lisez les résultats. Il y a un autre ordinateur dans le Simulateur d'Entraînement qui vous présentera également ces renseignements, puisque nous savons qu'un joueur de votre type ne ratera pas une occasion de se vanter de ses performances. Le score de votre dernière mission sera affiché en détail, énumérant le nombre total de tirs, de victimes, de pénalités, ainsi qu'un score général. On vous présentera également vos meilleurs scores d'entraînement pour le Chasseur et l'A.T.V. Il y a Tir au Canon Laser, Tir de Roquettes et Tir Combiné; plus le pourcentage est élevé, plus votre tir est précis. Pour retourner à l'Ecran d'Options principal de l'Ordinateur Personnel, cliquez sur Quitter Page.

Ecran Sauvegarder/Charger. Sauvegarder

Après une mission réussie, utilisez l'option Sauvegarder pour sauvegarder la partie. Il n'y a rien de pire que de réussir les trois premières missions d'une Campagne, d'échouer lamentablement à la quatrième et d'avoir à recommencer. Pour sauvegarder une partie, sélectionnez un emplacement vide et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Un curseur rouge apparaîtra alors dans l'emplacement sélectionné. Entrez votre nom et appuyez sur Return. Cliquez ensuite sur le bouton Sauvegarder Mission; l'ordinateur vous demandera de confirmer, sélectionnez Oui ou Non. Si vous avez sélectionné Oui, votre partie sera maintenant sauvegardée dans cet emplacement, ainsi que votre nom, le niveau de Campagne et de Mission.

Charger

Pour charger une partie, sélectionnez un emplacement à l'aide du pointeur de la souris et cliquez avec le bouton gauche. La partie sélectionnée sera mise en évidence. Pour charger cette partie, cliquez sur le bouton Charger Mission. L'ordinateur vous demandera de confirmer. Si vous sélectionnez Oui, la partie sauvegardée sera chargée, et lorsque vous aurez quitté l'Ordinateur Personnel, pour pourrez commencer la mission que vous venez de charger. Lorsque vous aurez chargé une partie sauvegardée et quitté le Menu Options, vous serez placé dans la zone d'Aphélion où vous aviez sauvegardé la partie.

Journal Personnel des Tactiques.

Des renseignements importants sont gardés dans le Journal Personnel des Tactiques. Vous y trouverez des données qui vous aideront dans les Campagnes et Missions actuelles et futures.
Pour retourner à l'Auditorium d'Aphélion, cliquez sur Quitter Page sur l'Ecran d'Options principal. Placez le pointeur de la souris à droite de l'écran des Quartiers d'Habitation jusqu'à ce que l'Auditorium soit mis en évidence et cliquez avec un bouton.

Campagne Terminée.

Après chaque Campagne réussie, vous retournez à vos Quartiers d'Habitation pour un repos bien mérité. Utilisez l'Ordinateur pour sauvegarder votre partie et consulter les derniers renseignements.

Sortie

Sélectionnez cette option (3) pour retourner à l'Ordinateur du Menu Principal.

Centre de Commandement d'Aphélion

Coordinatrice d'Aphélion.

La Coordinatrice (1) est l'élément central de la guerre de renseignements contre les Krellans. Vous n'avez qu'à atteindre les objectifs qu'elle vous donne sans discuter. La Coordinatrice possédera les tout derniers renseignements. Nous vous conseillons de lui parler avant de commencer une Campagne et après chaque mission, à l'aide du Communicateur du Vaisseau de Largage Coursa, et ce avant de vous mettre sur l'Aire de Lancement. N'oubliez pas qu'un pilote mal informé est un pilote mort!

Ordinateur de Référence.

Utilisez l'Ordinateur de Référence (2) pour accéder à des renseignements concernant l'Armement de la Fédération, l'Armement des Krellans, les Systèmes Stellaires et le Journal du Vaisseau. Servez-vous des flèches, au bas de ces écrans, pour passer en revue toutes les pages disponibles. L'Ordinateur de Référence est mis à jour régulièrement et doit être consulté aussi souvent que possible. Cliquez sur Sortir pour retourner à l'écran principal de l'Ordinateur de Référence, à partir de n'importe laquelle des options disponibles. Pour retourner au Centre de Commandement d'Aphélion, sélectionnez Quitter Page sur le menu principal.

Pour retourner à l'Auditorium d'Aphélion, sélectionnez la porte dans le fond du centre de commandement (3).

Simulateur d'Entraînement

C'est à cet endroit que vous améliorez vos qualités de tireur dans le Chasseur et l'A.T.V. Pour choisir une mission d'entraînement, cliquez sur le Terminal.

Terminal - Sélection de Mission.

Une fois que vous aurez sélectionné le Terminal (1), vous pouvez choisir de vous entraîner dans le Chasseur ou l'A.T.V. Pour sélectionner une mission en utilisant Tir au Canon Laser, Tir de Roquette ou Tir Combiné, cliquez sur l'un des emplacements. La mise en évidence SÉLECTIONNÉ se placera alors sur l'emplacement voulu, indiquant que c'est le type de mission d'entraînement que vous avez choisi.

Ecran des Performances d'Entraînement.

