

<http://www.grenier-du-mac.net>

Published by



IONA Software Ltd.,
6, IDA Centre,
East Wall Road,
Dublin 3,
IRELAND

SPECTRE SUPREME



Användarhandbok
Benutzerhandbuch
Guía del usuario
Guide de l'utilisateur
Handboek
Manuale d'uso
User's Guide

Veillez lire ce document attentivement avant d'ouvrir l'enveloppe. L'ouverture de l'enveloppe vaut acceptation des termes de ce contrat. Si vous n'acceptez pas les termes du présent contrat, veuillez ne pas utiliser le logiciel et veuillez le retourner immédiatement à la source où vous ("l'utilisateur") vous l'êtes procuré afin d'obtenir le remboursement des sommes versées.

Le programme informatique ci-joint (le "logiciel") est fourni par IONA Software Limited et n'est pas vendu à l'utilisateur. L'utilisation lui en est concédée dans les termes du présent contrat, IONA Software Limited se réservant tous les droits non expressément octroyés à l'utilisateur. Vous êtes propriétaire de la disquette sur laquelle le logiciel est stocké, mais IONA Software Limited conserve la propriété de toutes les copies du logiciel proprement dit.

(i) Licence. La présente licence autorise l'utilisateur à :

(a) exploiter le logiciel sur un seul ordinateur à la fois, excepté dans le cas où le logiciel est exécuté depuis la même disquette, partagée entre plusieurs unités centrales et ce à condition qu'une licence ait été accordée par IONA Software Limited pour chaque unité centrale utilisant ce logiciel.

(b) effectuer une copie du logiciel en code machine à des fins de sauvegarde uniquement. Le logiciel est protégé par les lois sur les droits d'auteur. Cette licence requiert expressément que toute copie du logiciel porte la mention des droits d'auteur de IONA Software Limited et toute autre mention de propriété figurant sur l'original fourni par IONA Software. La restriction appliquée à la copie du logiciel expire avec l'expiration de tout droit d'auteur associé.

(c) céder à un tiers le logiciel et ses droits d'exploitation en vertu de la présente licence, en y joignant une copie de la licence et l'ensemble de la documentation d'accompagnement, à condition d'en avertir IONA Software Limited par écrit et de s'assurer que le tiers ait lu et approuvé les termes de la présente licence.

(ii) Restrictions. Les copies du logiciel ne peuvent être distribuées, ni transférées électroniquement d'un ordinateur à un autre par l'intermédiaire d'un réseau. Le logiciel contient des secrets de fabrication et, dans le but de protéger ces derniers, il est interdit de décompiler, désosser, désassembler ou réduire de quelque façon que ce soit le logiciel à une forme déchiffrable par l'homme. Il est interdit de modifier, d'adapter, de traduire, de louer, de céder en location-vente, de prêter, de vendre avec profit, de distribuer, d'installer en réseau ou de créer quelque élément que ce soit reposant sur tout ou partie de ce logiciel.

(iii) Annulation. La présente licence reste valable jusqu'à son annulation. La licence peut être annulée sans préavis de la part de IONA Software en cas de non-respect par l'utilisateur des dispositions du présent contrat. Dans ce cas,

l'utilisateur s'engage à détruire le logiciel, ainsi que toutes ses copies; il peut résilier son contrat à tout instant en agissant de la sorte.

(iv) Exportation. L'utilisateur s'engage à ce que le logiciel ou ses produits directs ne soient pas transférés ou ré-exportés directement ou indirectement vers des pays exclus en vertu de l'Export Administration Act en vigueur aux États-Unis ou à des fins prohibées dans le cadre de cette réglementation.

(v) Dénier de responsabilité, limitation des garanties. Ce logiciel et la documentation qui l'accompagne sont livrés "tels quels". Le texte détaillé de la garantie figure dans le Guide de l'utilisateur. En aucun cas, IONA Software Limited ni ses programmeurs, dirigeants, cadres, employés ou collaborateurs ne sauraient être tenus responsables des préjudices fortuits, induits ou indirects (manques à gagner, interruptions d'activité, perte de données, etc.) découlant de l'utilisation du logiciel ou de sa documentation ou de d'une incapacité à l'utiliser quand bien même IONA Software ou un représentant agréé de IONA Software auraient été avisés du risque de tels préjudices. IONA Software ne garantit nullement que le logiciel fonctionnera correctement dans un environnement multi-utilisateurs.

La responsabilité de IONA Software Limited pour un préjudice réel quelconque subi par l'utilisateur, quel que soit le recours invoqué, ne peut en aucun cas dépasser le montant versé pour l'achat du logiciel incriminé, jusqu'à concurrence de 500FF.

(vi) Remarques générales. Le présent contrat est régi par la législation en vigueur en République d'Irlande, sauf dans le cas d'un corps législatif examinant des conflits éventuels de la législation ou des législations de juridictions dans l'Etat d'obtention du produit si acquis hors de la République d'Irlande. Si l'une quelconque des dispositions de cette licence est jugée contraire à la loi par un tribunal compétent, elle sera appliquée dans le maximum permis, les autres dispositions du contrat restant pleinement valables.

TABLE DES MATIERES

BIENVENUE DANS LE MONDE DE SPECTRE SUPREME ! 4
CONFIGURATION REQUISE 4
INSTALLATION DE SPECTRE 4
EXECUTION DE SPECTRE 5

JOUER AVEC SPECTRE
VUE D'ENSEMBLE 6
REPERAGE DU TERRAIN 6
ARMES ET COMMANDES 10

MANOEUVRE DU SPECTRE 12
RADAR 15
CONSEILS TECHNIQUES 15
CONSEILS POUR LE JEU 16

BATAILLE EN RESEAU DANS LE CYBERESPACE 17
MODE A PLUSIEURS JOUEURS . 17
LES SCENARIOS POSSIBLES 18

SELECTION DES VAISSEAUX DU CYBERESPACE 20

INFORMATIONS TECHNIQUES 21

INFORMATIONS CONSOMMATEURS 24

Logiciel, manuel et films Quicktime
 © 1993 Velocity Development. Tous droits réservés.

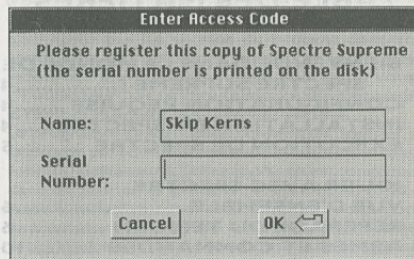
Spectre, Spectre Supreme et Velocity sont des marques de Velocity Development Corporation. Macintosh est une marque déposée d'Apple Computers, Inc.

Auteur du Manuel de référence : Moses Ma
 Conception du manuel et du coffret : The Design Office of Wong & Yeo, San Francisco
 Production et réalisation : Thomas Ekno, Skip Kerns et Ulla Smit
 Commerciaux : Siobhan Boyle, Maureen Donelly, Rachel Paolini, Elizabeth Ross et Steward Sheffield.

Version originale conçue et mise au point par Peninsula Gameworks™ .

Publié par IONA Software Ltd.

MISE EN ROUTE



Bienvenue dans le monde de Spectre Supreme !

Si vous ne connaissez pas encore Spectre, nous sommes persuadés que vous l'apprécierez et qu'il deviendra vite votre jeu préféré. Nous nous sommes efforcés d'offrir une vitesse élevée pour les graphiques, des possibilités de mise en réseau, tout en alliant action et amusement afin de susciter un intérêt soutenu de votre part.

Mode d'emploi du manuel

UTILISATEURS EXPÉRIMENTÉS

Si l'utilisation du Macintosh vous est familière, vous pouvez passer directement à la lecture de la section suivante pour savoir comment INSTALLER et EXECUTER Spectre. Sélectionnez alors Jouer dans le menu principal pour commencer le jeu.

UTILISATEURS DÉBUTANTS

Si vous êtes peu familiarisé avec les ordinateurs ou avec le Macintosh, ou si vous n'avez jamais utilisé de produit de ce genre auparavant, ce chapitre vous est destiné.

Si vous rencontrez des termes informatiques que vous ne comprenez pas, consultez le manuel qui a été livré avec votre ordinateur Macintosh.

CONFIGURATION REQUISE

Pour pouvoir exécuter Spectre Supreme, votre système doit présenter la configuration suivante :

- Macintosh Plus ou encore plus performant
- Deux méga-octets de mémoire RAM minimum pour les systèmes 6.0.3
- Quatre méga-octets de mémoire RAM minimum pour les systèmes 7.1
- Un lecteur de disquette 3,5 pouces
- Un disque dur disposant d'au moins 3 méga-octets disponibles

Nous vous recommandons également d'utiliser ce qui suit :

- Un Macintosh équipé d'un processeur 68020 ou supérieur
- Quatre méga-octets de mémoire RAM minimum pour pouvoir profiter pleinement des possibilités graphiques et sonores.
- Moniteur et carte couleurs à 8 bits
- Quicktime version 1.5 pour pouvoir exécuter les films Quicktime (en option et sur CD-ROM uniquement)

Si vous n'êtes pas sûr de disposer de la configuration requise, ou si certains termes employés vous sont inconnus, prenez contact avec votre revendeur informatique pour obtenir de plus amples informations.

INSTALLATION DE SPECTRE

Spectre peut être installé sur un disque dur. Nous vous recommandons d'ailleurs de l'installer sur disque dur, ce qui est beaucoup plus pratique. Il n'y a PAS de protection à la copie sur disque, aussi vous n'avez pas à vous préoccuper de détails tels que les fichiers cachés, etc. Pour installer Spectre, il suffit de procéder ainsi :

- Etape 1 : Mettez votre ordinateur sous tension et "AMORCEZ" tout à fait normalement.

- Etape 2 : Insérez la disquette N° 1 de Spectre dans un lecteur de disquette ou insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM.
- Etape 3 : Cliquez sur l'icône d'installation de Spectre depuis la disquette.

Il vous suffit alors de suivre les instructions fournies à l'écran.

