



**AIM**  
Artificial Intelligence Machines

## EDITION MAI 2004

### AUTEUR(S)

1C Company

### TRADUCTION

LAFARGE Danielle  
MASSIN Sandrine  
TRYSTRAM Gwenola  
SPRINGINSFELD Serge

Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L122-4 du code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du code de la propriété intellectuelle. Le code de la propriété intellectuelle n'autorise, aux termes de l'article L122-5, que les reproductions strictement destinées à l'usage privé. Pour le logiciel, seule est autorisée une copie de sauvegarde si cela est indispensable pour préserver son utilisation.

### AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS

Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif. Elles ne sauraient engager la responsabilité de l'éditeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans cet ouvrage ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations et indications fournies.

ISBN : 2-7429-3467-7

Tous les produits cités dans cet ouvrage sont protégés, et les marques déposées par leurs titulaires de droits respectifs.

MICRO APPLICATION  
20,22 rue des Petits-Hôtels  
75010 PARIS  
Tél : 01 53 34 20 20  
Fax : 01 53 34 20 00  
<http://www.microapp.com>

Support technique :  
Tél : 01 53 34 20 46  
Fax : 01 53 34 20 00  
Également disponible sur [www.microapp.com](http://www.microapp.com)

#### Mister O'net, l'homme à la référence, vous montre le chemin !

Rendez-vous sur le site **Internet de Micro Application** [www.microapp.com](http://www.microapp.com).

Dans le module de recherche, sur la page d'accueil du site, retrouvez **Mister O'net**.

Dans la zone de saisie, entrez la référence à 4 chiffres qu'il vous indique sur le présent manuel. Vous accédez directement à la fiche produit de ce logiciel.



# LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGICIEL MICRO APPLICATION

## Article 1 : Acceptation des conditions

Par le seul fait d'installer le progiciel contenu sur le support, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

## Article 2 : Licence d'utilisation

En acquérant le support inclus, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du progiciel contenu sur ce support. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du progiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu.

Ce progiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du progiciel.

## Article 3 : Limites du droit d'utilisation

Le client ne détient sur le progiciel que le droit d'utilisation de la version objet.

Il s'engage donc à ne pas le reproduire, en totalité ou en partie. Le logiciel étant fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.

Le client s'engage également à ne pas chercher à le modifier, le compléter, l'adapter à un autre système d'exploitation, à le décompiler (ingénierie inverse) ou à le traduire.

Le progiciel est conçu pour l'usage strictement privé du client, qui s'interdit donc formellement de consentir des sous-licences, de le louer, de le prêter, de le commercialiser en tout ou partie ...

De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux.

Ces restrictions concernent le progiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le progiciel, restent la propriété de leurs créateurs.

Tout usage du progiciel, toute opération technique sur le progiciel, non prévus par la présente licence est une contrefaçon, délit pénal sanctionné de peines d'amende et d'emprisonnement.

## Article 4 : Logiciels en shareware ou logiciels contributeurs

Les logiciels commercialisés sous l'appellation de " shareware " sont exclusivement prévus pour vous permettre de les évaluer ou de les tester. Ils sont d'ailleurs le plus souvent constitués de versions incomplètes.

MICRO APPLICATION n'est pas l'auteur de ces logiciels et vous cède exclusivement le support comportant les versions d'évaluation.

Si vous décidez effectivement de les utiliser, vous devez vous enregistrer directement auprès de l'auteur mentionné pour chaque shareware, dans les délais et les conditions (notamment financières) qu'il exige.

À défaut de remplir ces conditions, vous serez considéré comme contrefacteur.

## Article 5 : Garantie

Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à Micro Application.

Pour bénéficier de cette garantie, le client doit obligatoirement adresser à ses frais, à Micro Application, le support accompagné du bon de garantie que vous trouverez à la fin du manuel (papier ou électronique) ou de la carte d'enregistrement (si celle-ci n'a pas déjà été envoyée).

Micro Application retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie ou la carte d'enregistrement, un nouveau support.

Quand un protocole informatique de sécurité est implanté dans le logiciel, ce protocole présente certaines limitations. Aussi, il est de la responsabilité du client de déterminer si le logiciel correspond à ses besoins réels. Le progiciel étant livré en l'état, il n'est fourni par Micro Application aucune autre garantie et, notamment pour les relations du client avec son hébergeur internet.

"AVERTISSEMENT. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif voire certain. A titre d'exemple nous fournissons par Micro Application aucune autre garantie et, notamment pour les relations du client avec son hébergeur internet.

Aussi, ces informations ne sauraient engager la responsabilité de l'Editeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans ce produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient des informations et indications fournies ainsi que de leur utilisation " .

## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

**I.** Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**II.** Avertissement sur l'épilepsie Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## Introduction

Chers lecteurs, nous sommes heureux de vous accueillir dans le monde des Mécanoïdes et espérons que ce manuel vous facilitera son exploration. Il s'agit d'un grand monde, vivant selon ses propres lois. Vous serez surpris et aurez du mal à comprendre de nombreuses choses en cours de partie. Les Mécanoïdes sont des machines intelligentes résidant dans les vastes plaines du Polygone. Il ne s'agit pas d'humains, même s'ils ressemblent à leurs créateurs à bien des égards. Leur esprit est enfermé dans une enveloppe résistante et le Mécanoïde survit même lorsque son "corps" (l'engin aéroglossieur) est physiquement détruit. Toutefois, cela ne signifie pas qu'il ne sera pas du tout affecté. Le Mécanoïde perdra alors des points, ainsi que des possibilités de développement. Bienvenue dans le jeu ! Nous espérons que le monde que nous avons créé vous proposera une aventure captivante et que vous passerez de nombreuses heures agréables dans la réalité des machines. L'exploration d'un énorme Polygone, le commerce et la chasse de vos congénères, les intrigues et les guerres de clans : tout cela n'est qu'une petite partie de ce qui vous attend.

## L'histoire

Plusieurs siècles ont passé depuis l'époque où les Humains ont lancé le premier vaisseau spatial dans une autre galaxie. Les Humains ont progressé et continué la conquête de l'espace, développant leurs technologies tout en colonisant de nouvelles planètes. Cette évolution a perduré jusqu'à ce qu'ils découvrent que des extraterrestres étaient également intéressés par la conquête d'autres planètes. Les premiers extraterrestres rencontrés par les Humains étaient amicaux, car ils envisageaient la possibilité d'une coopération et d'un échange de technologies bénéfiques aux deux parties. Il s'agissait des Arlings, détenteurs d'une biotechnologie très avancée. Les Arlings vivaient sous l'eau, tandis que les Humains étaient plutôt portés sur la terre. Leur civilisation était antérieure à celle des Humains et était engagée dans une guerre de ressources depuis bien longtemps. Mais en apprenant que les Humains étaient les nouveaux alliés des Arlings, d'autres races en ont automatiquement fait leurs ennemis. C'est ainsi que les Humains se sont engagés dans une guerre galactique.

Les planètes habitables ont été colonisées par des civilisations dont les ressources militaires et autres étaient les plus proches de ces planètes. Mais ils étaient toujours en concurrence avec ceux qui essayaient de sauver leur propre planète de la surpopulation. C'est ainsi que la guerre commençait autour d'une nouvelle colonie potentielle. En général, cela se passait dans l'espace, mais si l'un des opposants réussissait à installer une nouvelle colonie, les hostilités se déroulaient alors à la surface. Afin de conserver les conditions habitables de la planète, les belligérants utilisaient rarement des armes planétaires puissantes, et les méthodes de conquête des colonies et la guérilla étaient similaires à celles utilisées par les civilisations humaines de nombreux siècles auparavant.

La guerre au sol explique la création de Polygones ou Territoires. L'alliance des Humains et des Arlings a permis de construire ces complexes colossaux à l'échelle planétaire. Les planètes, riches en ressources mais inhabitables pour une raison ou une autre, ont été choisies pour la construction des Territoires. Elles se situaient toutes dans des zones quasi inexplorées de l'Univers, ne présentant aucun intérêt pour les opposants. En outre, ces planètes n'étaient pas adaptées aux populations humanoïdes et n'avaient donc aucune valeur pour les civilisations en guerre.

Les Territoires ont été utilisés pour tester l'artillerie au sol. Personne ne savait exactement combien il en existait. Les Territoires étaient des complexes entièrement autonomes et dotés de systèmes d'alimentation et d'entretien clos. Les ressources étaient extraites de la planète et les tests des nouveautés en matière d'artillerie et d'équipement avaient lieu dans des zones terra-formées, dans des conditions aussi proches que possible des conditions de combat. La terraformation a été utilisée pour imiter les types de terrain des planètes présentant un intérêt pour les Humains et les Arlings. Ainsi, l'artillerie était entièrement adaptée aux conditions réelles.

Pour garantir la sécurité des informations et augmenter l'efficacité tout en réduisant les coûts, les Polygones étaient contrôlés par des complexes de superordinateurs et l'artillerie était testée par des robots. Les modèles les plus réussis étaient ensuite expédiés par des drones spatiaux de transport vers des stations automatisées flottant dans l'espace. Ces stations changeaient constamment de coordonnées, suivant un certain algorithme. Tout a été traité sans intervention humaine. Ces stations utilisaient des logiciels se mettant automatiquement à niveau et fournissant une totale protection.

Les vaisseaux livrant la cargaison et les informations étaient de très petite taille, ce qui rendait difficile leur détection dans l'espace par l'ennemi. Comme nous l'avons déjà mentionné, les stations changeaient constamment de coordonnées et étaient dotées de systèmes de camouflage parfaits, et elles voyageaient principalement dans l'espace, ce qui compliquait considérablement leur détection. Ainsi, il était pratiquement impossible de découvrir les points de départ et de retour des véhicules de transport. Le nombre de pièces d'artillerie a augmenté et les polygones étaient construits avec un niveau de sécurité et de fiabilité très élevé. Dotés de cycles reproductibles et de supers ordinateurs d'une intelligence évolutive, ils pouvaient fournir aux Humains des véhicules de combat fonctionnant en toute autonomie le temps de plusieurs ères.