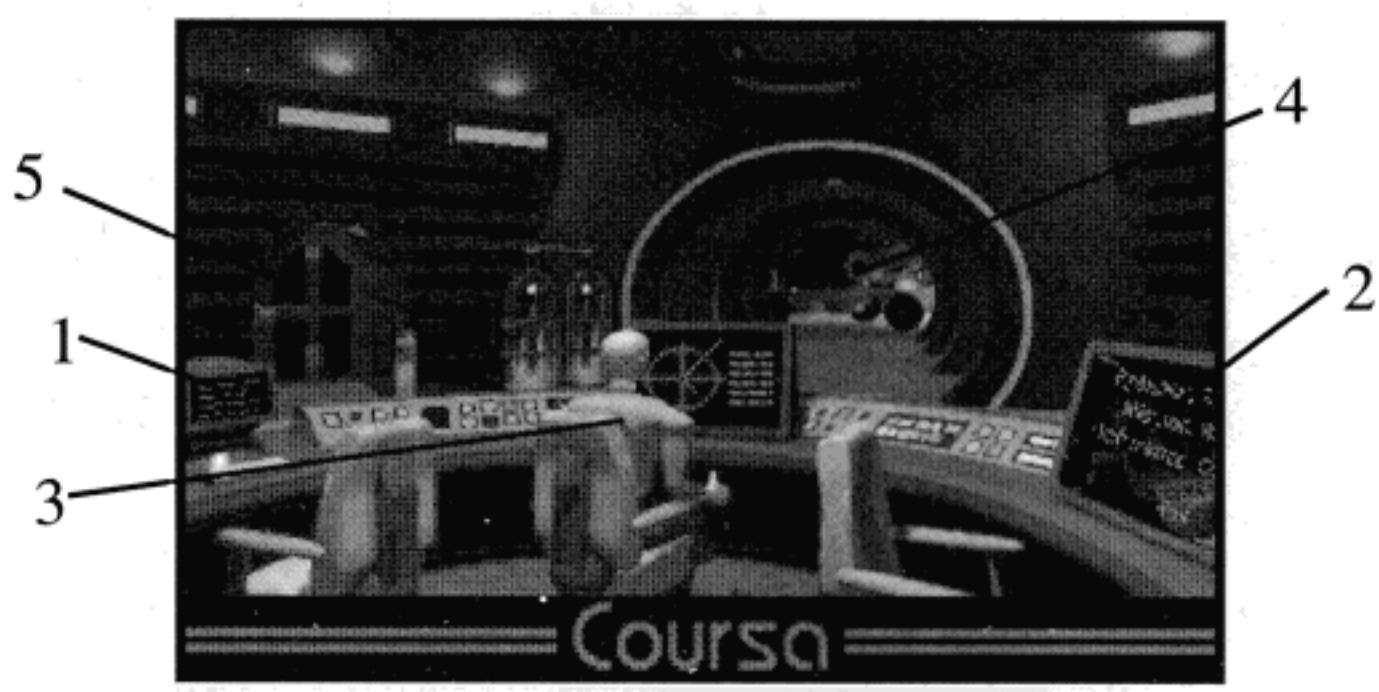
Cliquez sur ce bouton pour consulter vos statistiques d'entraînement. Cet écran contient les mêmes renseignements que ceux décrits ci-dessus, dans Quartiers d'Habitation sous le titre Performances d'Entraînement sur l'Ordinateur Personnel.

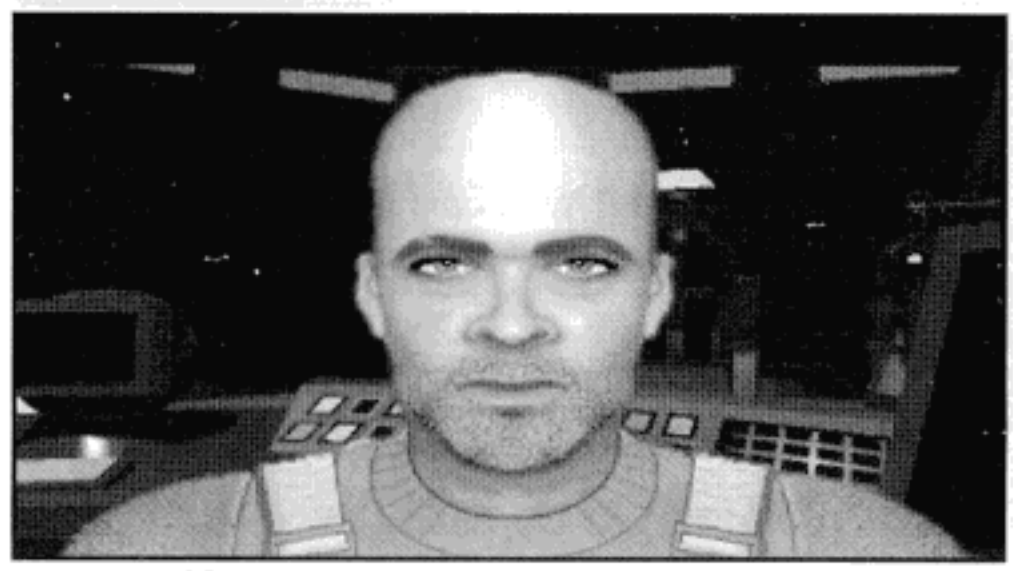
Une fois que vous avez sélectionné une Mission d'Entraînement, cliquez sur Quitter Page, puis cliquez sur le Simulateur d'Entraînement (2) pour commencer la mission. L'ordinateur vous présentera les objectifs et les cibles de la mission. Cliquez avec un bouton ou appuyez sur la barre d'espacement pour passer en revue les pages disponibles.

Une fois que vous aurez terminé une Mission d'Entraînement, vous retournerez à la salle du Simulateur d'Entraînement où vous pourrez consulter le Terminal pour connaître les statistiques de vos performances ou sélectionner une autre Mission d'Entraînement. Pour quitter le Simulateur d'Entraînement, placez le pointeur de la souris sur le milieu du bas de l'écran (3). Lorsque vous voyez le texte de l'Auditorium à l'écran, cliquez sur un bouton pour retourner à l'Auditorium.

Une fois que vous aurez examiné toutes les zones disponibles d'Aphélion et effectué plusieurs essais dans le Simulateur, il ne vous reste plus qu'à vous donner à fond dans le Vaisseau de Largage Coursa afin d'exterminer les misérables Krellans.

Vaisseau de Largage Coursa





Une fois que vous êtes à l'intérieur du Vaisseau de Largage Coursa, vous avez accès à l'Ordinateur Personnel, au Communicateur et à l'Ingénieur (3). Avant de vous placer sur l'Aire de Lancement (4), nous vous conseillons de parler à l'Ingénieur. Il vous accompagnera dans toutes vos campagnes; la moindre des choses est de lui montrer une petit peu de respect; mais ne vous attendez pas à en recevoir de sa part. Il est assez blasé, cependant, il vous fournira des renseignements utiles sur les tactiques à utiliser pour vaincre les Forces Krellanes.

L'Ingénieur exige beaucoup de respect de la part des pilotes débutants. N'oubliez pas de consulter le Briefing de Mission et de parler à la Coordinatrice d'Aphélion par le biais du Communicateur, avant de vous placer sur l'Aire de Lancement. Si vous ne le faites pas, l'ingénieur ne vous aidera pas. Son travail consiste à vous larguer à l'endroit voulu sur les Planétoïdes et non pas à vous donner vos objectifs de mission. En ce qui le concerne, c'est votre problème, pas le sien.