EXECUTION DE SPECTRE

Une fois le programme Spectre installé, vous pouvez l'exécuter. Les utilisateurs débutants peuvent s'aider des instructions détaillées ci-après.

Pour lancer Spectre, procédez comme suit :

- Etape 1 : Cliquez deux fois sur l'icône Spectre afin de lancer le jeu.
- Etape 2 : Entrez le numéro de série figurant sur l'étiquette de la disquette. Vous n'aurez à effectuer cette démarche que lors de la première utilisation.

Notez que le numéro de série de votre ancienne version de Spectre (version 1.0) ne fonctionne pas avec Supreme.

OPTIONS DE DEMARRAGE

Si vous disposez d'un Macintosh II ayant un moniteur couleur ou à niveaux de gris, Spectre s'amorce automatiquement avec le meilleur mode vidéo possible. Pour pouvoir visualiser le jeu avec des polygones pleins, des arrières-plans nuancés, plutôt qu'avec des représentations de lignes vectorielles, vous devez disposer d'au moins 1800 Ko de mémoire RAM disponible sur votre système. De même, si vous avez moins de 1600 Ko de mémoire RAM disponible, vous ne pourrez pas profiter pleinement des effets sonores.

DES PROBLEMES ?

Si l'une des étapes dont il a été question précédemment ne donne pas le résultat escompté, cela est probablement dû à un problème dans la configuration de votre système. Spectre a été testé sur TOUS les types de Macintosh. Toutefois, il est IMPOSSIBLE de simuler toutes les configurations pouvant être définies par les utilisateurs, notamment si vous utilisez du matériel provenant d'autres constructeurs ou si vous avez un nombre important de fichiers INIT.

En cas de difficultés, voici les ACTIONS LES PLUS IMPORTANTES à entreprendre pour essayer de remédier au problème :

1. Essayez d'AMORCER votre ordinateur après avoir libéré une quantité de mémoire RAM plus importante. Essayez, dans la mesure du possible, de désactiver certains fichiers INIT ou votre carte d'accélération. Pour désactiver tous les fichiers INIT et extensions, redémarrez votre ordinateur en maintenant la touche MAJUSCULES enfoncée.
2. Si le problème persiste, essayez d'exécuter Spectre sur un AUTRE ordinateur. Vous pourrez peut-être utiliser celui d'un ami ou celui de votre lieu de travail (si votre patron est d'accord !). Ainsi, vous saurez si le problème provient d'un conflit matériel sur votre ordinateur.

Si vos tentatives restent vaines, consultez la section INFORMATIONS TECHNIQUES à la fin de ce manuel.

JOUER AVEC SPECTRE

VUE D'ENSEMBLE

Dans Spectre, vous verrez un monde virtuel depuis votre véhicule de combat, un spectre errant dans une arène générée par ordinateur. Le but du jeu est bien sûr la survie. Vous pouvez tirer sur vos ennemis, ramasser des munitions, des drapeaux et faire la course à des niveaux très élevés. Voilà brièvement en quoi consiste le jeu. Et un dernier petit conseil : ne passez pas tout votre temps libre à jouer, OK ?

Pour commencer le jeu Spectre, il suffit de cliquer deux fois sur l'icône de programme dans le Finder. Vous verrez alors apparaître le menu :

Jouer Initialise la simulation du cyberspace pour le mode à un seul joueur.

Réseau Initialise la simulation du cyberspace pour le mode à plusieurs joueurs.

Scores Affiche la liste des scores les plus élevés.

A propos de Affiche des informations concernant notre société et les concepteurs du programme.

Aide Donne des conseils rapides sur le jeu et la configuration du clavier.

Options Permet de définir vos préférences personnelles, comme la configuration du clavier, les sons, les formes complexes et le niveau de difficulté.

Quitter Met fin au jeu et vous ramène au Bureau.

Pour lancer le jeu, cliquez sur le bouton Jouer ou appuyez sur la touche P. Pour démarrer à un niveau plus élevé, maintenez la touche Option enfoncée tout en sélectionnant Jouer ou la touche P. En outre, il existe un mode de démonstration qui peut être activé à l'aide de la touche D ou en cliquant sur Option - D.

Si vous jouez pour la première fois, cliquez sur le bouton Jouer.

Mode à un joueur

Immédiatement après avoir cliqué sur le bouton Jouer, la boîte de dialogue de sélection du véhicule apparaît. Choisissez alors le véhicule Spectre que vous souhaitez utiliser. Le choix du véhicule dépend de la stratégie que vous voulez adopter et chaque véhicule présente des avantages et des inconvénients. Si vous désirez créer un véhicule parfaitement adapté à vos besoins, sélectionnez Personnaliser en bas de la boîte de dialogue et cliquez sur "Modifier..." La boîte de dialogue de personnalisation du véhicule apparaît alors. Vous devrez répartir 15 points entre la vitesse, les boucliers et les munitions.

Vitesse : vous devrez procéder à quelques essais pour connaître la valeur la mieux appropriée pour vous. Un conseil : le véhicule Speedy peut être détruit facilement, mais vous pouvez dans de nombreux cas feinter face à un robot ou un adversaire, le doubler, faire volte-face et ouvrir le feu.

Boucliers : chaque point correspond à un bouclier sur l'armure. Chaque tir qui atteint le spectre détruit un bouclier. La valeur de ce paramètre doit être comprise entre 1 et 10.

Munitions : chaque point de munitions vous permet de tirer 10 décharges (coups) avec votre canon. Vous n'avez pas le droit de transporter plus de munitions que le nombre défini ici. Cette valeur doit être comprise entre 1 et 5, ce qui représente 10 à 50 munitions.

Glisse : définissez ce paramètre à une valeur différente de zéro et vous pourrez planer au-dessus de l'arène. Plus la valeur définie est grande et plus la vitesse sera importante.

Repérage du terrain

Après avoir sélectionné le véhicule de votre choix, sélectionnez Jouer pour descendre dans l'arène. Votre premier travail va consister à repérer les différents types d'objets physiques que vous trouverez dans l'arène. Tout

d'abord, vous rencontrerez des drapeaux, des murs et des bâtiments. Mais vous trouverez également des obstacles qui adhèrent au sol. Il s'agit de glace, de boue et d'acide.

GLACE

Quand vous rencontrez un obstacle tel que la glace, vous remarquerez soudain que vous vous mettez à glisser sur la surface recouverte de glace et qu'il vous est impossible de faire demi-tour. La glace peut se trouver autour des drapeaux, ce qui rend leur collecte encore plus difficile. La glace est de couleur blanche et est disposée en ordre carré et cristallin.

CYBERBOUE

Les parcelles de boue sont dorées et de forme hexagonale. Lorsque vous passez sur de la boue, l'allure de votre tank s'en trouve ralentie. Il n'est pas rare de voir de la boue défendre un drapeau ou un télétransporteur. De plus, la boue acquiert de l'intelligence au fur et à mesure du jeu et elle est alors capable de suivre votre trace et de vous poursuivre.

ACIDE

Si vous passez sur de l'acide, votre tank subira des dommages importants. Si vous y restez trop longtemps, c'est votre tank tout entier qui va s'évaporer. A mesure que le jeu avance, l'acide acquiert de l'intelligence et commence à vous traquer. Vous constaterez ensuite que certains de vos ennemis prennent un malin plaisir à s'associer avec l'acide. L'acide est rouge et triangulaire.

CHAMPS ÉLECTRIQUES

Dans certains niveaux du jeu, vous trouverez des champs électriques. Ceux-ci ont la forme d'une flèche et sont généralement de couleur bleu clair. Ils vous obligent alors à avancer dans la direction qu'ils désignent.

CHAMPS INVISIBLES

Les champs invisibles constituent des lignes à la surface du cyberspace et il n'est pas possible de les traverser. Parfois, ils forment un véritable labyrinthe.

DÉPÔTS DE MUNITIONS

Les parcs ou dépôts de munitions sont disposés au hasard de l'arène. Ceux de couleur verte permettent de réarmer et de réparer lentement votre véhicule. Aussi, vous aurez intérêt à chercher ceux de couleur blanche, qui permettent de réarmer et de réparer instantanément et complètement votre véhicule.

En plus de ces obstacles, vous trouverez certains objets qui vous seront d'une aide très précieuse. Les plus utiles sont le télétransporteur, les dispositifs d'émergence et d'immersion.

TÉLÉTRANSPORTEUR

Les télétransporteurs vont toujours par deux. Ils ressemblent à des portes et sont signalés sur votre radar par la lettre "T". Si vous en passez un, vous serez télétransporté vers le suivant.

DISPOSITIFS D'ÉMERGENCE ET D'IMMERSION

A certains niveaux, la plupart de vos ennemis se trouvent en fait aussi bien sous terre qu'au-dessus du sol. Pour accroître vos chances d'éliminer ces ennemis, vous devez repérer et atteindre (passer par-dessus, comme pour un drapeau) le dispositif d'immersion ("D" sur votre radar). Une fois que vous avez atteint ce dispositif, il vous est possible d'explorer l'espace négatif dans toute sa quiétude. Attention toutefois : vous n'y êtes pas complètement en sûreté. Pour retourner dans l'espace normal, vous devez trouver un dispositif d'émergence sur lequel vous passerez ("U" sur votre radar).

BOUCLIER D'INVULNÉRABILITÉ

A certains niveaux, vous trouverez des objets dorés à saisir. Si vous les attrapez, vous placerez un bélier en or à l'avant de votre tank. Vous deviendrez alors totalement invulnérable face aux coups de canons tirés à l'avant du tank. Si vous vous saisissez d'autres boucliers, vous

vous protégerez également dans les autres directions. De plus, si vous vous servez du bélier pour foncer sur un ennemi, ce dernier sera anéanti. Cependant, ce bouclier sera détruit ou perdu si vous butez contre la bordure de l'arène, si vous émergez, immergez ou frappez l'ennemi.