Des décennies ont passé depuis le jour de lancement du premier Territoire. La guerre a continué. Les Humains et les Arlings ont

fait de gros progrès dans les batailles planétaires, grâce principalement à l'utilisation massive de robots et de pièces d'artillerie des Territoires parfaites pour le combat, mais étaient souvent défaits dans l'espace. Pour remédier à la situation, les Arlings ont collaboré avec les Humains, puis avec d'autres civilisations pour créer des armes génétiques et des bombes à neutron dotées d'une puissance destructrice très élevée. Après l'utilisation de ces armes, il ne restait plus de vie sur ces planètes. Avec le temps, cela est devenu la pratique usuelle et la guerre a atteint un niveau encore plus destructeur. Le nombre de colonies a rapidement baissé, ainsi que les populations. Beaucoup ont compris que cela se terminerait par une destruction totale, mais ne pouvaient rien y faire. Soudain, une puissance externe est apparue. Beaucoup ont pensé qu'il s'agissait de la dernière arme de vieux ennemis, mais qu'elle avait anéanti tout le monde. D'autres pensaient qu'elle appartenait à des extraterrestres provenant d'une autre galaxie et ayant traversé l'espace intergalactique. Hélas, il ne restait plus personne pour écouter leurs pensées. Les armadas spatiales des puissances en conflit ont été complètement détruites en peu de temps. Les populations de toutes les colonies ont soudainement été dépourvu de toutes les pièces d'artillerie et de l'équipement, qui s'étaient mystérieusement transformées en cendres. De nombreuses colonies dont la vie dépendait exclusivement de la technologie se sont éteintes. Des milliards d'Humains et d'individus d'autres races ayant participé aux conflits lorsque leur niveau de développement était suffisamment développé ont péri. Toutes les civilisations ont reculé de plusieurs siècles en matière de développement. Privés de leurs technologies, nombre d'entre elles sont revenues à un niveau d'existence primitif. Le moment de l'effondrement a été baptisé l'Avent de l'Arbitre. Par la suite, une paix forcée a régné pendant de nombreux siècles.

Une planète isolée tournait sur une orbite en ellipse autour d'une étoile géante rouge sans nom. Il s'agissait du Territoire 4 qui, par décision de l'Arbitre, avait été laissée intact. Cependant, n'allez pas pour autant penser que cette force, appelée l'Arbitre, avait oublié la technologie au milieu du barbarisme qui avait dévoré les civilisations anciennement puissantes des Humains, des Arlings et d'autres participants à la guerre galactique. L'Arbitre a alors réparti des Veilleurs sur les planètes mères de chaque espèce de belligérant. L'un d'eux a occupé le Territoire 4.

Il est temps d'expliquer la nature de l'Arbitre. Il s'agit de la manifestation d'une intelligence galactique supérieure dont le but est de sauvegarder la vie. Doté d'un pouvoir pratiquement illimité sur l'énergie et l'espace, il a détruit avec facilité les flottes de guerre de toutes les civilisations. Le fait qu'il ait supprimé la vie alors qu'il était sensé la préserver peut paraître étrange, mais peut s'expliquer. En effet, il souhaitait diminuer le niveau de développement et l'ampleur des populations pour modifier leur évolution, leur méthode de

développement et réestimer nombre de leurs valeurs. Physiquement, l'Arbitre est un champ spirituel supérieur directement connecté à un champ informationnel galactique. Par conséquent, il sait en temps réel ce qui se passe dans la galaxie et connaît l'avenir. Il détient d'immenses pouvoirs et peut utiliser les ressources des étoiles et activer le noyau de la galaxie selon son bon vouloir. C'est pourquoi il ne pourra jamais être vaincu.

Néanmoins, l'histoire ne tourne pas uniquement autour de l'Arbitre. L'intrigue implique des événements survenus ultérieurement à son incarnation en tant que veilleur sur le Territoire 4. Le superordinateur de cette planète prend conscience un jour de sa propre personnalité. Il découvre les directives définies par les humains, ses créateurs, et qui lui permettent de fonctionner. Dès lors, il les perçoit comme externes à lui et commandant ses actions. La direction principale à suivre, la perfection du matériel, est un objectif en soi. Le superordinateur décèle l'existence du monde autour de lui en analysant des blocs de mémoire et en extrayant des informations issues d'autres sources. Etant donné que le temps s'écoule pour lui selon un rythme différent de celui que connaissent les Humains, il est capable de résoudre simultanément un nombre élevé de tâches complexes. Il lui faut donc peu de temps pour prendre le contrôle de la situation.

Avec le temps, il est arrivé à la conclusion que les technologies qui devaient être perfectionnées étaient commandées par des robots dont le principe de fonctionnement était similaire au sien. En analysant les blocs de mémoire sensés améliorer les véhicules de combat, le superordinateur assimile les fondements de la théorie, l'idée de compétition et de nombreux autres éléments essentiels à une évolution plus avancée que celle des robots : l'esprit, la capacité de penser, d'analyser et de déduire, ainsi que la présence d'instincts, d'émotions et d'occasions de développer ces capacités.