Communicateur

Une fois que vous êtes sur l'Aire de Lancement et que vous avez terminé la première Mission de n'importe quelle de Campagne, le Communicateur (2) est disponible. Vous pouvez l'utiliser pour parler au Centre de

Commandement d'Aphélion, consulter votre Briefing de Mission ou accéder à l'Ordinateur de Référence. Pour sélectionner, placez le pointeur sur le texte; lorsque le texte est mis en évidence, cliquez sur un bouton.

Vous devez faire votre rapport au Centre de Commandement d'Aphélion, lire le Briefing de Mission et consulter l'Ordinateur de Référence dès que vous en avez l'occasion; ces renseignements pourraient vous sauver la vie. Sélectionnez SORTIR pour retourner au Vaisseau de Largage Coursa.

Ordinateur Personnel

L'Ordinateur (1) du Coursa possède les mêmes options que celui de vos Quartiers d'Habitation. Utilisez-le pour sauvegarder vos parties et pour consulter les renseignements mis à jour.

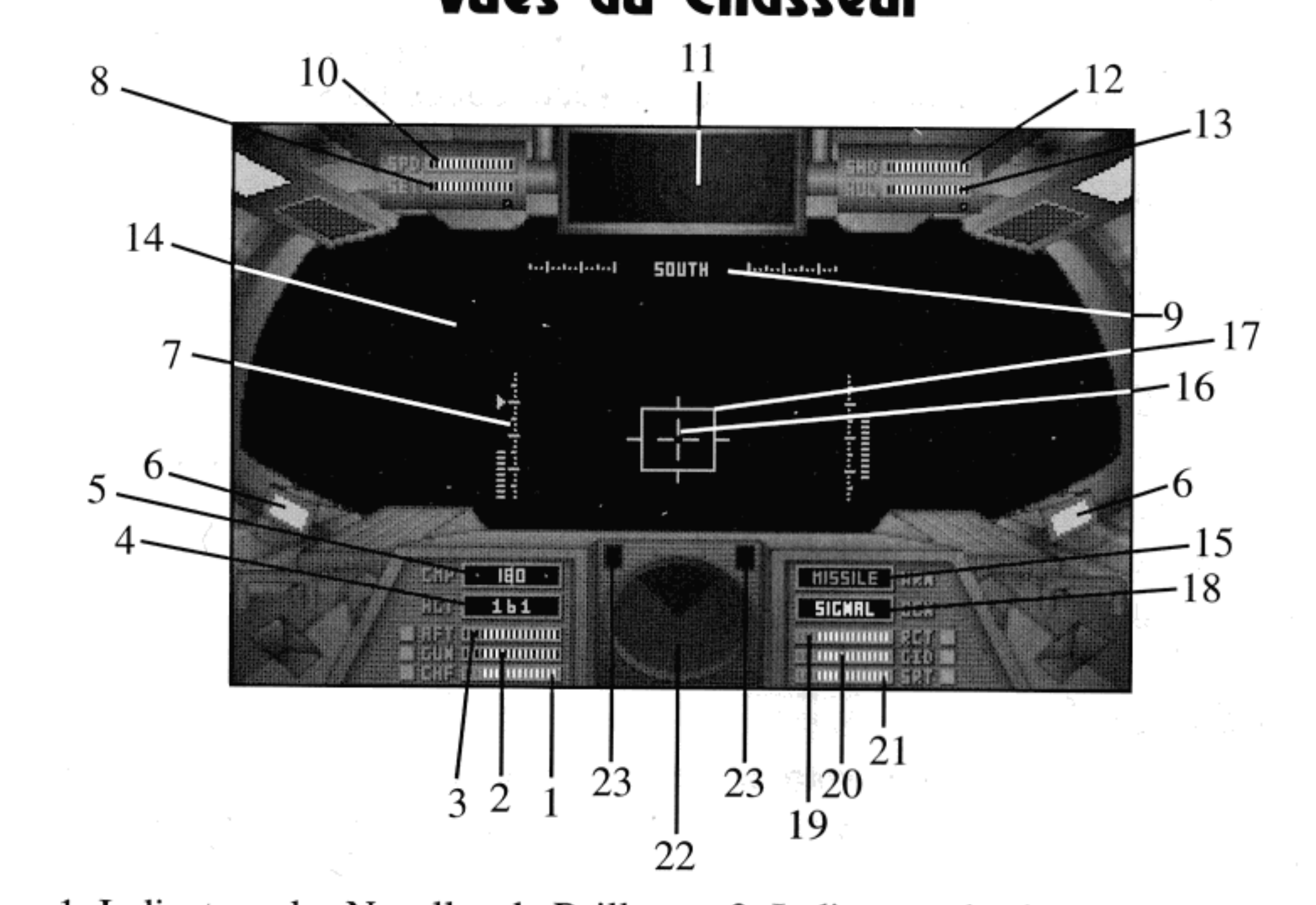
Sélectionnez la porte (5) sur le Vaisseau de Largage Coursa pour retourner à l'Ordinateur du Menu Principal.

Au début d'une Campagne, vous pourrez vous déplacer librement dans la Station Spatiale Aphélion. Cependant, une fois que vous vous êtes placé sur l'aire de lancement et que le Vaisseau de Largage Coursa a été mis en orbite autour des Planétoïdes, vous ne pourrez plus faire demi-tour avant la fin de la Campagne. Chaque Campagne comporte quatre missions; après leur exécution, vous retournerez à la Station Spatiale d'Aphélion.

L'Aire de Lancement

Une fois que vous aurez examiné toutes les zones, parlé à tout le monde et consulté votre Ordinateur et l'Ordinateur de Référence, pour obtenir tous les renseignements possibles, il sera temps pour vous de mettre vos bonnes intentions à exécution.

Vues du Chasseur



1. Indicateur des Nacelles de Paillettes. 2. Indicateur de charge du Canon Laser. 3. Indicateur de Post-Combustion. 4. Altitude. 5. Boussole en degrés. 6. Indicateurs Visuels de Charge Laser. 7. Indicateur NA. 8. Vitesse Etablie. 9. Boussole de Direction. 10. Vitesse Actuelle. 11. Unité d'Affichage Visuel de Caméra. 12. Indicateur de Résistance de Bouclier. 13. Indicateur de Résistance de Coque. 14. Affichage Tête Haute. 15. Indicateur de Missile Ennemi. 16. Viseur. 17. Emulateur de Direction Inversée. 18. Indicateur de Signal Reçu. 19. Indicateur de Roquettes disponibles. 20. Indicateur de Missiles Guidés disponibles. 21. Indicateur de Missiles Chercheurs disponibles. 22. Unité Radar. 23. Indicateurs d'Armes Spéciales.

