

DAMOCLES

INSTRUCTIONS

MISE EN ROUTE

Damoclès se charge entièrement en mémoire et vous pouvez retirer votre disquette une fois le chargement accompli.

AMIGA

Préparez une disquette vierge pas nécessairement formatée pour la sauvegarde de jeu.

Connectez le joystick sur le port 2.

Allumez le lecteur, le moniteur et l'ordinateur.

A l'appel du WORKBENCH, insérez votre disquette Damoclès dans le lecteur

O pour charger le jeu automatiquement.

ATARI ST

Si vous souhaitez sauvegarder un jeu ultérieurement formatez une disquette vierge dès maintenant.

Connectez le joystick sur le port 1.

Allumer le moniteur (et si vous avez un lecteur externe placer votre disquette dans le lecteur A.)

Placez votre disquette Damoclès dans le lecteur A et allumez l'ordinateur pour charger le jeu.

La description du jeu

Damoclès est un jeu d'exploration et de découverte dans lequel vous êtes un mercenaire du 21^{ème} siècle - un soldat de fortune. Vous êtes invité par le Chef de l'Etat sur la planète Eris pour un travail qui vous rapportera une grosse récompense si vous réussissez.

La comète Damoclès, si elle suit sa trajectoire actuelle, entrera en collision avec Eris et détruira cette planète. Il vous est demandé d'empêcher cette catastrophe.

Si vous choisissez de relever le défi, vous combattrez les forces de la nature. Votre objectif, en toutes circonstances, est de gagner le maximum d'argent en échange de vos efforts.

Ceux qui avaient été chargé en premier lieu de trouver une solution ayant échoué, le Président vous demande de l'aider.

Mais votre mission commence mal! Vous avez été inopinément retardé sur votre route et il ne reste plus que quelques heures avant que la comète ne téléscope Eris.

Enfin le jeu commence - vous atterrissez sur l'astroport de la capitale d'Eris. Une voiture vous y attend, mais vous devez chercher les clés dans le bâtiment de l'astroport. Montez dans la voiture et prenez la route de sortie. L'administration est dans le 1^{er} bâtiment que vous allez rencontrer. C'est là que vous pouvez recevoir vos instructions. A vous de décider! Dans Damoclès, c'est vous qui choisissez toutes vos actions!

Le jeu

Dans Damoclès, le joueur n'est jamais "tué". Vous pourrez toujours continuer à jouer, même si la comète heurtait Eris, même si, par votre faute, une catastrophe encore pire survenait.

Que vous ayez tout en mains pour jouer ou au contraire que vous soyez coincé sans espoir, c'est vous qui choisirez d'arrêter le jeu.

Le champ d'action:

Le champ d'action de Damoclès est le système solaire Gamma composé de neuf planètes et de leurs dix-neuf lunes en orbite autour de l'étoile Dialis. Toutes les planètes et lunes vous sont accessibles si vous pilotez le vaisseau spatial approprié. Sur certaines il y a des mers et des îles, d'autres sont désertiques avec des cratères ou d'autres particularités, et il y a deux géantes gazeuses sur lesquelles vous ne pouvez atterrir.

Le transport:

Au début du jeu vous pouvez vous déplacer à partir du vaisseau interplanétaire qui est hors d'état pour un vol ultérieur.

Une voiture vous attend que vous ne pouvez utiliser qu'après avoir pris les clés au bâtiment de l'astroport. Tous les moyens de transports du jeu auront besoin d'une clé adéquate pour démarrer. (Il y a une exception avec l'option "Quit" – voir plus loin).

Il y a 3 types de moyens de transport:

- 1) Les voitures et autres véhicules terrestres.
- 2) Les véhicules aériens limités aux planètes où ils se trouvent ou à leurs lunes.
- 3) Un certain nombre d'engins spatiaux pour les vols interplanétaires.

Chaque moyen de transport a des capacités différentes, certains sont excellents, d'autres le sont moins.

Les objets:

Votre action dans le jeu consiste principalement à utiliser les objets que vous pouvez trouver. La plupart d'entre eux sont utiles. Vous pouvez prendre et poser les objets pour les déplacer ou les utiliser à tout moment en les mettant dans votre inventaire. En général vous ne pouvez porter plus de 10 objets à la fois.

Notez s'il vous plaît qu'il n'y a pas de limite au nombre d'objets que vous pouvez poser dans un endroit mais une concentration excessive d'objets ralentira sensiblement les graphismes du jeu.

Il y a quelques endroits où vous ne pouvez placer d'objets. Par exemple dans les ascenseurs, les portes ou dans certains espaces trop restreints.