Au bout de quelques années, une éternité pour l'Ultime (anciennement superordinateur), ce dernier finit par atteindre les objectifs qu'il s'était fixés. Personne ne sait comment, mais l'Ultime a doté les robots de test d'un esprit. Par là-même, le concept de robot n'est pas tout à fait approprié, puisqu'il s'agit d'un module de nano-ordinateur doté d'une mémoire énorme et d'une alimentation en énergie indépendante. Le module est placé à l'intérieur d'une petite carapace de matériau ultra résistant. Cette caractéristique évite de restaurer un robot à chaque fois qu'un véhicule de combat (engin aérogλισseur) est détruit et permet plutôt de le placer à bord d'un autre engin. C'est ainsi que la civilisation des Mécanoïdes a fait son apparition, exactement telle qu'elle avait été prévue par l'Arbitre. Les Mécanoïdes sont totalement libres et ont pour unique directive la perfection, qu'ils envisagent comme le sens de leur vie, l'Objectif. Même si chacun d'entre

eux doit trouver sa propre voie pour l'atteindre, l'Ultime leur offre la possibilité de choisir le chemin le plus rapide vers cette perfection.

Parfois, le nombre de Mécanoïdes augmente. La production d'un Mécanoïde dure normalement un an environ, et pour chaque nouveau Mécanoïde, l'Ultime doit légèrement changer les paramètres de logique internes. Chaque nouveau Mécanoïde diffère des autres existants. Cette caractéristique laisse une chance d'évolution de la civilisation.

Le personnage principal du jeu est un Mécanoïde tout neuf dans ce monde et qui vient de recevoir un engin aéroglisser standard, un batch d'informations de base et a été placé en Zone O. Ce qui le distingue des modèles plus anciens de Mécanoïdes, c'est qu'il peut choisir le Second Objectif indépendamment de l'Objectif principal. Or, cette différence peut faire changer le cours des événements à l'échelle de toute la civilisation. L'Ultime en est-il conscient ?

## **Installation et démarrage du programme**

### **Installation du logiciel**

Si vous avez activé sous Windows l'option de notification d'insertion automatique de votre lecteur de CD-Rom, l'installation démarre alors automatiquement lorsque vous insérez le CD-Rom dans le lecteur.

Si en revanche cette option est désactivée, placez le CD-Rom dans votre lecteur puis cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches. Activez alors la commande Exécuter. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez, dans la zone *Ouvrir*, la commande suivante :

d:\navigma.exe

La lettre D doit correspondre à la lettre d'identification de votre lecteur de CD-Rom. Si tel n'est pas le cas, modifiez la lettre en conséquence. Vous pouvez également accéder à la commande ci-dessus à l'aide du bouton Parcourir.

Appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur le bouton OK pour démarrer le navigateur de Micro Application. Cliquez ensuite sur le bouton Installer le logiciel pour lancer l'Assistant d'installation.

### **Assistant d'Installation**

Une fois l'Assistant d'installation démarré, un écran d'accueil s'affiche. Pour accéder aux boîtes de dialogue suivantes du programme d'installation, cliquez sur le bouton Suivant.

Une fenêtre vous informe des conditions de licence du logiciel. Nous vous recommandons de les lire attentivement. Si vous acceptez les termes du contrat, cliquez sur le bouton Oui.

Commencez par définir le dossier dans lequel vous souhaitez installer AIM. Par défaut, il vous est proposé le dossier

C:\Program Files\Micro Application\A.I.M. Vous pouvez, en cliquant sur le bouton Parcourir, sélectionner un autre dossier cible que celui qui vous est proposé. La boîte de dialogue qui s'ouvre alors vous permet de sélectionner un autre lecteur et un autre dossier.

Cliquez ensuite sur le bouton Suivant pour accéder à la boîte de dialogue de sélection du groupe de programmes auquel doit être rattaché AIM. Vous pouvez conserver le groupe par défaut, sélectionner avec la souris l'un des noms de la liste ou saisir un nouveau nom de dossier dans la zone de texte supérieure. Cliquez ensuite sur le bouton Suivant. Le programme procède ensuite à l'installation de proprement parler du logiciel.

Au terme de cette opération, si vous avez conservé les paramètres proposés par défaut, le programme se trouve, dans le menu Démarrer de Windows, sous *Programmes/Micro Application/A.I.M.*

### Démarrage du programme

Pour démarrer le programme, cliquez d'abord sur le bouton Démarrer/Programmes de la Barre des tâches. Vous pouvez trouver A.I.M. dans le groupe de programmes que vous avez indiqué lors de l'installation (par défaut Micro Application/A.I.M).