1. Nacelles de Paillettes.

On utilise les Paillettes pour tromper les systèmes de guidage des missiles ennemis. Larguez des paillettes (C) et éloignez-vous du point de Largage aussi vite que possible. Les Krellans utiliseront également des Paillettes pour tromper vos missiles.

2. Lasers.

Les lasers peuvent être utilisés contre n'importe quel véhicule krellan. Néanmoins, les lasers ne sont pas très efficaces contre les installations au sol. La puissance de chaque tir dépend du niveau d'énergie actuel des lasers. Utilisez cet indicateur et l'indicateur Visuel (6) pour estimer la puissance des lasers. Il faut quelques secondes pour que le Laser se recharge après une utilisation continue.

3. Post-Combustion.

La Post-Combustion est activée en appuyant sur la touche TAB. Elle fournit une accélération instantanée au chasseur. C'est particulièrement utile quand vous voulez échapper, de façon momentanée, à des chasseurs ennemis qui vous poursuivent; il lui faut du temps pour se recharger.

4. Altitude.

Cet indicateur vous donne votre hauteur par rapport au sol. Pour plus de détails, voir l'indicateur NA.

5. Boussole.

Vous y lisez votre boussole, par tranches de 45 degrés.

6. Indicateurs Visuels de Charge Laser

Au fur et à mesure de l'utilisation du laser, ces voyants s'éteignent progressivement pour vous indiquer la perte d'énergie.

7. Indicateur NA.

Vous utilisez cet indicateur pour connaître l'altitude de votre Chasseur. Il y a plusieurs détecteurs sous votre Chasseur vous permettant d'établir la distance entre vous et le sol. Si le triangle d'indication d'altitude est rouge, vous volez trop bas; l'indicateur sous forme de barre représente la hauteur du terrain sous votre chasseur.

8. Boussole de Direction.

Vous indique la direction dans laquelle vous vous déplacez actuellement.

9. Vitesse Etablie.

Lorsque vous appuyez sur une touche de vitesse (1 à 9), c'est enregistré dans l'indicateur de Vitesse Etablie. Ainsi, lorsque vous touchez un bâtiment ou un élément de terrain, votre Chasseur reprendra automatiquement la vitesse choisie.

10. Vitesse Actuelle.

Cela vous indique la vitesse actuelle du Chasseur.

11. Unité d'Affichage Visuel de Caméra.

L'Unité d'Affichage Visuel (UAV) vous montre les ennemis ciblés (T). Ils apparaissent sur l'UAV avec la résistance de coque et d'écran. Les renseignements donnés sur l'UAV proviennent du Vaisseau Coursa, grâce à des dispositifs de détection thermo-guidés, de sorte que votre ennemi sera toujours visible, même s'il se trouve derrière un accident de terrain ou un bâtiment. La Grille de Verrouillage rouge apparaîtra sur l'Affichage Tête Haute pour vous montrer où se trouve l'ennemi.

12. Indicateur de Résistance de Bouclier.

Cela vous indique la résistance actuelle de vos boucliers. Ceux-ci absorbent les dommages provoqués par les armes ennemies, mais requièrent du temps pour se recharger. Lorsque la résistance de vos écrans est affaiblie, les dommages sont transférés à votre coque.

13. Indicateur de Résistance de Coque.

La Coque est l'élément essentiel de n'importe quel véhicule. Une fois qu'elle est endommagée, votre temps vous est compté; en fait, le temps qu'il vous faut pour toucher le sol.

14. Affichage Tête Haute (HUD)

C'est la vue du Planétoïde que vous avez de votre Chasseur.

15. Viseur.

Dans l'idéal, c'est l'endroit sur lequel vos armes devraient faire feu à chaque fois, mais vous êtes dans l'espace. Si vous volez parfaitement droit et au centre, les armes traverseront le centre du viseur, mais n'oubliez pas

que les armes se trouvent sur les côtés du chasseur; les mouvements auront donc des conséquences sur votre précision. Utilisez le Simulateur d'Entraînement pour améliorer votre précision au tir.

16. Emulateur de Direction Inversée (EDI).

Cela vous donne le mouvement directionnel du Chasseur. Il est utile de noter que si vous vous déplacez vers la gauche, l'EDI se déplacera vers la droite; et si vous allez à droite, il ira à gauche.

17. Voyant d'Avertissement de Missile Ennemi.

Lorsqu'il s'allume, il est temps de larguer des paillettes ou d'effectuer une manÏuvre d'évasion.

18. Indicateur de Signal de Balisage Reçu.

La Fédération Solaire a la capacité d'émettre un signal pouvant être détecté par le récepteur de balisage du Chasseur. Cet affichage clignotera, vous indiquant que l'émetteur se trouve à proximité.

19. Indicateur de Roquettes.

Ce sont les armes les plus puissantes dont vous disposez. Vous pouvez les utiliser contre les véhicules et les installations au sol des Krellans. Le seul inconvénient de cette arme est qu'elle ne dispose pas d'un système de verrouillage automatique.

20. Indicateur de Missiles Guidés.

Une fois que vous avez ciblé l'ennemi (T), il faudra quelques secondes pour que le dispositif de thermo-guidage des Missiles se verrouille sur la source. On affichera un compte à rebours dans l'Unité d'Affichage Visuel de Caméra (UAV). Une fois verrouillé, un cadre/viseur rouge sera affiché sur l'UAV. Les missiles guidés ne sont pas aussi puissants que les roquettes, mais ils ont la capacité de suivre leur cible une fois qu'ils sont verrouillés. Lorsque vous utilisez des missiles guidés, vous devriez voir l'ennemi sur le HUD; il apparaîtra entouré d'une case rouge générée par ordinateur. Vous devez cibler les Missiles Guidés avant de les lancer.