BUT DU JEU EN MODE A UN SEUL JOUEUR

En mode à un seul joueur, il existe plusieurs niveaux de difficulté. Pour réussir un niveau, vous devez ramasser tous les drapeaux qui s'y trouvent. Les drapeaux sont signalés sur votre radar par de petites croix clignotantes et apparaissent en mode tridimensionnel sous forme de drapeaux rotatifs. Pour ramasser un drapeau, il suffit de passer dessus ; vous entendrez alors un son qui confirmera la collecte. Lorsque vous ramassez l'avant-dernier drapeau, le son sera différent. Le son exact que vous entendrez dépend de la mémoire disponible sur votre Macintosh. De plus, si vous parvenez à tuer tous les ennemis d'un niveau avant de ramasser le dernier drapeau, vous recevrez un bonus de 50 points par ennemi. Ce bonus ne sera accordé que si vous avez tué tous les robots.

Toutefois, vous n'avez pas de temps à perdre. En effet, il existe un autre bonus si vous avez fini avant le temps réglementaire. Le temps est affiché sur une horloge en haut de l'écran et il augmente à mesure que la difficulté croît. Dans les niveaux les plus faciles, il est généralement préférable de renoncer au bonus du temps en faveur du bonus pour les robots. Enfin, tout dépend si vous êtes doué pour chasser les robots...

Enfin, une partie du score est calculée en fonction de votre aptitude à éviter les tirs. Il s'agit du score de parade des coups.

Après tous combats, vous risquez de manquer de munitions. Heureusement, des dépôts de munitions sont disséminés partout sur le terrain. Ils sont représentés par des losanges émettant des vibrations au sol. Ils sont signalés par des points minuscules sur votre radar. Si

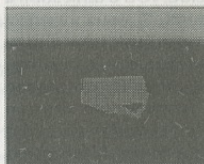
vous passez sur un dépôt de munitions, vous gagnerez 20 munitions et un point pour armer votre véhicule Spectre. Mais, restez sur vos gardes !

Dans les niveaux les plus élevés, les spectres de robots s'apercevront de vos manoeuvres et commenceront à garder ces dépôts de munitions, ainsi que les drapeaux !

ENNEMIS SPECTRES DE ROBOTS

Ce genre d'ennemi se présente sous des formes variées et dotées de capacités les plus diverses. L'armure de chacun de ces spectres de robots se renforce d'un bouclier supplémentaire tous les cinq niveaux, à partir du niveau 10. Autrement dit, il faut davantage de tirs directs pour les détruire. Dans les niveaux les plus avancés, ils se déplacent également plus vite. Ah, dernier conseil d'ami : ne vous approchez pas trop près d'eux !

RÔDEURS



Les spectres de base sont connus sous le nom de rôdeurs. Vous les verrez partout, quel que soit le niveau de difficulté du jeu. Ils brillent légèrement et leur

rôle principal est de garder les drapeaux. Ils vous attendent donc à cet endroit, mais sont aussi parfois capables de vous surprendre. Dans les premiers niveaux, ils ne sont équipés que d'un bouclier et sont donc relativement faciles à détruire. En général, un tir direct devrait suffire.

GUERRIERS



Ces méchants robots sont plus petits et pointus et commencent à faire leur apparition au niveau 3. Ils sont appelés les guerriers. Leur armure est renforcée, ils se

déplacent plus rapidement, sont plus intelligents que les autres et ils font également feu plus souvent. Mais ce n'est pas tout : ils ont également la possibilité de diriger leurs tirs. Autrement dit, ils ne tirent pas à l'endroit où vous vous trouvez, mais à celui où vous allez être. Aussi, évitez de vous déplacer en ligne droite lorsqu'ils vous poursuivent. Enfin, sachez que ces guerriers aiment se déplacer en groupe...

ROBOTS ANTI-RADARS

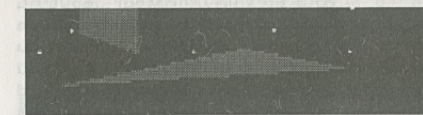
Ces robots ne sont pas visibles sur votre radar à longue portée. Vous ne pourrez les voir que lorsqu'ils seront devant vous. Mais rassurez-vous : ils ne brillent pas par leur intelligence !

ROBOTS MASQUÉS

Les robots masqués sont pratiquement invisibles. Vous pouvez toutefois les détecter sur votre radar à longue portée. Ils peuvent faire feu alors que vous ne les voyez pas. Il ne vous reste plus alors qu'à mitrailler dans le vide, de recourir aux tirs dispersés ou de sélectionner une arme optionnelle que vous pouvez accrocher sur la cible.

Il existe aussi des types d'ennemis qui ne sont pas des robots. Il s'agit notamment des types suivants :

FLAQUES D'ACIDE INTELLIGENT

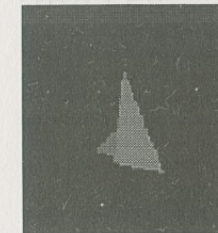


Les flaques d'acide acquièrent intelligence et mobilité au cours du jeu. Lorsqu'elles commencent à se déplacer, elles ont faim et sont à votre recherche. Heureusement, elles se déplacent plutôt lentement. Malheureusement, il n'est pas possible de les détruire.

MURS INTELLIGENTS

Au cours du jeu, vous remarquerez que certains murs deviennent intelligents et peuvent se déplacer. Lorsqu'ils commencent à se déplacer, ils s'allient souvent aux flaques d'acide pour mieux vous piéger ! Au fait, il n'est pas possible non plus de les détruire...

TRANCHEURS



Le trancheur est l'un de vos pires ennemis. On peut le comparer à un ouvre-boîte mobile, vous-même jouant le rôle de la boîte évidemment ! Ils se déplacent à une vitesse légèrement supérieure à votre véhicule, mais peuvent être éliminés par un coup de canon.

Conseil : ne vous en approchez pas et échappez-leur en disparaissant dans l'espace négatif.

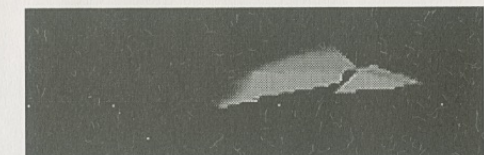
TOURELLES



Il s'agit de tourelles à mitraillement automatique capables d'envoyer une série de missiles dans votre direction. Elles ont beaucoup de résistance et il est souvent nécessaire de tirer plusieurs fois avant qu'elles ne désarment. Elles veillent en général sur des objets d'une certaine im-

portance.

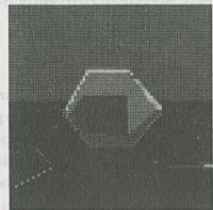
TUEURS NUCLÉAIRES



Ces tueurs n'arpentent pas seulement le terrain : ils savent voler. Et lorsqu'ils atterrissent, c'est généralement non loin de vous et ils se révèlent être des adversaires peu courtois. Et bien sûr, ils

atterrissent uniquement pour mettre à sac vos **ARMES ET COMMANDES** dépôts de munition ou pour vous tirer dessus !

ENGINS ORBITAUX



Ces engins sont conçus pour garder des zones de l'arène. Ils sont extrêmement rapides. Ils peuvent exploser ou s'enfoncer. Il n'est pas facile de les éliminer avec des tirs de canon ou des missiles. En raison de leur vitesse, il est souvent difficile de s'y accrocher.

AUTRES

Dans les niveaux les plus difficiles, vous rencontrerez d'autres ennemis capables de prouesses les plus diverses.

Dans le mode à un seul joueur, vous disposez de plusieurs armes. Voici leur mode de fonctionnement.

CANON

Cette arme est normalement activée en appuyant sur la barre d'espace. Toutefois, vous pouvez choisir une autre touche en personnalisant la configuration du clavier grâce à Options. Le canon tire une série de munitions et cause un point de dommages à tout véhicule qu'il touche (ex.: il détruit un bouclier d'une armure). Remarquez que vous ne réussirez pas toujours à détruire ce sur quoi vous avez tiré. En maintenant la touche appropriée appuyée, vous avez la possibilité de tirer plusieurs fois d'affilée, ce qui réduit naturellement vos munitions d'autant. Si vous entendez un court bip-bip, c'est le signe que vos réserves de munitions sont au plus bas. Si vous entendez un clic lors du tir, c'est que vous n'avez plus de munitions. Vous avez alors intérêt à trouver rapidement un dépôt. N'oubliez pas que dans les niveaux avancés, les tanks des robots ennemis ne peuvent être détruits qu'au bout de plusieurs tirs de canon.

Outre le canon, il existe une grande variété d'armes optionnelles, mais vous ne pouvez vous servir que d'une à la fois. Dans la configuration standard du clavier, une arme optionnelle peut être sélectionnée à l'aide de la touche Commande, la touche Option servant à ouvrir le feu. Si vous êtes un utilisateur débutant, soyez prudent en ce qui concerne la redéfinition de la configuration du clavier à l'aide du système Options, accessible à partir du menu principal. De même, dans la matrice standard utilisée par les débutants, ces armes optionnelles sont introduites progressivement, une par niveau. Autrement dit, vous ne pourrez avoir accès à toutes les armes qu'à partir du niveau 12. Le système vous avertira que vous disposez à présent d'un jeu d'armes complet.

GRENADES



Les grenades sont des armes terrifiantes et destructives. Elles ne sont généralement mises à votre disposition qu'à partir du niveau 3, sauf

si vous utilisez des matrices où le niveau de départ pourra être différent. Elles ne sont présentes qu'en mode à un seul joueur. Chaque grenade tirée consomme 10 séries de munitions et explose en l'air, provoquant des dommages aux objets environnants et détruisant tout ce qu'elle touche directement. Pour tirer une grenade, utilisez la touche Option. Prenez garde de ne pas maintenir la touche Option enfoncée lorsque vous tirez ; sinon, vous lancerez plusieurs grenades à la fois et épuiserez votre réserve en munitions trop vite. Employez plutôt cette arme lorsque vous entrez dans l'arène et que vous êtes attaqué par les spectres de robots intelligents. Détruisez-les en lançant une grenade ; vous éliminerez les autres robots se trouvant aux alentours par la même occasion.