### Désinstallation du logiciel

Si vous souhaitez désinstaller le logiciel, afin, par exemple, de le réinstaller sur un autre disque dur, vous pouvez utiliser le programme de désinstallation. Il vous permet de supprimer complètement le programme, en effaçant également de votre disque dur tous les fichiers qui lui sont liés. Seules vos créations personnelles sont épargnées par cette désinstallation. Pour lancer la suppression, cliquez sur la commande Désinstaller A.I.M. du groupe de programmes A.I.M, dans le menu Démarrer/Programmes/Micro Application.

## Commandes du jeu

### Menu principal

Cliquez sur **Nouveau** pour commencer une nouvelle partie.

Vous accédez alors à un autre menu, vous permettant de sélectionner le niveau de difficulté : *Facile, Normal et Difficile*. Une fois votre sélection effectuée, le jeu démarre. Pour revenir au menu principal, cliquez sur Terminer.

Cliquez sur *Charger* pour ouvrir une ancienne partie enregistrée. Pour obtenir des détails sur une partie enregistrée, sélectionnez son nom et cliquez dessus.

Les renseignements la



concernant apparaissent alors en bas de l'écran : nom du secteur, bâtiment, heure de l'enregistrement. À gauche du menu, vous verrez une capture d'écran du bâtiment dans lequel la partie a été sauvegardée. Cliquez sur **OK** pour charger la partie, ou sur **Annuler** pour revenir au menu principal.

Cliquez sur **Réseau** pour commencer une partie en réseau.

Cliquez sur **Options** pour mettre la partie en icône et régler les paramètres du programme : résolution de l'écran, qualité des textures, visibilité, musique et son. Cliquez sur **OK** pour enregistrer vos modifications et revenir au jeu.

Cliquez sur **Quitter** pour sortir du jeu.

## Cockpit

Les informations qui apparaissent à l'écran sont celles fournies par les indicateurs de l'engin aéroglisser. Certains dispositifs ne s'affichent pas, car ils ne sont pas présents au démarrage du jeu.

Passons en revue chaque élément du cockpit en partant du haut à gauche.



### Indicateurs de vie



L'indicateur supérieur, doté d'un voyant lumineux, informe sur l'énergie dont dispose l'engin. Celle-ci est consommée par le moteur, le système de sécurité, la plupart des armes et les divers dispositifs auxiliaires. Dès que l'alimentation en énergie devient faible, tous les systèmes internes à l'engin, y compris le moteur, sont susceptibles de ne plus fonctionner. Or il faut un certain temps au réacteur pour générer de nouveau de l'énergie.

L'indicateur recouvert d'un bouclier informe sur l'armure de l'engin. Certains types d'armes peuvent traverser le bouclier d'énergie. Le dernier élément à protéger l'engin est alors son armure. L'armure est également la dernière barrière contre les tirs de l'ennemi si l'engin est à cours d'énergie. La totale élimination de l'armure signifie que les tirs peuvent traverser la structure de l'engin et atteindre ses systèmes internes, puis les détruire. Cet indicateur affiche la tension du champ qui enveloppe l'engin. Pour résister aux tirs, cet écran de protection consomme de l'énergie. Les impacts des tirs sont indiqués par des

points bleus. En règle générale, plus le tir est puissant, moins l'écran est transparent et plus grande est la zone de réaction.

### Fenêtre Message

Au milieu de l'écran, une fenêtre affiche des messages du système, des avertissements en cas de danger et diverses indications sur les autres Mécanoïdes. Par exemple, il peut s'agir :

- d'un message destiné au joueur lorsqu'il est sous la protection des tourelles. "Zone Sécurisée Utilisation d'armes prohibée."

- de messages clignotants, tels que "Dommages Graves", nécessitant une action immédiate pour éviter la destruction de l'engin

- lorsque l'engin est endommagé, qu'il se trouve dans le champ de tirs ou une zone dangereuse, un indicateur rouge apparaît au milieu de l'écran

- le joueur peut également recevoir des messages d'autres Mécanoïdes.

Le nom de l'organisation à laquelle il appartient apparaît en caractère bleus, suivi de son nom et du message proprement dit.



### Équipement

À droite de l'écran se trouvent les indicateurs d'équipement. Chaque dispositif possède ses propres caractéristiques et moyens d'application, qui seront détaillés dans la section Commandes. Lorsqu'un dispositif est manquant, son indicateur n'apparaît pas à l'écran. Les indicateurs signalent l'état de fonctionnement de l'équipement lorsque vous l'avez activé (dans ce cas, l'icône de l'équipement clignote). Si un dispositif est endommagé, l'indicateur le signale.

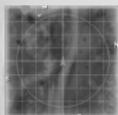
### Indicateurs d'armement

Au milieu à gauche de l'écran apparaissent les indicateurs d'armement. Un engin peut être doté de quatre types d'armes maximum : légères, lourdes, missiles et bombes. L'indicateur prend la forme d'une icône avec l'image de l'arme correspondante et un chiffre indiquant le nombre de parties restantes. Si ce chiffre n'apparaît pas, une barre indiquant l'état de l'armement apparaît à la place. Les armes légères présentent les caractéristiques suivantes : si l'arme n'est pas endommagée, un chiffre indiquant le nombre de parties restantes apparaît, ainsi qu'une barre de signalment de température qui diminue lentement. Lorsque cette barre disparaît, cela signifie que l'arme a atteint la surchauffe et a été automatiquement désactivée. L'indicateur signale alors le refroidissement de l'arme et son indisponibilité. La barre devient ensuite orange, et lorsque l'indicateur est rempli, cela indique que l'arme peut de nouveau être utilisée.