Les indices:

L'enveloppe cachetée dans le boîte du jeu vous fournit des indices qui vous feront avancer sur une "piste" qui mène directement à la solution, ce qui vous procurera une récompense convenable. Cela vous donne la satisfaction de jouer et vous procure une bonne expérience et un aperçu utile sur environ 20% de la totalité du jeu. Mais il existe un grand nombre de pistes interconnectées qui mènent à des solutions variées. Comme le but ultime est de maximiser sa fortune, un joueur expérimenté voudra explorer ces autres options.

L'exploration:

Le champ d'action de Damoclès est immense. Vous pouvez bien sûr tout explorer et peut être même découvrir tout ce qu'il y a à trouver. Cependant cette approche n'est pas recommandée. Par exemple, il y a plus de 16 millions de pyramides sur Midas, toutes recensées individuellement mais toutes identiques. Même l'aventurier le plus fervent pourrait trouver leur exploration un tantinet fastidieuse.

En explorant, ayez l'oeil aux différences. Certains bâtiments atypiques peuvent valoir un coup d'oeil à l'intérieur. De même une construction qui serait banale ailleurs peut néanmoins être intéressante si elle est unique à cet endroit. Un bâtiment rose parmi d'autres bâtiments identiques mais de couleur verte peut également avoir une signification.

Le commerce:

Une importante caractéristique du jeu est la valeur de la plupart des objets que vous pouvez trouver. Vous devez vendre un objet pour être crédité de sa valeur. Cette opération peut se faire dans n'importe quel magasin rencontré à condition qu'il n'y ait pas déjà un objet à vendre dans sa vitrine. Vous pouvez bien acheter l'objet en exposition si vous en avez les moyens. Son prix est affiché sur le panneau mural.

Là où vous pouvez vendre, la somme d'argent affichée sur le panneau est celle qu'on vous offre pour l'objet actuellement sélectionné dans votre inventaire. Posez l'objet et quittez la pièce pour terminer la transaction.

L'heure:

L'horloge du tableau de bord est réglée sur le compte à rebours de l'impact de Damoclès avec Eris. Si Eris existe encore quand l'horloge atteint zéro, vous aurez réussi votre mission.

Un voyage spatial autour du système se fait à une vitesse proche de celle de la lumière. Très rapide et pratique pour vous, mais faites attention à la rapide diminution du compte à rebours basé sur l'heure d'Eris!

Comparées aux vitesses que vous pouvez atteindre, planètes, lunes et même comète paraissent se déplacer à une allure tranquille. Mais attention! Ceci peut être trompeur. La comète se déplace sans relâche.

Les effets en vol:

En vol spatial, un correcteur de plan écliptique maintient votre vol dans le plan du système. Pendant les vols spaciaux rapides, Benson, votre ordinateur de bord, vous montre une vue corrigée, éliminant les effets de l'accélération et des déformations dues à la relativité.

De même, pour que le vaisseau soit aisé à piloter, tout en contrôlant les paramètres de votre vitesse globale, vitesse et direction dans l'espace sont réglées pour prendre en compte les champs gravitationnels. La décélération adéquate est appliquée à proximité des planètes et lunes. En les survolant, votre vitesse sera plus élevée en haute altitude. Un signal lumineux rouge indique la proximité du sol.

Commandes

Le Tableau de bord de Benson: (voir le page 6 SVP)