MISSILES INTELLIGENTS



Un missile intelligent est également sélectionné en appuyant sur la touche Option et consomme deux points de munitions par tir. L'avantage de ces missiles est leur faculté de s'accrocher et de poursuivre les ennemis de manière très efficace.

TÊTES CHERCHEUSES



Une tête chercheuse consomme deux points de munitions par tir. Il s'agit tout simplement d'un obus de canon dont la logique de trajectoire automatique est limitée. Si une cible se trouve dans votre champ de vision, la tête chercheuse s'y accrochera et causera un point de dommage.

TIRS DISPERSÉS



Les tirs dispersés sont des fusils. Ils tirent dans un champ relativement vaste, à un angle d'environ 75°. Ils sont tout particulièrement efficaces contre les unités soudées de plusieurs ennemis.

MINES DE PROXIMITÉ



A l'aide d'une mine de proximité, vous pouvez déposer une mine capable de détruire tout ce qu'elle touche. Le nombre de mines que vous pouvez poser est limité ; aussi, soyez prudent !

VRILLES



Une vrille est une arme qui donne une vitesse angulaire à la cible. Si, par exemple, votre ennemi est trop fort pour être détruit, vous pouvez le faire pivoter pendant quelques secondes et passer outre. C'est le meilleur moyen de venir à bout d'une tourelle.

MANOEUVRE DU SPECTRE

Le clavier peut être reconfiguré dans Spectre Supreme. Pour ce faire, accédez au système Options.

Dans ce système, plusieurs configurations sont déjà définies. Il s'agit de celles pour les claviers Apple, les claviers étendus, les claviers PowerBook et celle pour les gauchers. Si vous redéfinissez une configuration, vous devez la renommer lors de la sauvegarde.

Il est également possible d'utiliser la souris pour vous déplacer dans l'arène, mais ce n'est pas très pratique. Déplacez la souris dans la direction de votre choix et cliquez sur le bouton pour tirer. Conseil : le clavier permet un contrôle plus précis et nous en recommandons vivement l'utilisation.

A L'indicateur du haut montre le nombre de vies restant pour cette session. L'indicateur directement au-dessous de celui-ci montre l'importance des dommages que vous avez essuyés. Le numéro du

bas indique le nombre de tirs de canon qu'il vous reste.

B L'indicateur du haut affiche votre score total. L'indicateur directement au-dessous de celui-ci montre le niveau que vous essayez d'atteindre. Le numéro du bas indique le nombre de points de bonus qu'il vous reste.

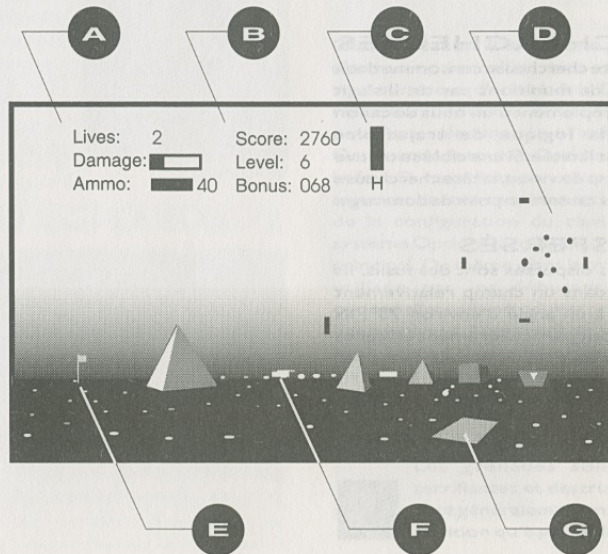
C Montre l'état de la cellule énergétique Hyperspace. Cette cellule doit être rechargée complètement avant de tenter d'accéder à l'hyperspace. Si ce n'est pas le cas, votre véhicule risque d'imploser. Les ennemis sont capables de vider votre cellule également.

D Montre l'arme optionnelle actuellement sélectionnée et prête à tirer.

E Un ennemi de type rôdeur.

F Votre viseur.

G Votre écran radar. Au centre de l'écran, votre véhicule est représenté par un gros point. Les points en mouvement (rouge ou orange sur les moniteurs couleurs) représentent les robots ennemis. Les croix clignotantes désignent l'emplacement des drapeaux. Enfin, les points de petite taille (verts sur les moniteurs couleurs) sont les dépôts de munitions.



VUES

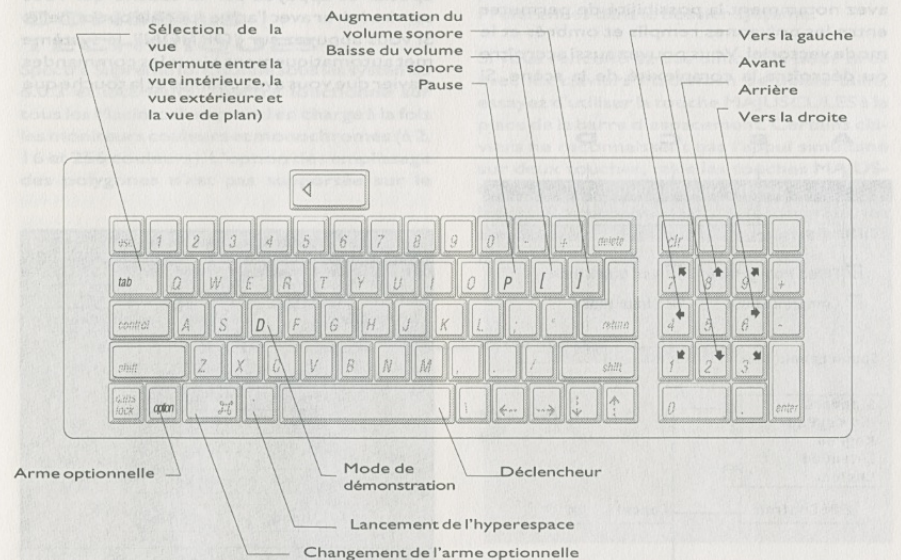
Spectre Supreme vous propose trois vues principales : une vue intérieure, une vue extérieure et une vue de plan. Chaque vue présente des avantages et des inconvénients. La vue intérieure vous permet de voir toute l'action, mais uniquement celle qui est devant vous. Vous disposez également du radar pour repérer les ennemis, les drapeaux et les dépôts de munitions. Avec la vue extérieure, vous disposez d'une vue plus panoramique, mais vous n'avez plus le viseur. Le plan vous permet d'avoir une vue générale de l'action, mais en contrepartie, le radar n'est plus disponible. Essayez de jouer avec chacune des vues pour trouver celle qui vous convient le mieux.

Pour changer de vue appuyez sur la touche Tab (ou sur la touche Entrée pour les gauchers). Vous passerez ainsi d'une vue à une autre et choisirez celle qui vous convient. Ceci fait, vous pourrez jouer, tirer et accomplir votre mission à partir de l'une de ces vues. Vous pouvez également utiliser les touches + et -

pour effectuer un zoom avant et arrière sur les vues. Si vous vous servez du pavé numérique pour manoeuvrer, essayez d'utiliser un doigt supplémentaire uniquement pour effectuer un zoom lorsque vous vous déplacez.

Hyperspace

Les canons sont en feu, vous êtes encerclés par des véhicules ennemis et vos réserves en munitions et en boucliers sont pratiquement épuisées. Que faire ? Hyperspace ! Appuyez sur la touche requise, généralement un ~ (tilde) ou la touche Retour arrière avec la disposition standard, et vous serez transporté dans une toute nouvelle position de l'arène. Toutefois, avant de procéder ainsi, vérifiez la cellule énergétique Hyperspace, qui est représentée par une barre verticale portant la lettre "H" et située au centre, dans la partie supérieure de l'écran. Si cette barre est remplie, cela signifie que vous disposez d'une pleine charge et que votre transport est assuré sans risque de destruction. Une fois dans Hyperspace, la cellule énergétique se



Commandes du clavier par défaut

videra complètement et la barre sera également vide : il faudra attendre qu'elle se recharge avec le temps. Si vous tentez à nouveau d'accéder à Hyperspace avant que cette cellule ne soit complètement rechargée, vous risquez d'imploser (sombre spectacle!).

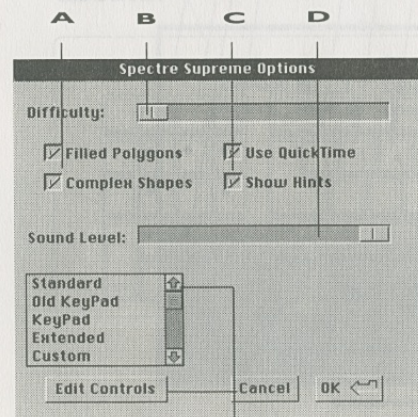
Ce ne serait vraiment pas une belle fin pour vous. Notez que vos ennemis ont également la possibilité de vider votre cellule énergétique Hyperspace.

En appuyant sur Commande-Q, vous quittez le jeu. La touche P permet elle de marquer une pause dans l'action en mode à un seul joueur. Les touches [et] servent à augmenter ou à réduire le volume sonore

Système Options

Ce système permet de définir les préférences de l'utilisateur en matière de configuration du clavier, de volume sonore et de niveau de difficulté. Regardez le schéma ci-après...