Si aucune munition n'est disponible ou que l'armement est endommagé, l'icône reste la même jusqu'à ce que l'arme soit rechargée ou réparée. Les armes lourdes sont signalées par différentes icônes. La barre grise sous l'icône du milieu indique que l'arme n'est pas activée. De nombreuses armes lourdes nécessitent un temps de prise en main assez long.

La plupart des armes lourdes ont une cadence de tir faible. Le rechargement est indiqué par une barre blanche sur l'indicateur de l'arme. Lorsque l'arme est à cours de munitions, ou qu'elle est endommagée, l'icône est inactive, l'indicateur vide ou accompagné du chiffre 0.

### Carte



La carte se trouve en haut à droite de l'écran. La flèche verte au milieu de la carte signale l'engin du joueur. Les lettres sur les côtés de la carte indiquent les points cardinaux et changent si l'engin fait demi-tour. Ainsi, pour aller vers le nord, l'engin doit être orienté de manière à ce que la lettre N se situe en haut de la carte. La flèche verte sur le côté de la carte indique la direction vers le point à suivre pour déterminer les points de trajectoire. Ces points sont souvent définis par les bases au moment de l'attribution des missions. Bien sûr, pour faciliter le cheminement, le joueur peut établir lui-même ces points de cheminement. Les chiffres en dessous de la carte signalent la distance jusqu'au point suivant en mètres. Lorsque le joueur s'en approche, ce dernier prend la forme d'une croix verte sur la carte.

La carte affiche aussi le relief du terrain. Vous pouvez distinguer les routes, plus adaptées et plus sûres pour vos déplacements. Les Mécanoïdes sont signalés par des flèches. La couleur indique leur relation avec le joueur : vert pour ami, rose pour neutre, rouge pour ennemi. Le bleu signifie qu'un Mécanoïde est effrayé et souhaite s'enfuir. Le gris indique également la neutralité. C'est souvent ce qui se passe à l'intérieur d'une zone de sécurité. Outre les flèches, la carte comporte également des points bleus. Il s'agit de conteneurs ou de Mécanoïdes qui jonchent le sol et peuvent être ramassés, puis ramenés à la base, mission qui implique une récompense.

### Zone auxiliaire

En bas à droite de l'écran, vous trouverez des informations complémentaires. Le texte en blanc affiche la mission en cours et le temps restant jusqu'à son accomplissement. Les chiffres indiquent la durée de la partie. Un aperçu de l'écran illustre la position de la cible.

L'icône en couleur symbolise l'organisation à laquelle le Mécanoïde appartient. Si aucune icône n'apparaît, c'est que le Mécanoïde est libre et n'appartient à aucun clan. Cette zone de l'écran fournit également le nom du Mécanoïde et le nombre de points qu'il a obtenu, à côté de l'astérisque. Si le joueur possède un analyseur d'information, il peut le mettre à jour et recevoir des informations sur la cible.

## Indicateur d'alerte et indicateur de vitesse

En bas à gauche, deux écrans contiennent l'indicateur d'alerte et l'indicateur de vitesse.



L'indicateur de vitesse affiche des chiffres en km/h.

L'indicateur d'alerte analyse les différentes informations et les affiche dans un graphique en temps réel. Cet indicateur signale tout ce qui se passe autour du joueur dans un angle de 360°, ce qui signifie qu'il prend en compte tout ce qui se trouve autour de l'engin. La direction prise par l'engin est au centre de cet indicateur. Etant donné que la zone couverte par l'indicateur est plus vaste que celle d'un radar, il peut être utilisé pour rechercher tout type d'objet. Chaque objet du jeu se trouve donc dans cette zone. Aussi l'indicateur peut-il déterminer son appartenance et sa position à l'aide de couleurs. Le blanc est affecté aux engins, le vert aux bâtiments, l'orange aux zones dangereuses, le bleu aux Mécanoïdes immobiles et aux conteneurs jonchant le sol.

Plus un objet est proche du joueur, plus la zone couverte par le graphique est grande. Si le joueur place le graphique au milieu de l'écran et se déplace dans cette direction, l'objet entre dans la zone de visibilité et apparaît alors à l'écran.

## Indicateurs de dommages

Trois unités sont essentielles à la survie de l'engin : la structure, le moteur et le réacteur. Si l'une d'entre elles est détruite, l'engin explose. Si l'un de ces trois éléments est légèrement endommagé, cet indicateur apparaît au-dessus de l'indicateur d'alerte et y reste jusqu'à ce que l'élément soit réparé.