21. Indicateur de Missiles Chercheurs.

Une fois qu'un ennemi a été ciblé (T), il y a un verrouillage automatique. Un cadre/viseur rouge apparaîtra sur l'UAV lorsque la cible est verrouillée. Les missiles chercheurs ne sont pas aussi puissants que les roquettes ou les missiles guidés, parce qu'ils sont équipés d'un dispositif de poursuite plus grand et n'ont pas la capacité d'emporter beaucoup d'explosifs. Ils poursuivent leur cible de plus près que n'importe quelle autre arme guidée.

22. Unité Radar.

C'est l'unité correspondant à votre sixième sens. Elle vous permet de voir les missiles ennemis, les appareils ayant décollé et les véhicules au sol. La section sombre du haut correspond à votre vue dans le HUD. Le code de couleurs du Radar est le suivant: Vert = cibles au sol, Jaune = cibles ayant décollé et Rouge = missiles. Certaines des armes krellanes sont équipées de dispositifs intelligents d'invisibilité afin d'éviter la détection radar.

23. Armes Spéciales.

Lorsque vous avez des armes spéciales à bord de votre Chasseur, ces voyants sont allumés. Des renseignements sur ces armes sont donnés ci-dessous:

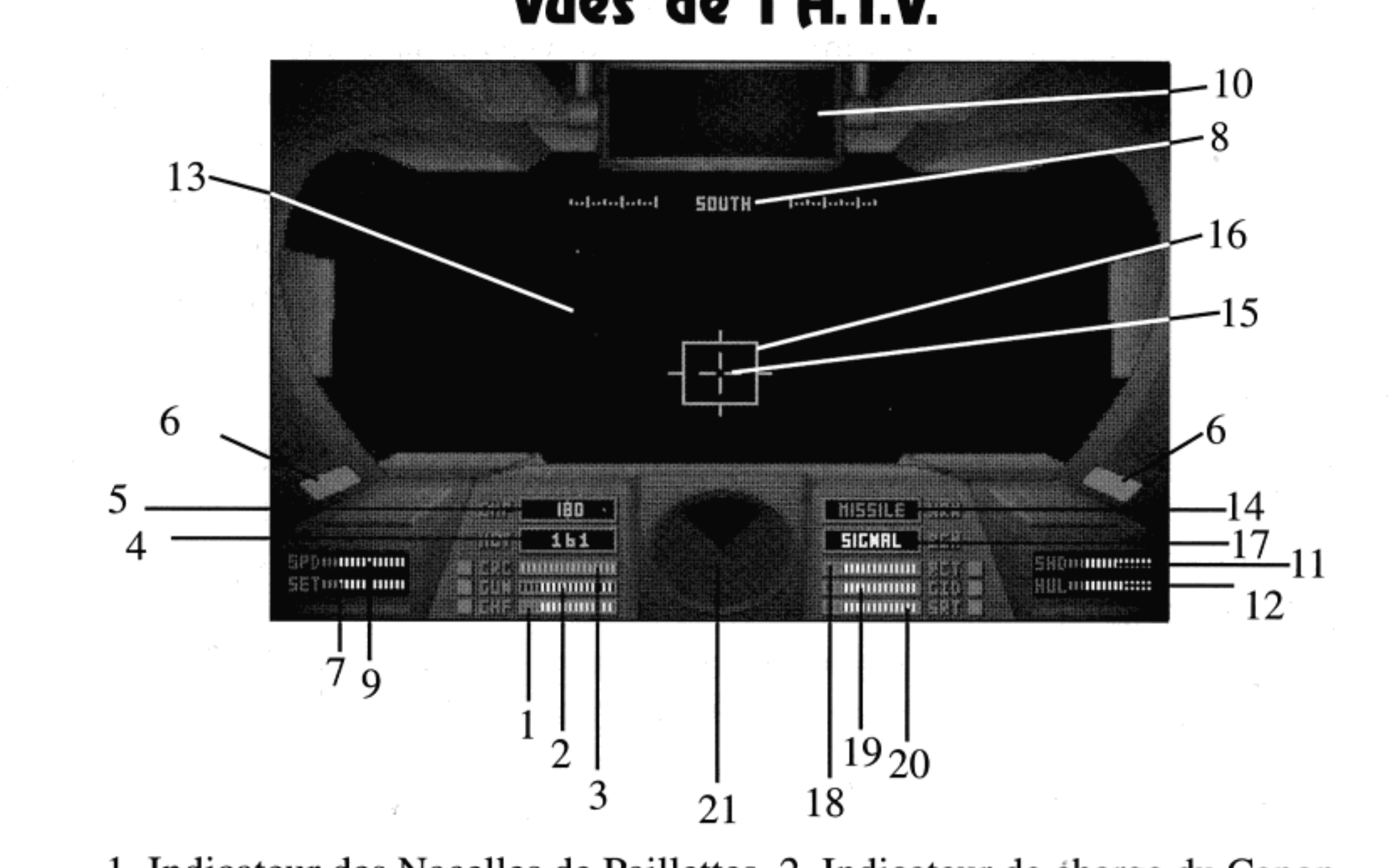
Dispositif Vulcain

Ce dispositif thermo-nucléaire a la capacité de faire fondre ce qui l'entoure; les rochers fondent et l'atmosphère brûle à des kilomètres à la ronde.

Torpilles

Elles peuvent être larguées par le Chasseur lorsqu'il survole de l'eau. Elles fonctionnent comme les torpilles de la Seconde Guerre mondiale.

Vues de l'A.T.V.



1. Indicateur des Nacelles de Paillettes. 2. Indicateur de charge du Canon Laser. 3. Indicateur de Post-Combustion. 4. Altitude. 5. Boussole en degrés. 6. Indicateurs Visuels de Charge Laser. 7. Vitesse Etablie. 8. Boussole de Direction. 9. Vitesse Actuelle. 10. Unité d'Affichage Visuel de Caméra. 11. Indicateur de Résistance de Bouclier. 12. Indicateur de Résistance de Coque. 13. Affichage Tête Haute. 14. Indicateur de Missile Ennemi. 15. Viseur. 16. Emulateur de Direction Inversée. 17. Indicateur de Signal Reçu. 18. Indicateur de Roquettes disponibles. 19. Indicateur de Missiles Guidés disponibles. 20. Indicateur de Missiles Chercheurs disponibles. 21. Unité Radar.

Les indicateurs 1-21, les roquettes, lasers, missiles guidés et chercheurs de l'A.T.V. s'utilisent de la même manière que ceux du chasseur.