Cinq sections sont à considérer. (A) Vous pouvez régler les paramètres visuels. Vous avez notamment la possibilité de permuer entre les polygones remplis et ombrés et le mode vectoriel. Vous pouvez aussi accroître ou décroître la complexité de la scène. Si



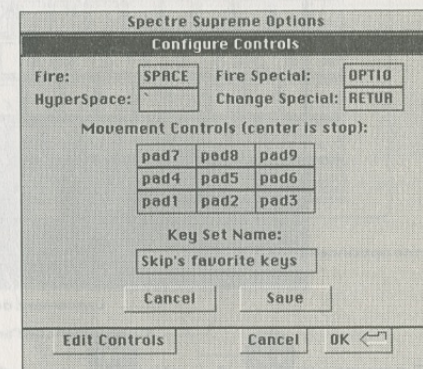
E

vous Macintosh est plutôt lent, sélectionnez le paramètre de base. (B) Vous pouvez choisir le niveau de difficulté. Celui-ci va de débutant à pro, en passant par invincible. Le niveau choisi détermine l'aspect de l'environnement, le nombre et la force des ennemis. (C) Vous pouvez désactiver les conseils, les films Quicktime, les messages d'aide et la prise en charge d'un moniteur grand écran. (D) Vous pouvez régler l'intensité du volume sonore. Enfin, (E) vous permet de sélectionner la configuration de clavier de votre choix, ou si vous préférez, de personnaliser celle dont vous disposez.

PERSONNALISATION DU CLAVIER

Pour personnaliser la configuration du clavier, sélectionnez le bouton correspondant dans la boîte de dialogue Options.

Dans cette boîte, cliquez sur un champ pour l'activer et appuyez sur la touche que vous souhaitez utiliser pour une fonction. Cliquez par exemple sur le bouton rectangulaire Tir Spécial et appuyez sur la touche qui vous servira à tirer avec l'arme spéciale optionnelle. Si vous appuyez sur "OPTION", le système met automatiquement à jour les commandes clavier que vous avez définies et la touche que



vous avez désignée sera activée pour la fonction choisie.

Une fois la configuration du clavier définie, renommez le fichier contenant les paramètres en prenant soin de lui attribuer un nom qui n'existe pas déjà, et appuyez sur Enregistrer pour sauvegarder ces paramètres.

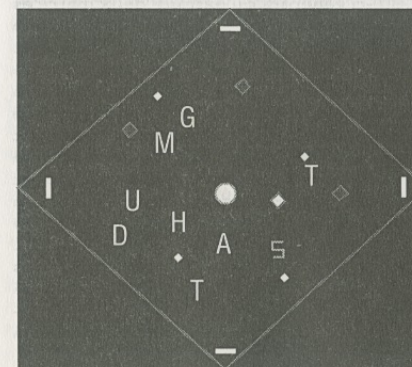
RADAR

Votre radar est situé dans la partie supérieure droite de l'écran. Il indique la position de vos ennemis, ainsi que celle des dépôts de munitions, des portes du transporteur et des dispositifs d'urgence.

Point clignotant : Drapeau
 Point blanc ou vert : Dépôt de munitions
 "S" : Trancheur (ennemi)
 "T" : Porte de télétransport
 "U" : Dispositif d'urgence
 "D" : Dispositif d'immersion
 "H" : Tueur nucléaire
 "M" : Cyberboue
 "A" : Acide
 "G" : Tourelle

CONSEILS TECHNIQUES

Spectre Supreme fonctionne sous les systèmes 6.0.3 et ultérieurs. Spectre fonctionne sur tous les Macintosh et prend en charge à la fois les moniteurs couleurs et monochromes (à 2, 16 et 256 couleurs). L'option de remplissage des polygones n'est pas supportée sur le



Macintosh Plus, Classic et SE et la variété de sons est réduite afin d'augmenter la vitesse du jeu. L'option de remplissage des polygones convient parfaitement pour le Mac IIx, les systèmes Quadra et Centris, mais risque de ne pas fonctionner aussi bien sur des systèmes moins performants.

Pour pouvoir jouer au Spectre, vous devez disposer d'un minimum de 1300 Ko de mémoire. Pour pouvoir bénéficier de toute la gamme de sons et de l'option de remplissage des polygones, il vous faut 2000 Ko de mémoire disponible.

Si le programme de jeu devient plus lent à des niveaux de difficulté avancés, essayez de désactiver le son (en appuyant sur la touche S) pour accélérer l'animation. Vous pouvez aussi définir le bouton "Filled/Vector" de l'écran de présentation sur l'option Vector afin d'accélérer le déroulement du jeu.

Si votre score est l'un des dix meilleurs, vous serez invité à entrer votre nom. Pour effacer les scores élevés, supprimez le fichier de paramètres de Spectre Supreme situé dans Préférences dans le dossier système.

Si vous rencontrez des difficultés pour tirer avec les claviers Macintosh de petite taille, essayez d'utiliser la touche MAJUSCULES à la place de la barre d'espacement. Certains claviers ne reconnaissent pas l'appui simultané sur deux touches, mais les touches MAJUSCULES et Option seront reconnues dans tous les cas. Vous connaissez la chanson : nous, les concepteurs de logiciels critiquons toujours le matériel.

Drapeau

Dépôt de munitions

CONSEILS POUR LE JEU

POINTS DE BONUS

En mode à un seul joueur, vous avez la possibilité de marquer des points de bonus supplémentaires dans les cas suivants : si vous détruisez tous les véhicules ennemis avant de ramasser l'ensemble des drapeaux, et si vous bouclez le tour avant l'écoulement du temps imparti. Si vous détruisez tous les robots ennemis, vous recevrez 50 points par robot détruit pendant la partie. Le nombre de robots augmente à mesure que vous atteignez des niveaux de difficulté plus élevés. Le bonus du temps est calculé en fonction du temps restant à la fin de la partie. Ce bonus s'ajoutera à votre score à la fin de chaque partie.

SCORE MAXIMUM

Une fois que vous descendez dans l'arène, jetez un rapide coup d'oeil au radar et tâchez de repérer la position des robots ennemis et celles des drapeaux. Si vous apercevez un méchant robot dans les environs (gros point se déplaçant rapidement dans votre direction), réglez lui d'abord son compte et dirigez-vous vers le drapeau le plus proche. Efforcez-vous de tirer sur les autres robots tout en continuant à vous déplacer au lieu de vous arrêter pour viser exactement. Si vous le manquez, vous pouvez toujours faire demi-tour pour terminer le travail. De plus, il y aura toujours un robot pour garder les drapeaux. Dès qu'il détecte votre présence, il se déploie autour du drapeau et ouvre le feu. Etudiez ses mouvements ; vous verrez qu'ils sont faciles à prévoir. Assurez-vous de tuer tous les robots de la partie avant de vous emparer du dernier drapeau afin d'obtenir le bonus.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Vous recevrez une vie supplémentaire aux scores suivants : 5 000, 10 000 et tous les 10 000 points suivants jusqu'à 60 000 points. Au-delà de 60 000 points, vous recevez une vie supplémentaire chaque fois que vous gagnez 20 000 points supplémentaires.

DÉMARRAGE À DES NIVEAUX ÉLEVÉS

Vous pouvez débiter le jeu à un niveau élevé en appuyant sur la touche Option et en sélectionnant le bouton Jouer. Vous pouvez commencer à un niveau compris entre 1 et 50. Pour vous qualifier sur la liste des scores les plus élevés, vous devez terminer le niveau avec lequel vous avez commencé (ex. : si vous avez débuté au niveau 20, vous devrez effectuer l'ensemble du parcours pour vous qualifier ; sinon, les points acquis au cours de la partie ne compteront pas pour l'obtention du score le plus élevé).

FILMS QUICKTIME

Si vous avez la version CD-ROM de Spectre, vous pourrez visualiser de courts films entre deux niveaux. Ces films ont deux buts. Dans les premiers niveaux, ils servent à présenter de nouvelles fonctions ou armes et des nouveaux ennemis avant de commencer le niveau en question. Dans les niveaux plus avancés, ils sont diffusés sporadiquement en guise de dessert vidéo ! Plus le score atteint est élevé, plus la vidéo est passionnante.

AJOUT DE MATRICES

Après avoir joué pendant un moment avec Spectre, vous aurez envie de varier un peu l'action. Vous pouvez le faire en changeant le niveau de difficulté via le menu Options. La seconde possibilité consiste à rechercher dans votre dossier un programme appelé *More Matrices*. Pour installer différentes variantes du jeu, cliquez deux fois sur ce programme. Celui-ci générera ou extraira deux matrices de jeu supplémentaires. La prochaine fois que vous jouerez avec Spectre, vous constaterez que le premier écran affiché n'est pas celui de présentation. A la place, vous verrez une boîte de dialogue vous demandant quelle matrice vous voulez charger. La matrice par défaut est appelée *Central Systems*, laquelle est composée des différents niveaux avec lesquels vous jouez actuellement. En appuyant sur le bouton Suivante, vous accédez à la matrice *Western Extent*, version beaucoup plus difficile du jeu. En appuyant à nouveau sur ce bouton, vous accédez à la matrice *Spectre Classic*, version utilisant uniquement les canons et les grenades et conçue pour les inconditionnels de la

version d'origine de Spectre, avec toutefois une plus grande variété d'ennemis !

Si vous prenez plaisir à jouer avec ces matrices supplémentaires, ne manquez pas les disquettes contenant de nouvelles matrices qui seront bientôt commercialisées. Nous essayons en effet de créer une technologie permettant de varier le jeu à l'infini grâce à ces matrices.

Si vous vous êtes enregistré en tant qu'utilisateur, vous serez informé directement et immédiatement de la commercialisation de tout produit Spectre Supreme supplémentaire.

BATAILLE EN RÉSEAU DANS LE CYBERESPACE

Spectre convient pour un seul ou pour plusieurs joueurs. Vous ne pourrez toutefois apprécier Spectre à sa juste valeur qu'au cours d'une partie en réseau. Vous devez essayer au moins une fois pour vous rendre compte. Une fois que vous aurez trouvé quelques amis pour jouer avec vous sur un réseau AppleTalk, lisez ce chapitre pour vous familiariser avec les règles.

MODE À PLUSIEURS JOUEURS

Pour jouer à plusieurs, chacun des joueurs du réseau doit posséder sa propre copie personnalisée de Spectre Supreme. Cela signifie que chacun a acquis sa propre copie du programme ou que vous avez acheté un coffret pour réseau local (LAN). Vous ne pourrez pas jouer avec une copie du logiciel. De plus, notez que Spectre Supreme n'est pas compatible avec Spectre Version 1.0 en mode réseau, car elle a été totalement modifiée pour améliorer son efficacité. Aussi, le numéro de série de votre version 1.0 de Spectre ne permettra pas de faire fonctionner Spectre Supreme.