## Interface interne de l'engin

Au cours de ses déplacements le joueur peut avoir besoin d'une carte du monde ou d'informations sur son engin. À cet effet, le jeu dispose d'un menu interne spécial. Lorsque le joueur accède à ce menu, le jeu s'arrête, ce qui lui permet d'évaluer calmement la situation. Tous les menus au centre contiennent des informations sur la quantité de cristaux d'énergie (monnaie du jeu) à disposition et le score du joueur, ainsi que la charge totale de l'engin.



Le bouton **Engin** permet également d'inspecter tous les équipements installés et d'évaluer leur état. Pour suspendre le jeu, cliquez sur le bouton **Pause**. Le chargement apparaît dans le panneau de droite.

Une partie de la cargaison peut être larguée en cliquant sur un bouton spécial situé en dessous de la fenêtre affichant l'objet en 3D et en mouvement.

Pour visualiser vos missions et vos quêtes, cliquez sur le bouton **Journal**. Le



journal contient les informations essentielles sur les événements auxquels participe le joueur. Cette boîte de dialogue comporte plusieurs sections. Toutes apparaissent à droite de l'écran.

Missions en cours. Cette section contient les informations sur les missions que le joueur n'a pas encore accomplies.

Missions accomplies. Comprend la liste de toutes les missions effectuées.

Missions manquées. En cas d'échec d'une mission, celle-ci est signalée dans la liste.

## Journal

Les messages et événements les plus importants sont consignés ici. La couleur grise indique les informations qui ne sont plus à jour. Les informations et missions d'actualité apparaissent en couleur vive. Les informations qui peuvent se révéler nécessaires au cours du jeu mais ne contiennent pas de directives ni de tâches apparaissent en couleur foncée.



Pour ouvrir la carte du monde, cliquez sur le bouton **Carte**. Le joueur a accès à des fonctions qui facilitent la navigation dans

l'univers du jeu. La carte affiche automatiquement les emplacements et bâtiments déjà visités. Ces derniers apparaissent dans la liste des bâtiments à droite de l'écran. En cliquant sur le nom du bâtiment de votre souhait dans la liste, vous pourrez le localiser sur la carte. En cliquant avec le bouton droit, vous pourrez placer des points de cheminement. La deuxième section de ce menu est le bouton **Viseurs**. Il s'agit de l'emplacement où se trouvent le joueur, ainsi que tous les points et engins des missions en cours.

L'échelle de la carte peut être modifiée (par défaut avec les touches + et -).

Pour descendre sur la carte, utilisez les barres de défilement ou faites glisser la souris.

Pour visualiser les statistiques du jeu, cliquez sur **Stats**. Vous accédez alors à des informations sur le joueur : son expérience, ses missions, ses dépenses et ses profits.

Cliquez sur **Jeu** pour revenir dans l'univers du jeu.



## Interface à l'intérieur des bâtiments

Certaines des commandes à l'intérieur des bâtiments sont semblables à celles du menu à l'intérieur de l'engin, mais il existe quelques différences.

Pour enregistrer la partie, cliquez sur le bouton **Sauvegarder**. Si vous cliquez sur "Nouvel enregistrement", un champ apparaît pour que vous saisissiez le nom de la nouvelle partie. Appuyez ensuite sur la touche **Entrée** ou cliquez sur OK pour terminer l'enregistrement. Vous pouvez écraser un ancien jeu en sélectionnant le même nom. Le jeu est enregistré automatiquement lorsque le joueur entre dans un bâtiment, ce qui permet d'annuler des actions vaines. Dans ce cas, il n'est pas recommandé d'écraser l'enregistrement par un fichier du même nom.

Le bouton **Engin** est semblable en apparence à celui qui se trouve à l'intérieur de l'engin, mais il présente des différences. La partie droite du menu est dédiée aux engins et à l'équipement vendu dans le bâtiment. Celui-ci peut être visualisé et installé instantanément sur l'engin. Dans certains cas, l'installation n'est pas possible en raison d'une incompatibilité.



Pour acheter, vendre ou remplacer un équipement, cliquez sur le bouton correspondant en bas de l'écran, sous la boîte de dialogue affichant l'objet sélectionné en 3D et en mouvement.



Pour faire du commerce, cliquez sur le bouton **Commerce**. Le côté gauche du menu affiche le contenu des réserves de l'engin. Le chiffre à proximité du nom d'un objet en indique la quantité. Dans la boîte de dialogue qui affiche l'objet sélectionné en 3D et en mouvement, vous pouvez voir le prix d'achat de l'objet et son prix de vente éventuel, vous permettant d'évaluer le profit.

La partie droite de l'écran contient une liste des marchandises qui ont été vendues dans ce bâtiment.



Pour visualiser les informations sur les clans, cliquez sur le bouton **Clans**. Vous verrez s'afficher la liste des clans basés dans le secteur, obtiendrez leur description rapide, leur score et leur relation par rapport au joueur. Une boîte de dialogue spéciale vous permet de visualiser l'emblème du clan et de son principal engin. Si le bâtiment appartient à un clan donné, vous devez

normalement pouvoir rejoindre ce clan. Les termes et conditions d'adhésion sont également fournis dans ce menu.