Armes Spéciales Bombes à Retardement Intelligentes

Elles peuvent être larguées ou posées par l'A.T.V. à n'importe quel endroit pendant une Mission. L'ingénieur de Coursa les amorce avant chaque mission.

Pour plus de renseignements sur les armes de la Fédération et des Krellans, consultez l'Ordinateur de Référence dans la Salle de Commandement d'Aphélion ou utilisez le Communicateur dans le Vaisseau Coursa.

Commandes du Jeu

RETRIBUTION est conçu pour utiliser un certain nombre de combinaisons de commandes différentes: Clavier uniquement, Clavier & Souris, Clavier & Joystick et Clavier, Souris & Joystick.
Les commandes de clavier par défaut sont les suivantes:

Espacement Tirer les lasers dans le Chasseur et l'A.T.V. Sur les écrans de menu, appuyez pour sélectionner.

Retour Arrière Mettre partie en pause.

1 à 9 Etablir le niveau de vitesse voulu.

+ Augmenter la vitesse.

- Réduire la vitesse.

M Voir la carte.

Tab Activer la Post-Combustion.

Enter Changer les armes dans le Chasseur et l'A.T.V.

T Cibler un véhicule ennemi.

C Larguer la nacelle de paillettes.

P Ramasser un objet.

D Lâcher un objet.

CTRL Utiliser une arme ou un dispositif spécial.

ALT Lancer des roquettes/missiles.

ESC Quitter l'introduction et passer des scènes ou utiliser le bouton gauche de la souris, si vous appuyez sur ESC lorsque vous êtes dans le Chasseur ou l'A.T.V., vous serez éliminé et retournerez au Menu de l'Ordinateur Principal, au début du jeu.

Touches Flèches Utiliser les touches flèches pour faire tourner le Chasseur et l'A.T.V., vers la gauche, la droite, le haut et le bas.

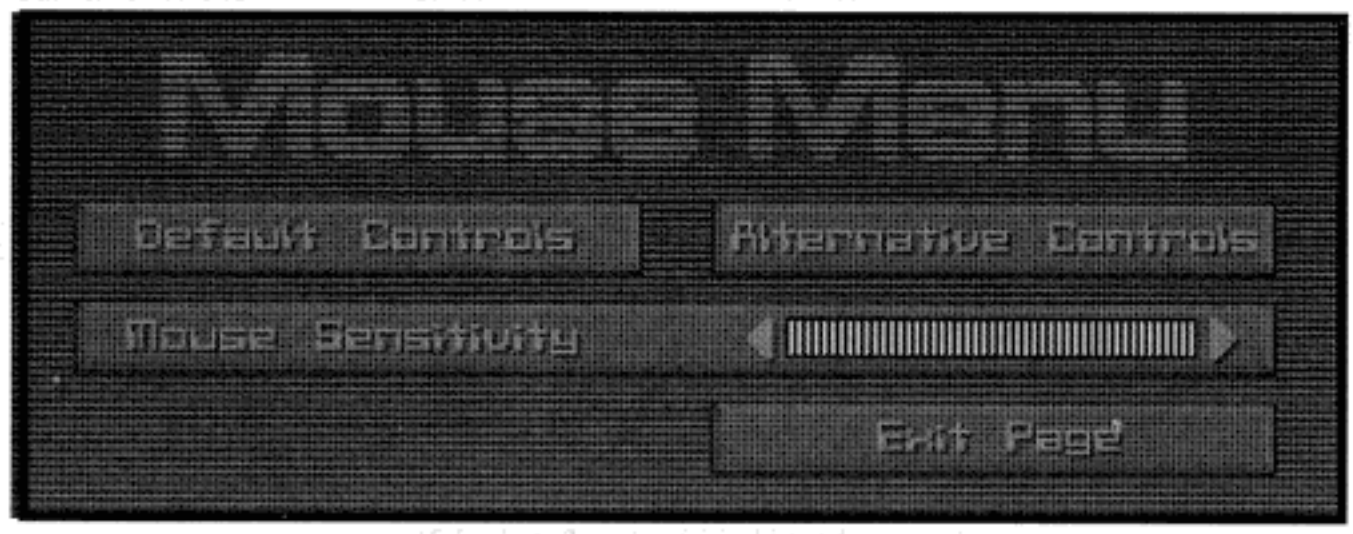
Clavier & Souris.

Si vous avez une souris, RETRIBUTION la détectera automatiquement et l'utilisera pour les écrans de menu, ainsi que pour le pilotage du Chasseur et de l'A.T.V. et pour les armes. Les commandes par défaut sont:

Pilotage Déplacer la souris vers le haut, le bas, la droite et la gauche.

Bouton Gauche Tirer les Lasers.

Bouton Droit Lancer les Roquettes/Missiles Guidés/Missiles Chercheurs, en fonction de l'arme sélectionnée.



Si votre souris est trop sensible, appuyez sur F8 pour faire apparaître le menu Mouse (Souris). Etant donné qu'il existe plusieurs types de souris et que la résolution de mouvement de leur gestionnaire est très différente, utilisez ce menu pour personnaliser la sensibilité de votre souris. Cliquez sur les flèches pour augmenter ou réduire la sensibilité. Si vous sélectionnez Alternative Controls (Autres Contrôles) sur ce menu, les changements suivants seront effectués sur ce qui est mentionné plus haut: Appuyer sur les boutons droit et gauche en même temps lancera des Roquettes/Missiles. les boutons droit et haut en même temps augmentera la vitesse. les boutons droit et bas en même temps réduira la vitesse. Sélectionner Exit Page (Quitter Page) pour retourner au jeu. Utiliser le clavier pour toutes les autres options.