Pour débiter le jeu à plusieurs, chaque joueur doit lancer sa copie de Spectre Supreme et cliquer sur le bouton Réseau ou appuyer sur N dans l'écran du menu principal. La boîte de dialogue Options en réseau, illustrée ci-dessous, apparaît alors. Grâce à cette boîte de dialogue, les joueurs peuvent communiquer entre eux et convenir des règles du jeu. Tous

les articles de cette boîte de dialogue sont identiques sur tous les écrans et toutes les modifications apportées par un des joueurs se répercutent automatiquement pour tous les joueurs. Choisissez un scénario dans la liste et une équipe dans le menu déroulant.

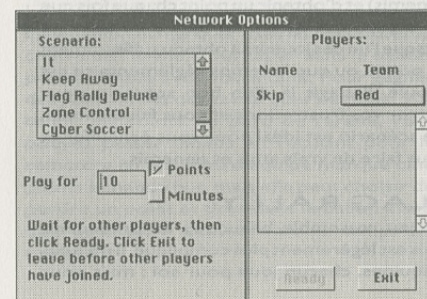
Le jeu peut commencer lorsque tous les joueurs ont cliqué sur le bouton Prêt et sélectionné leur type de Spectre Supreme.

Conseil : si vous pouvez effectuer des appels de conférence avec vos téléphones, appelez vos partenaires pour discuter de la marche à suivre au cours du jeu. Et croyez nous : il n'y a pas de plus grand plaisir que d'écouter vos camarades ou adversaires au bout du fil en train de vous supplier de les épargner. Utilisez des casques et des micros pour garder les mains libres.

Règles du jeu

En mode à plusieurs joueurs, chaque joueur dispose d'un nombre infini de vies. La partie se termine lorsque l'un des joueurs de l'équipe a obtenu suffisamment de points pour gagner ou à la fin du temps réglementaire. C'est à vous de spécifier comment le jeu doit se terminer : soit aux points, soit au temps. A la fin de la partie, chaque joueur est déconnecté du jeu en réseau et l'écran du menu principal s'affiche à nouveau.

L'une des caractéristiques spécifiques du jeu en réseau avec Spectre est que vous pouvez vous joindre à une équipe ou la quitter pendant le déroulement du jeu. Si vous quittez la partie, les autres joueurs entendront un son



Hyperespace et votre véhicule et votre nom disparaîtront de l'écran. Si, en revanche, vous voulez vous intégrer à une équipe, les autres joueurs entendront le message "Hello man" et votre nom apparaîtra en haut de l'écran. Si vous tentez de vous joindre à des joueurs en cours de partie, vous verrez s'afficher la boîte de dialogue "Jeu en cours", dans laquelle vous devrez choisir l'équipe auquel vous voulez vous intégrer.

Au début d'une partie en réseau, le nom de tous les joueurs s'affiche en haut de l'écran. À côté de chaque nom figure également un numéro (de 1 à 8), lequel apparaît également sur le radar pour indiquer la position de chaque joueur. Chaque fois que vous visez le tank d'un joueur, le nom de celui-ci apparaît directement au-dessus de son véhicule. Ainsi, vous savez exactement qui vous allez faire partir en fumée !

Divers scénarios possibles

La boîte de dialogue Options en réseau vous permet de choisir différents scénarios. Les trois premiers sont ceux de la version Spectre précédente (version 1.0). Toutefois, le système de mise en réseau a été perfectionné, le déroulement du jeu optimisé et rendu plus efficace, ce qui explique que ce système n'est pas compatible avec la version 1.0. Autrement dit, les utilisateurs de Spectre Supreme ne pourront pas jouer contre les joueurs de Spectre version 1.0. Voici les scénarios classiques :

ARENA

Ouvert à tous, ce jeu vous permet de vous déplacer à votre gré, de tirer sur vos amis (et ennemis) et d'obtenir un point chaque fois que vous tuez quelqu'un. La partie se termine lorsque l'un des joueurs a obtenu suffisamment de points ou que le temps réglementaire est écoulé. Il s'agit là d'un bon scénario pour libérer vos frustrations et vous faire la main. Ce scénario est idéal pour vous échauffer et vous faire de vrais amis et ennemis.

FLAG RALLY

Ce jeu ressemble beaucoup au précédent, mais est légèrement plus compliqué. Il n'y a pas d'équipes, chacun joue pour soi ; mais pour

marquer un point cette fois, vous devez ramasser les six drapeaux du champ (symbolisés par des lettres clignotantes de A à F). Pour ramasser un drapeau, il suffit de passer dessus. Une fois que vous avez ramassé un drapeau, celui-ci arrête de clignoter sur l'écran radar et la lettre correspondant à ce drapeau apparaît dans la barre à côté de votre nom en haut de l'écran. Si l'on parvient à vous détruire, tous les drapeaux en votre possession deviennent propriété de la personne qui vous a éliminé. Dans ce scénario, vous ne gagnez pas de points supplémentaires si vous détruisez d'autres joueurs. La clé de la réussite dans ce scénario consiste à attendre qu'un joueur consciencieux ramasse le plus de drapeaux possible. Laissez-le progresser pendant un certain temps, puis faites le partir en fumée avant qu'il ne ramasse le dernier drapeau.

BASE RAID

Au lieu de capturer des drapeaux, vous allez assister à une bataille de missiles. Il y a deux équipes, deux bases et un nombre illimité de vies. Chaque équipe marque un point lorsqu'elle arrive à détruire l'autre base. Au début de la partie, vous vous trouvez près de votre propre base. Celle-ci est identifiée sur le radar par un "W" pour l'équipe des Blancs et un "R" pour l'équipe des Rouges. Pour détruire la base ennemie, vous devez traverser l'arène et foncer sur cette base, et non pas uniquement tirer. De plus, il n'existe pas de dépôts de munitions dans ce scénario. Si vous manquez de munitions, vous devez retourner à votre base et foncer dedans pour refaire le plein. La meilleure stratégie pour ce scénario est la suivante : l'un des joueurs de l'équipe restera devant sa base pour la défendre, tandis que ses alliés attaqueront la base ennemie.

Nouveaux scénarios de jeux en réseau

Dans Spectre Supreme, vous avez le choix entre plusieurs scénarios possibles. Il existe trois types de scénarios. Le premier type constitue une version améliorée de trois scénarios existants ; il s'agit des trois scénarios décrits précédemment. Le deuxième type comprend une série de jeux de chat. Enfin, le troisième se compose d'une série de cybersports en équipe.

Scénarios standard évolués

SUPER ARENA

Le principe est le même que le jeu Arena normal, mais vous avez maintenant accès aux tirs dispersés, aux vrilles et aux mines. Pour tirer, utilisez la touche affectée à l'arme optionnelle que vous avez définie dans le système d'options utilisateur (par défaut la touche OPTION). Les arènes que vous découvrez comportent également des portes de transporteur et des dispositifs d'immersion.

FLAG RALLY DELUXE

Le principe est le même que le jeu Flag Rally, mais chaque fois que vous ramassez un nouveau drapeau, vous recevez une nouvelle arme spéciale et perdez celle que vous utilisiez jusqu'à présent. La barre d'espacement permet de tirer avec l'arme activée au moment. Dans chaque partie, les armes affectées à chacun des drapeaux diffèrent. Aussi, soyez vigilant !

MAZE RALLY

Le principe est le même que le jeu Flag Rally, mais vos mouvements sont restreints par des lignes de délimitation sur le terrain, rendant la chasse aux drapeaux un peu plus difficile. Surtout lorsque vous apprendrez que si vous ne pouvez pas passer sur ces lignes de délimitation, il est toutefois possible de tirer par dessus. Il existe une autre condition : vous DEVEZ ramasser les drapeaux dans l'ordre, à savoir de A à Z. Autre différence dans Flag Rally, vous ne pouvez pas prendre possession des drapeaux de quelqu'un après l'avoir tué.

Scénarios des jeux de chat

IT !

Dans ce jeu classique, les joueurs marquent des points lorsqu'ils ne sont pas le chat. Le joueur qui est le chat se déplace en essayant de foncer dans les autres. Chacun joue pour soi. C'est le joueur qui a obtenu le plus de points en fin de jeu qui gagne.

KEEP AWAY

C'est le contraire du jeu précédent. Dans Keep Away, seuls les joueurs qui sont le chat marquent des points. C'est le joueur qui a

réussi à être le chat pendant le plus longtemps qui gagne.

BUMPER TANKS

Dans Bumper Tanks, vous marquez des points si vous entrez en collision de plein fouet avec d'autres tanks de l'arène. Pour chaque collision, vous gagnez un point. Vous ne pouvez pas tirer dans ce jeu, mais vous avez d'autres moyens à votre disposition pour déstabiliser l'adversaire. Les flaques d'acides en sont un, par exemple, et tout ce qui les touche perd contrôle pendant quelques instants. Si le tank dans lequel vous avez foncé est brûlé par l'acide, vous obtenez trois points. Aussi, tentez de faire atterrir vos ennemis dans l'acide. D'autres obstacles dispersés tout au long de l'arène rendent votre travail encore plus intéressant.

ZONE CONTROL

Ce jeu ressemble au jeu de la croix, mais dans l'hyperespace et avec des canons ! Dans ce jeu, l'arène est divisée en une grille de 4 x 4 carrés. Au centre de chaque carré se trouve un drapeau. Lorsqu'un joueur parvient à ramasser un drapeau, le carré correspondant de la grille est "capturé" par l'équipe et est codé en couleur sur le radar. Le but du jeu est de capturer une grille complète de carrés. Cette ligne peut être verticale, horizontale ou en diagonal. Les carrés de la grille peuvent être récupérés par les membres de l'autre équipe à tout moment ; aussi, vous devez faire preuve de précision et d'un fort esprit d'équipe.