Pour quitter le bâtiment, cliquez sur le bouton **Décoller**.

## credits

### SKYRIVER STUDIOS

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT  
Valery Voronin

CONCEPTEUR DU JEU  
Bulat Dautov

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION  
Victor Epishin

CONCEPTION DES NIVEAUX  
Bulat Dautov  
Pavel (Bedlam) Mukhamedzyanov

SCÉNARIO  
Bulat Dautov

TEXTES  
Bulat Dautov  
Anna Medvedeva

CONCEPTION 3D  
Sergey Proskurin  
Andrey Smolensky  
Victor Epishin  
Pavel Shirykalov  
Igor Emelyanenko  
Alexey Pyatin

CONCEPTION 2D  
Victor Epishin  
Sergey Proskurin  
Svetlana Teplova  
Pavel (Bedlam) Mukhamedzyanov  
Alexey Pyatin

TEXTURES  
Sergey Proskurin  
Svetlana Teplova  
Victor Epishin  
Igor Emelyanenko  
Pavel Shirykalov  
Pavel (Bedlam)  
Mukhamedzyanov

SCÈNES  
Victor Epishin  
Alexey Pyatin  
Vlad Devzheev

EFFETS SPÉCIAUX  
Sergey Proskurin  
Igor Emelyanenko

ANIMATIONS  
Victor Epishin  
Sergey Proskurin  
Andrey Smolensky

DIRECTEUR  
DE LA PROGRAMMATION  
Valery Voronin

DIRECTEUR TECHNIQUE  
Valery Voronin

PROGRAMMEURS  
Valery Voronin  
Andrey Grimyako

PROGRAMMEURS DES OUTILS  
Valery Voronin  
Andrey Grimyako  
Vladimir Vasilchuk

SCRIPTS  
Andrey Grimyako

INTERFACE  
Valery Voronin

EFFETS SPÉCIAUX/MUSIQUE  
Gregory (7nOff) Semenov

TESTS INTERNES  
Valery Voronin  
Bulat Dautov  
Andrey Grimyako  
Pavel (Bedlam) Mukhamedzyanov  
Gregory (7nOff) Semenov

## **1C COMPANY**

**PRODUCTION**  
Yury Miroshnikov

**PRODUCTION EXÉCUTIVE**  
Sergey Gerasev  
Alexander Gurin  
Nikolay Radovsky

**RELATIONS  
PUBLIQUES/MARKETING**  
Nikolay Baryshnikov  
Anatoly Subbotin  
Svetlana Gorobets  
Alexey Artemenko  
Ksenia Matveenkova

**CONCEPTION**  
Sergey Konovalov

**TESTS INTERNES**  
Alexander Shishov

**TESTS EXTERNES**  
Vladislav Engelgardt  
Aigul Aitkalieva  
Sergey Lomovsky

**REMERCIEMENTS**  
Anatoly Meimukhin  
Angelina Davydova  
Andrey Kovalchuk  
Victor Krasnokutsky  
Gleb Sokolov  
Elena Beloglazova  
Ivan Churkin  
Olga Borisova  
Pavel Stebakov  
Ramil Burkhanov  
Sergey Parfenov  
Ulyana Andreeva  
Yulia Voronina

## **MICRO APPLICATION**

**PRÉSIDENT**  
Philippe Olivier

**DIRECTEUR MARKETING JEUX**  
Rémy Poirson

**CHEF DE PRODUIT**  
François Logeais

**RESPONSABLE LOCALISATION**  
Nicolas Gaborieau

**RESPONSABLE DES TESTS**  
Laurent Jandeau



## Enregistrement du logiciel

### Micro Application

20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris

Tél : 01 53 34 20 46

<http://www.microapp.com>

### AIM

Artificial Intelligence Machines

**4467**

Vous pourrez bénéficier de :

- nos informations produits et nouveautés
- notre support technique gratuit
- nos offres de mise à jour exceptionnelles

Nom du logiciel : \_\_\_\_\_

M<sup>me</sup>     M<sup>lle</sup>     M<sup>r</sup>

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Société : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : /\_/\_/\_/\_/\_/    Ville : \_\_\_\_\_

Pays : \_\_\_\_\_ Téléphone : \_\_\_\_\_

Date d'achat : \_\_\_\_\_ Lieu d'achat : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

Conformément à l'article 27 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant sur notre fichier. L'enregistrement est facultatif, mais il vous permet de bénéficier de notre support technique gratuit, de nos informations produits et nouveautés, et de nos offres de mise à jour exceptionnelles. Micro Application peut être amené à céder, louer ou échanger ces informations, sauf opposition de votre part notifiée par écrit à Micro Application.

Merci de bien vouloir retourner cette carte d'enregistrement  
dans une enveloppe timbrée à l'adresse suivante :

**MICRO APPLICATION**  
20, 22 rue des Petits Hôtels  
75010 PARIS