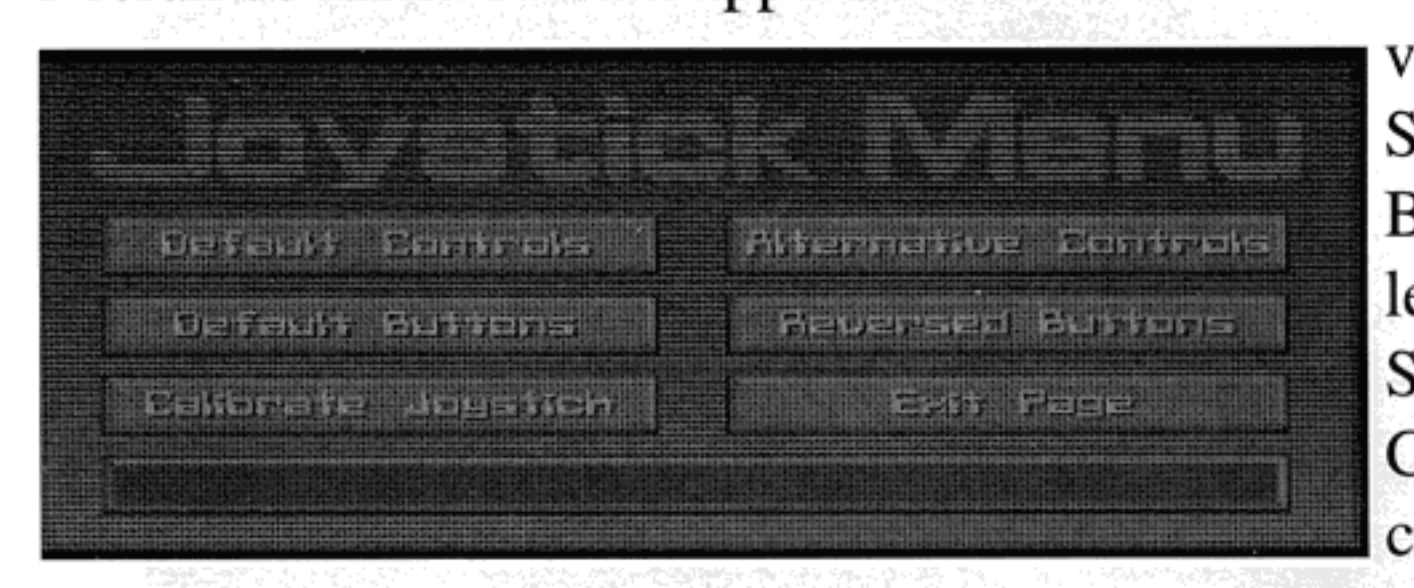
Clavier et Joystick.

Utilisez les touches du clavier et le joystick à la place de la souris. Le joystick sera détecté au début du jeu. Pour le calibrer, suivez les instructions à l'écran. Sur les écrans de Menu, appuyez sur n'importe quel bouton du joystick pour sélectionner une option. Dans le Chasseur et l'A.T.V. Les commandes par défaut du Joystick sont les suivantes:

Bouton 1 Tirer les Lasers.

Bouton 2 Lancer les Roquettes/Missiles. Déplacez le Joystick pour aller vers la gauche et la droite. Tirez pour monter et poussez pour piquer.

Si vous appuyez sur F8 lorsque vous êtes dans le Chasseur ou l'A.T.V., l'écran de menu suivant apparaîtra. Sélectionnez Calibrer pour recalibrer votre joystick. Sélectionnez Inverser Boutons pour inverser les boutons un et deux. Sélectionnez Autres Contrôles pour faire des changements:



Bouton 1 Tirer les Lasers.
Bouton 1 & 2 Lancer les Roquettes/Missiles.
Maintenez le bouton deux enfoncé et poussez vers l'avant pour augmenter la vitesse; tirez pour la réduire.

Clavier, Souris et Joystick.

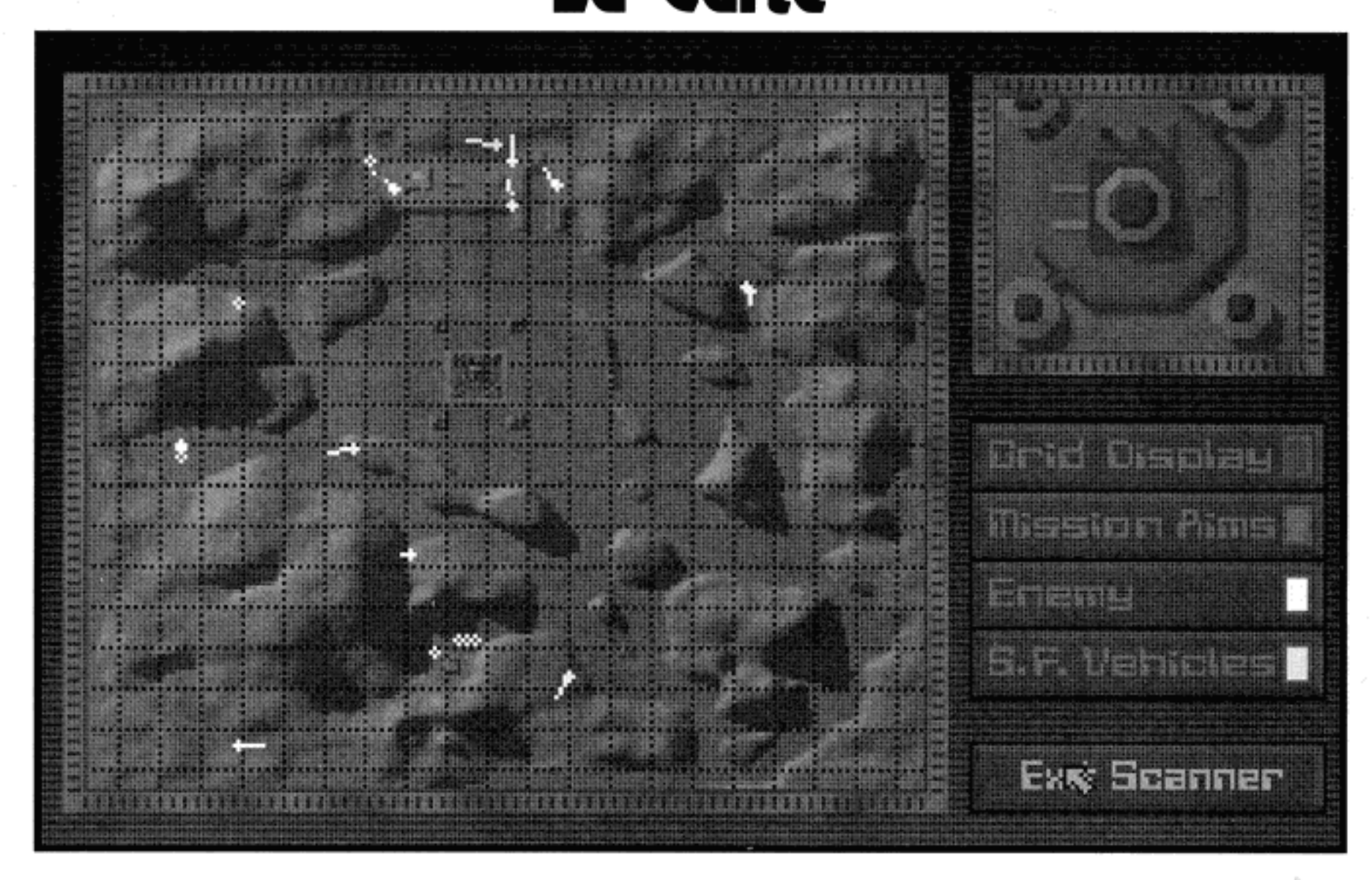
C'est la même méthode de contrôle que Clavier et Joystick, mais vous utilisez la souris pour les zones principales d'Aphélion et les écrans de menu et d'options.