Scénarios de cybersports en équipes

BITBALL

Les joueurs doivent tenter ici de taper dans un cyberballon et marquer dans les buts situés au centre de l'arène. Pour taper dans le ballon, passez dessus avec votre tank. Pour gagner des points, vous devez marquer des buts. Si le ballon est coincé au bord de l'arène, vous pouvez passer dessus en reculant pour le remettre en jeu. Votre équipe marque cinq points à chaque but, mais elle peut choisir de perdre un point et tirer dans le ballon avant que quelqu'un d'autre n'ait le temps de marquer.

CYBER SOCCER

Dans Cyber Soccer, vous marquez des points en tapant dans un ballon et en marquant dans les buts adverses. Après chaque but, le ballon est remis en jeu au centre de l'arène. Vous ne gagnez pas de points si vous déstabilisez les autres joueurs, mais en les détruisant vous les renvoyez à leur base. Vous avez le droit de déstabiliser vos propres équipiers, si vous voulez par exemple envoyer l'un d'entre eux défendre vos buts ! Tout comme dans Base Raid, vous réarmez en fonçant dans vos propres buts. Désolé, les armes spéciales ne sont pas autorisées dans Cyber Soccer. Prenez garde également aux tourelles situées près des buts adverses. De plus, vous pouvez laisser le gardien de but placer quelques mines à proximité des buts. Votre équipe peut voir ces mines, mais pas les adversaires !

SELECTION DES VEHICULES ET DES ARMES DANS LE CYBERESPACE

Après avoir cliqué sur le bouton Prêt dans la boîte de dialogue Options en réseau, la boîte de dialogue de sélection des véhicules apparaît. Choisissez alors le véhicule Spectre que vous voulez utiliser. Selon les stratégies à adopter, le choix de tel ou tel véhicule sera plus approprié. Chacun des quatre véhicules a ses avantages et inconvénients. Aussi, la sélection d'un véhicule est particulièrement importante selon la stratégie définie pour gagner le jeu en réseau. Si vous souhaitez créer un véhicule mieux adapté à vos besoins, sélectionnez Personnaliser dans la partie inférieure de la boîte de dialogue de sélection des véhicules et cliquez sur "Modifier..." La boîte de dialogue de personnalisation du véhicule s'affiche alors. Vous pouvez distribuer 15 points, à répartir entre la vitesse, les boucliers et les munitions.

BALANCE

Il s'agit d'un bon véhicule pour les jeux Base Raid et Arena. Il permet en effet d'équilibrer vos atouts pour gagner. En revanche, il risque d'être trop lent pour être compétitif dans Flag Rally.

SPEEDY

Ce véhicule convient parfaitement pour le jeu Flag Rally. Il est aussi utile pour au moins l'un des membres d'une équipe dans Base Raid. Cette personne devra être chargée de mener l'offensive contre la base ennemie.

STRONG

Selon la stratégie adoptée et l'habileté de vos adversaires, ce véhicule peut être utile si vous devez garder la base dans Base Raid.

CUSTOM

Les vrais fanatiques de Spectre voudront absolument créer des véhicules personnalisés pour augmenter leur chance de gagner. Vous pouvez ainsi personnaliser votre véhicule pour avoir un petit plus par rapport à vos adversaires. Choisissez par exemple d'augmenter la vitesse au détriment d'un autre atout ou définissez le paramètre Glisse au maximum et passez en douceur vos adversaires.

Choisissez votre véhicule, cliquez sur Jouer et préparez-vous à descendre dans l'arène !

Conseils pour des cyberbatailles de qualité

C'est l'expérience qui vous dictera ce qu'il est préférable de faire. Après quelques parties en réseau, vous vous rendrez compte de ce qui peut contribuer à améliorer la qualité du jeu. Néanmoins, ces quelques conseils peuvent s'avérer utiles.

- Si vous pouvez effectuer des appels de conférence sur vos téléphones, appelez les membres de votre équipe pour pouvoir converser au cours du jeu. Utilisez des micros et des casques pour garder les mains libres. A Velocity, nous utilisons un canal interne de communications pour l'équipe des Rouges et un pour l'équipe des Bleus.

- Si vous êtes seulement deux pour jouer, Maze Rally et Flag Rally Deluxe conviendront parfaitement.

- Si vous êtes plus nombreux (de 6 à 8 joueurs), essayez les cybersports.

- Organisez des tournois avec Arena. Procédez à l'élimination progressive des

joueurs jusqu'à ce qu'il en reste quatre. Puis, déterminez le gagnant à qui vous remettrez une "cybercoupe" ! Si le nombre de joueurs le permet, vous pouvez composer des équipes pour chaque jeu du tournoi : une pour Flag Rally, une pour Base Raid. Les perdants devront payer un pot !

CYBERSPORTS D'ÉQUIPE INTERMURAUX

Velocity envisage de prendre en charge et de commercialiser une version permettant à deux réseaux Apple Talk physiquement distants l'un de l'autre de se connecter via Remote Access et d'organiser un match entre deux groupes de joueurs. On assisterait donc à des cybersports intermuraux. Si vous êtes intéressé par ce genre de compétition, ou si vous souhaitez obtenir des scénarios supplémentaires pour votre réseau, merci de nous renvoyer la carte d'enregistrement. Nous vous tiendrons alors informé !

INFORMATIONS TECHNIQUES

Cette section est destinée à vous aider à résoudre les problèmes susceptibles de survenir en jouant avec Spectre.

Cette section est divisée en deux parties. La première aborde les questions et les problèmes concernant l'installation. La seconde traite des problèmes pouvant surgir lorsque vous tentez de charger Spectre ou que vous commencez à jouer. Toutes les questions que vous pouvez vous poser au sujet du jeu lui-même et de la stratégie à adopter ont déjà été abordées dans les chapitres précédents.

Questions relatives à l'installation de Spectre

Q : De combien d'espace sur le disque dur ai-je besoin pour charger Spectre ?

R : Vous devez disposer d'au moins 2 mégaoctets d'espace disponible sur le disque dur pour installer Spectre Supreme.

Q : De combien de mémoire RAM ai-je besoin ?

R : Spectre détecte automatiquement la quantité de mémoire RAM totale disponible sur votre système et ajuste ses caractéristiques

en fonction du nombre qu'il a trouvé. Pour pouvoir jouer avec Spectre, vous devez disposer d'un minimum de 1300 Ko de mémoire libre. Pour pouvoir bénéficier pleinement des effets sonores et de l'option de remplissage des polygones, vous devez toutefois disposer d'au moins 2000 Ko de mémoire libre. Il est possible de jouer sur des systèmes disposant de moins de 1500 Ko, mais les effets sonores seront réduits.

Q : Y a-t-il une procédure de désinstallation ?

R : Pour supprimer Spectre Supreme de votre système, il suffit de supprimer du disque dur le fichier d'application et le fichier de paramètres (situés dans Préférences dans votre Dossier Système). Cependant, vérifiez au préalable que vous êtes toujours en possession des disquettes de sauvegarde pour garder une version du programme intacte.

Q : Est-il possible d'exécuter Spectre à partir d'un lecteur de disquette ?

R : Ce n'est pas impossible, mais vous devrez être patient le temps que le programme se charge depuis la disquette. Assurez-vous également que votre disquette n'est pas protégée en écriture pour que la procédure d'initialisation avec le numéro de série puisse fonctionner correctement.

Q : Que faire si je n'arrive pas à lire la disquette ?

R : Si vous recevez un message indiquant que la disquette ne peut pas être lue et vous demandant si vous souhaitez l'initialiser, sélectionnez le bouton d'éjection et essayez de la lire sur un autre ordinateur. Si elle ne peut pas non plus être lue, prenez contact avec le revendeur auprès duquel vous avez acheté votre copie de Spectre. La solution la plus simple consiste alors à vous faire échanger la disquette défectueuse par une nouvelle auprès du revendeur.

Q : Que faire si je dois entrer mon numéro de série, mais que la disquette sur laquelle est inscrite ce numéro se trouve dans l'unité de disquette ?

R : Vous devez alors éjecter la disquette de l'unité. Appuyez sur la touche Commande et maintenez-la enfoncée et appuyez simultanément sur les touches MAJUSCULES

et I (en haut du clavier). Cette séquence de touches permet d'éjecter la disquette. Notez alors le numéro de série, réinsérez la disquette et entrez votre nom et ce numéro.

Q : Puis-je prêter mon numéro de série à mes amis pour que nous puissions jouer en réseau ?

R : Non ! Non seulement vous enfreindriez l'accord de copyright, mais cela ne marcherait pas. Chaque copie de Spectre requiert un numéro de série unique pour chaque joueur du réseau. Aidez nous pour que nous puissions concevoir encore davantage de jeux sur le Mac en disant à vos amis d'acquiescer leur propre copie. Ce n'est pas si cher que cela !

Questions concernant l'exécution de Spectre

Q : Comment dois-je configurer mon moniteur pour pouvoir jouer avec Spectre ?

R : Spectre fonctionne en modes 2, 16 ou 256 couleurs. Vous devez sélectionner Tableaux de bord à partir du menu Apple, puis choisir le moniteur CDEV. Définissez-le alors sur noir et blanc, sur 16 ou 256 couleurs ou encore sur 16 ou 256 nuances de gris. Si deux moniteurs ou plus sont connectés à votre Macintosh, Spectre détectera automatiquement le moniteur le plus performant (couleurs ou nuances de gris) et s'exécutera sur ce moniteur. Si vous disposez de plusieurs moniteurs et que Spectre ne s'affiche pas sur le moniteur principal (c'est-à-dire celui que vous avez devant les yeux), redéfinissez les paramètres pour que le moniteur principal affiche un nombre plus élevé de couleurs que les autres.

Q : Est-ce que Spectre est compatible avec les écrans Apple ou les écrans d'autres fabricants (écrans pleine page ou à deux pages) ?