Changer Point de Vue
F1 Vue avant (vue par défaut)
F2 Vue à gauche
F3 Vue à droite
F4 Vue arrière

F9 Menu du Volume, cliquez sur les flèches pour augmenter/réduire le volume des Effets Sonores et de la Musique de Fond.

F10 Menu des Détails Graphiques. Sur ce menu, vous pouvez changer le niveau de détail du Paysage , de l'Horizon et de la Caméra. Cliquez sur les flèches pour augmenter/ réduire le niveau de détail. Sélectionnez la flèche à gauche de l'écran pour retourner au jeu.

La Carte



La Carte est certainement ce qui vous aidera le plus lorsque vous serez sur les Planétoïdes. Appuyez sur M quand vous êtes dans le Chasseur ou l'A.T.V. pour accéder à la carte. Elle présentera vos Objectifs de Mission, l'Ennemi et les Véhicules de la Fédération Solaire. La carte peut également être recouverte d'une grille. Pour désactiver l'une de ces options, cliquez simplement sur la case appropriée. Pour voir une zone de la carte plus près, servez-vous du pointeur de la souris pour cliquer sur une zone. La case rouge ira se placer immédiatement sur la zone sélectionnée. La zone apparaîtra dans la case d'agrandissement, en haut à droite de l'écran carte. Pour voir n'importe quelle zone de la carte dans la case d'agrandissement, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez-la sur la carte. N'oubliez pas que les Krellans utilisent parfois des dispositifs d'invisibilité sur leurs véhicules et équipements; tout ce qui aura été rendu invisible n'apparaîtra pas sur la carte.

Sélectionnez Quitter Scanner pour retourner au jeu.

DES PROBLÈMES?
Si RETRIBUTION vous pose des problèmes de chargement, renvoyez le jeu à votre détaillant, ou à Gremlin Interactive Limited à l'adresse indiquée sur l'emballage. Si vous avez des questions concernant le jeu, vous pouvez appeler Gremlin Interactive entre 9h30 et 17h30, heure britannique, du lundi au vendredi, au numéro suivant: (+44) 742 753423.

Gremlin Interactive Ltd. se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Gremlin Interactive Ltd. n'apporte aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, quant à ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Ce manuel est fourni "tel quel" et était correct au moment de sa publication. Gremlin Interactive Ltd. apporte certaines garanties limitées au logiciel et au support de celui-ci. Gremlin Interactive Ltd. ne pourra être tenu responsable de toute perte ou dommage, spécial, indirect ou conséquent, ou toute perte ou dommage causé par ou subi à la suite de toute perte ou corruption des données provenant de l'utilisation du logiciel.

GARANTIE LIMITÉE
Gremlin Interactive Ltd. garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel que le support sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés est exempt de tout défaut de matière première et de vice de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Au cours de cette période, tout support défectueux sera remplacé, à condition que le produit original soit renvoyé à Gremlin Interactive Ltd. à l'adresse indiquée au dos de ce document, accompagné de la preuve d'achat datée, d'une description des problèmes, du support défectueux et de votre adresse.

Cette garantie s'ajoute à vos droits statutaires, sans les affecter.

Cette garantie ne s'applique pas aux programmes logiciels, eux-mêmes, qui sont fournis "tels quels", et ne s'applique pas non plus au support ayant fait l'objet d'un mauvais traitement, d'un endommagement, d'une corruption ou d'une usure excessive.

COPYRIGHT
Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et les renseignements contenus dans Top Gear 2 font l'objet d'un copyright appartenant à Gremlin Interactive Limited. Le propriétaire de ce produit est autorisé à se servir de ce produit pour son usage personnel uniquement. Personne n'est autorisé à transférer, donner ou vendre, toute partie de ce manuel, ou des renseignements contenus sur la disquette, sans l'autorisation préalable de Gremlin Interactive Limited. Toute personne ou personnes reproduisant toute partie de ce programme, sur n'importe quel support, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de copyright et pourra faire l'objet de poursuites, à la discrétion du détenteur du copyright.

Original Concept
Astros Productions
Stephen Logue
Mark Glossop

Coding and 3D Engine
Astros Productions

Mission Map Design
Astros Productions
Paul Green

Original Music
Chris Adams

Box Art
Kev Walker

Story
Paul Green
Les Spink

Audio Technology
Human Machine Interface
Sound Operating System

Comic Strip
Les Spink
Manual
Martin Calpin

Visualisation
Paul Green
Les Spink

Character Art and Animation
Damon Godley

Aliens and Character Design
Paul Green
Les Spink

3D Animations - Link Screen
Sid Franklin
David Lewis

3D in game models
Astros Productions

Voice Scripts
Paul Green

Voices
The Voice Box
Jackson, the Engineer - Rob Rackstraw
Commander - Jimmy Hibert
Coordinator - Melissa Sinden

Video Player and Compression
Jim Tebbutt
Graham Stone

Digital Pre-Production
Cadenza Studios

Audio Troubleshooting
Graham Stone
Neil Biggin

Digital Fx and Voices
Patrick Phelan

Creative Team
Paul Green
Les Spink
Patrick Phelan
Astros Productions
Mark Glossop

Quality Assurance
Lee Campbell
Rob Millington
Tony Howe
Mick Sheehan
Sim Furniss

Development Support
Ian Stones
Tim Heaton

Producers
Mark Glossop
Patrick Phelan

COMING SOON
SLIPSTREAM

"...awesome fast and furious race action."

GREMLIN INTERACTIVE LIMITED, CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS, ENGLAND.
TEL: (0114) 275 3423