R : Bien que nous nous soyons efforcés de tester Spectre sur un grand nombre de systèmes et avec des configurations de moniteurs différentes, il ne nous est pas possible de garantir un parfait fonctionnement de Spectre sur tous les ordinateurs ou moniteurs. Toutefois, Spectre devrait fonctionner normalement avec la plupart des écrans pleine page ou à deux pages. Si vous rencontrez des problèmes, essayez de définir votre moniteur sur un mode différent (couleurs ou nuances de gris).

Q : Est-ce que Spectre est compatible avec les cartes d'accélération ?

R : Nous avons testé Spectre avec un certain nombre de ces cartes et il était compatible. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes, désactivez votre carte d'accélération et essayez à nouveau.

Q : Lorsque je lance le programme, il semble se charger correctement, mais je ne vois rien à l'écran ?

R : Appuyez sur Commande - Q pour tenter de quitter Spectre. Si cela n'a pas d'effet, réamorcer votre ordinateur et désactivez les fichiers INIT et les extensions. Avec les systèmes 7.0, il suffit de maintenir la touche MAJUSCULES enfoncée pendant l'amorçage pour désactiver les extensions. Enfin, vérifiez les paramètres du moniteur. Si vous arrivez à quitter le jeu, il est probable que la configuration de votre moniteur n'est pas correctement prise en charge. Essayez dans un mode différent (couleurs ou nuances de gris) et relancez Spectre.

Q : Le programme ne fonctionne pas du tout. Que faire ?

R : Vérifiez tout d'abord que vous disposez de suffisamment de mémoire RAM libre pour exécuter Spectre. Nous le répétons, un minimum de 1300 Ko est requis. Si vous avez suffisamment de mémoire, essayez de réamorcer votre ordinateur après avoir désactivé les fichiers INIT et les extensions.

Q : Quoi que je fasse, le programme ne s'amorce pas !

R : Si rien d'autre ne fonctionne, il peut s'agir d'un problème lié à la configuration de votre ordinateur. Spectre a été testé sur tous les modèles de Macintosh et avec un grand nombre de moniteurs et de cartes d'accélération. Toutefois, il n'est pas possible de simuler toutes les configurations possibles. Si le problème persiste, essayez d'exécuter Spectre sur un AUTRE Macintosh, celui d'un ami ou celui du bureau (si le patron est d'accord !). Ainsi, vous saurez si le problème provient de votre système ou s'il s'agit d'un problème avec Spectre.

Q : Je ne dispose que de 1300 Ko de mémoire disponible. Y a-t-il un moyen d'exécuter le programme en bénéficiant de tous les effets sonores ?

R : Avec cette configuration minimale, le système charge 11 Ko d'effets sonores. Donc, vous obtenez tous les sons. Si vous disposez de davantage de mémoire, le programme charge 22 Ko d'effets sonores de meilleure qualité que vous pourrez écouter pendant le jeu.

Q : Est-ce que Spectre fonctionne sur un Mac Classics ?

R : Non, désolé, c'est impossible.

Q : Que faire en cas de problèmes avec le jeu en réseau ?

R : Des problèmes peuvent survenir en réseau si plusieurs joueurs tentent de se joindre au jeu ou de le quitter exactement au même moment, ou si un joueur se déconnecte, connaît une panne ou met son ordinateur hors tension pendant la configuration ou le cours du jeu. Dans la plupart des cas, Spectre détecte un problème avec le réseau et vous retournez au menu principal. Vous devez alors refaire une tentative. Si le problème survient au cours du jeu (ex: un des joueurs ne parvient pas à se joindre à la partie ou le jeu s'arrête subitement et un message d'erreur s'affiche), tous les joueurs doivent revenir dans le menu principal d'où ils peuvent relancer le jeu. Dans de rares circonstances, il peut être nécessaire de réamorcer le système de tous les joueurs. Nous nous sommes efforcés de parer à tout problème de ce genre, mais tout cela est très complexe et il n'est pas possible de tout prévoir. Nous ne cherchons pas à nous défilier : ce sont là les faits.

Autre remarque sur le jeu en réseau : sur les systèmes 7.0 où Apple Talk Phase I est installé (ancienne version d'Apple Talk), les réseaux encombrés risquent de rencontrer des problèmes. Spectre peut être affecté par ces problèmes. Si vous avez un réseau important fonctionnant avec le système 7.0 et Phase I et que vous rencontrez des problèmes avec le jeu en réseau, nous vous suggérons de passer à une version plus récente (Phase 2). Prenez contact avec votre représentant Apple pour de plus amples informations.

Q : Que faire si certaines touches du clavier restent coincées ?

R : Il arrive que certaines touches de clavier restent coincées après une période de jeu prolongée. Si c'est le cas, débloquez la touche en question en donnant un petit coup.

Q : Que faire si mon véhicule se met soudain à tourner ou virer ?

R : Spectre accepte l'utilisation de la souris pour diriger le véhicule. En effet, certaines personnes préfèrent utiliser la souris, bien qu'il soit moins facile de contrôler les mouvements. Il peut arriver que votre souris bute contre quelque chose au cours du jeu, ce qui aura pour effet de faire tourner votre véhicule. Il suffit alors d'appuyer sur la touche 5 du pavé numérique ou sur la touche G pour remettre celui-ci en place et repartir.

Q : Existe-t-il aussi une version réseau de Spectre pour PC ?

R : Pas encore, mais nous envisageons de commercialiser prochainement une version qui prendra en charge Novell IPX de sorte que les PC et les Mac pourront se battre les uns contre les autres ! Alors, si vous voulez être les premiers à en profiter, une seule consigne : remplissez et renvoyez votre carte d'enregistrement.

Q : Comment obtenir de l'aide personnalisée ?

R : Spectre a fait l'objet de tests complets et est livré avec ce manuel d'utilisation contenant des instructions précises et détaillées. Si toutefois, vous rencontriez des difficultés qui n'ont pas été mentionnées dans ce manuel, procédez ainsi :

1. Vérifiez que vous avez installé correctement votre copie de Spectre et entré votre numéro de série. Vous devez aussi vous assurer de lancer Spectre sur un Mac pris en charge et disposant d'un minimum de 1300 Ko de mémoire et fonctionnant sous le système 6.0.3 ou ultérieur.

2. Prenez contact avec votre représentant local. Il devrait être en mesure de vous aider aussi bien en ce qui concerne le logiciel que le matériel.

S P E C T R E

FRANÇAIS

<http://www.grenier-du-mac.net>



S U P R E M E



By Velocity Development Corp.
Published by
IONA Software

Are you ready? Ready to experience the gut wrenching adrenaline rush of battle in cyberspace? If you are, then you are ready for Spectre Supreme - the sequel to the best selling cyberspace combat/action game. And it isn't just robots you have to tangle with now...

In Spectre Supreme, you'll have to contend with slicers, auto-gun turrets and hunter-killers. Watch out for those intelligent acid pools. Oh, by the way, your more deadly enemies can now use radar shielding and optical cloaking. Fortunately, you now command smart missiles, seekers, proximity mines, scattershots and spinners! And in the heat of battle, escape through transporter gateways or enter a submergence trap door to explore negative cyberspace!

The action level has been cranked up to the limit! So get ready for the hottest electronic adrenaline rush you'll ever experience!

Remember! In cyberspace, nobody cares if you scream!

SPECTRE

SUPREME

Préparez-vous ! Spectre Supreme est arrivé...

La suite du BEST-SELLER des jeux de réalité virtuelle est enfin arrivée. Vous devrez désormais vous mesurer à des trancheurs et des flaques d'acide intelligent, des ennemis anti-radars, des tueurs nucléaires et des engins orbitaux. Heureusement, vous contrôlez à présent des missiles intelligents, des mines de proximité, des grenades, des tirs dispersés et des vrilles. Au tout dernier moment, fuyez par les portes de transport. Pour souffler un peu, laissez-vous porter par le calme du cyberspace négatif. Quoi de mieux pour le cyberpunk qui sommeille en vous ?

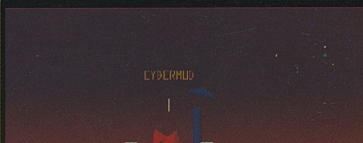
Le niveau d'action a été poussé au maximum, alors préparez-vous au rush d'adrénaline électronique du siècle !

SPECTRE SUPREME
UNE GAMME DE FONCTIONS INEGALEES

- Grâce à la technologie de simulation avancée de Spectre et à son graphisme époustoufflant
 - Un paysage à vous couper le souffle avec animation en 3 D
 - Des ciels brumeux et des ombres douces
 - Une intelligence artificielle en temps réel à l'origine d'un comportement tactique de l'ennemi particulièrement éprouvant
 - Une bataille avec un NOUVEAU TYPE d'ennemis (trancheurs, flaques d'acide intelligent, tueurs nucléaires volants, robots anti-radars et escadrilles d'engins orbitaux mortels)
 - Un NOUVEAU TYPE d'armes (missiles intelligents, têtes chercheuses, grenades, mines de proximité, tirs dispersés et vrilles)
 - Un TOUT NOUVEAU paysage cybernétique, complètement hors de ce monde et fantastiquement irréel dans ses détails et sa complexité
 - De TOUTES NOUVELLES fonctions (portes de transport, CyberBoue, flaques d'acide, murs mobiles, niveaux de labyrinthes, dispositifs de submersion pour batailles dans le cyberspace négatif)
 - Une amélioration des jeux sur réseau !
- Vous pouvez maintenant vous battre contre huit joueurs, selon de NOUVEAUX scénarii - Flag Rally Deluxe, Maze Rally, BitBall, ITI, SuperArena, Zone Control, Cyber Space Soccer et plus encore !
- Vous deviendrez encore plus accro que vous l'imaginez !!!

FMVL01-93501

Team Cybersports make network battle action so hot, you'll scream as a team!



This game is 100% pure adrenaline! A white hot electronic rush!



Traverse deadly orbiter gauntlets as you search for, and terminate, slicers and hunter-killers.



Experience breathtaking virtual reality with dazzling 256 colour graphics!