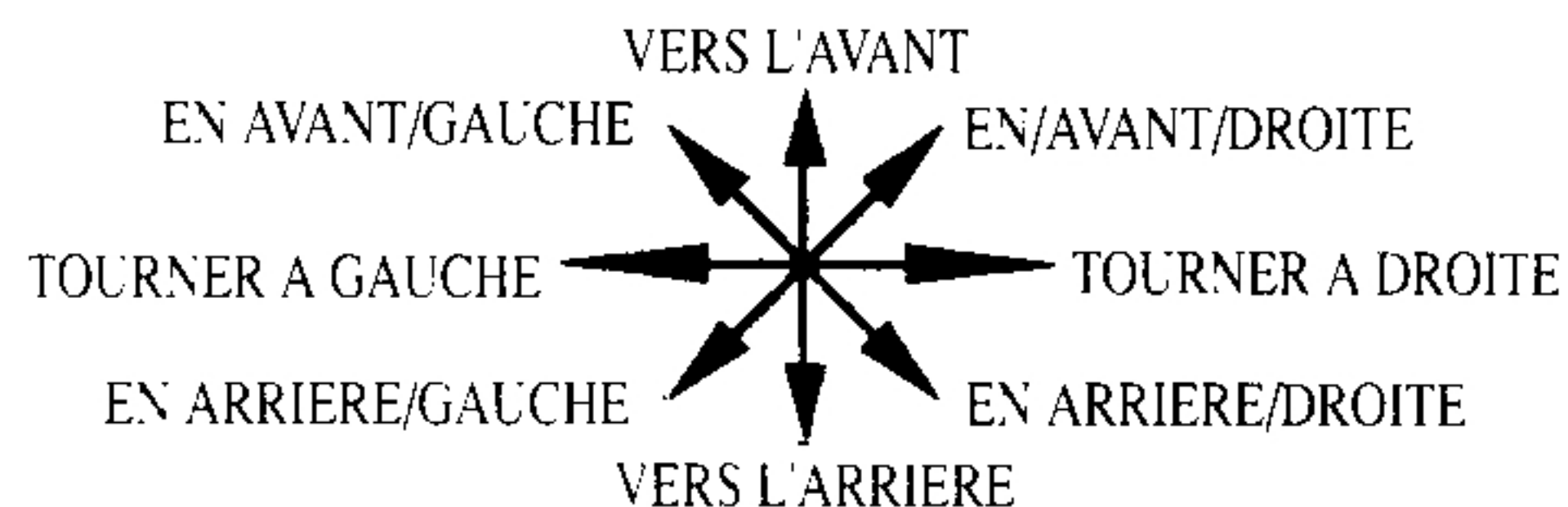
Communication

En mode communication, Benson peut vous poser une question signalée par un point d'interrogation (?) suivant le texte. Appuyer sur "0" pour répondre oui, sinon on considère que la réponse est NON.

Marche:

La marche est mise en action par l'utilisation du joystick comme suit:

Vous pouvez courir en appuyant sur 'R'. Pour retourner à une allure de "marche", appuyer à nouveau sur 'R'. Une lumière blanche sur le tableau de bord indique le mode "course".



Le transport:

Pour MONTER dans un véhicule ou dans un appareil spatial, marchez jusqu'à son centre et appuyer sur 'B'.

Vous devez pour cela posséder la clé adéquate.

Pour QUITTER le moyen de transport une fois garé appuyer sur 'L'.

Dans un environnement hostile vous aurez besoin de certaines protections.

Pour AVANCER, appuyer sur une touche numérique sur le clavier principal (et non sur le clavier numérique) de 1 (allure lente) jusqu'à 0 (allure maximale). Pour RECULER, appuyez sur une touche fonction de F1 à F10. Pour moduler précisément la vitesse, appuyez sur les touches ')' ou '(' Pour stopper, ou pour planer, appuyer sur la barre d'espacement.

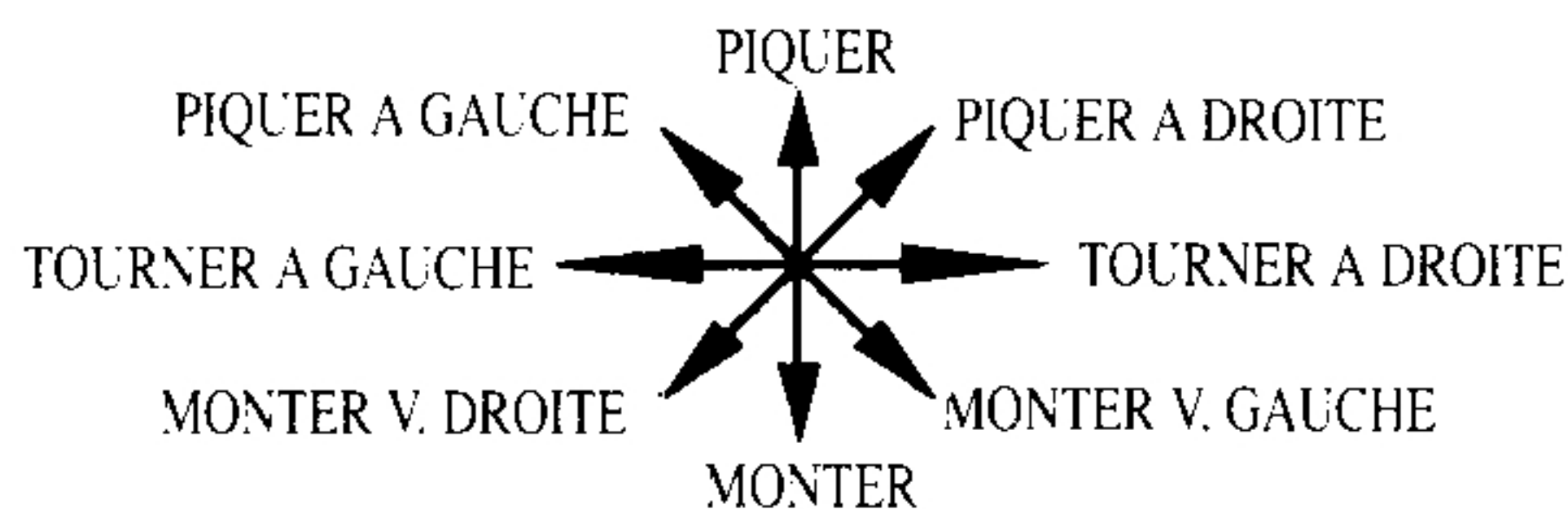
Les VEHICULE TERRESTRES sont guidés par le joystick comme suit:

Les VEHICULES AERIENS ont besoin d'une vitesse suffisante pour décoller.

Atterrir trop lourdement aboutira à un crash! Sur le sol ils se conduisent comme des véhicules terrestres (voir ci-dessus) mais en vol leur direction est contrôlée comme suit:



Les VAISSEAUX SPATIAUX volent comme les avions mais peuvent atteindre une vitesse qui leur permet de quitter la planète. Pour la quitter encore plus vite, en vol appuyez sur la touche <ESC>.



Ascenseurs:

Dans les ascenseurs des bâtiments on indique en général un numéro d'étage. Placez-vous au centre et sélectionnez l'étage sur le clavier principal – touche 1 à 9, 'B' pour le sous- sol et 'G' pour retourner au rez-de-chaussée. Si le chiffre sélectionné ne correspond à aucun étage, l'ascenseur ne marche pas.

Objets et inventaire:

Toutes les commandes pour les objets et l'inventaire fonctionnent avec le clavier numérique et les touches de contrôle du curseur.

Pour aller chercher un objet, places-vous près de lui et appuyer sur la touche ↑. A condition, que vous ayez une capacité d'encombrement suffisante, son nom apparaîtra sur l'écran de l'inventaire. Pour revoir les noms des objets que vous possédez, appuyez sur les touches ← ou →. Pour poser un objet, sélectionner son nom sur l'écran de l'inventaire et appuyer sur la touche ↓.

Quand un objet peut être utilisé par le joueur, et s'il est sélectionné dans la fenêtre de l'inventaire, il peut être activé en pressant la touche <ENTER>. Un écran d'utilisation auxiliaire défilera pour vous donner les instructions d'utilisation de l'objet, via les touches du clavier numérique. Cet écran d'utilisation se maintiendra jusqu'à ce que vous posiez l'objet ou qu'un autre objet soit activé.

Combat

Les véhicules possèdent des missiles de défense. En général dans le jeu, vous n'avez pas d'ennemi. Mais si vous provoquez une attaque, l'issue sera fatale. A moins que vous ne détruissiez le vaisseau ennemi, il finira toujours par vous retrouver pour vous tuer.

Pour quitter le jeu:

Dans tous les événements, à l'exception d'une situation inextricable, vous pouvez vous sortir par vous-même de toute difficulté (ex: la perte d'un appareil) en quittant.

Vous serez replacé près de Dialis dans un appareil (ne nécessitant pas de clé). Appuyez sur la touche <HELP>.

Benson répond: F1 = SAVE (sauvegarde) F2 = LOAD (charger) F10 = QUIT (quitter) AUTRES = Retour au jeu

Appuyez sur la touche fonction F10

SAUVEGARDE DU JEU

Important: assurez vous que votre disquette Damoclès (QUI DEVRAIT TOUJOURS ETRE PROTEGEE EN ECRITURE) est enlevée du lecteur. Notez qu'une sauvegarde s'inscrira sur toute disquette appropriés et altérera les dossiers DOS existants. Utilisez seulement une "disquette de SAUVEGARDE" que vous identifiez en conséquence.

Vous pouvez sauvegarder le jeu en cours pour le reprendre plus tard au point où vous l'avez quitté. A n'importe quel endroit du jeu: Introduisez votre "disquette de sauvegarde" non protégée en écriture.

Appuyez sur <HELP>

Benson répond F1 = SAVE (sauvegarde) F2 = LOAD (charger) F10 = QUIT (quitter) Autres = Retour au jeu

Appuyer sur la touche fonction F1

Benson répond: SAVE (sauvegarde) – NUMBER 0-9

Appuyez sur un cheffre ou une lettre pour identifier le dossier.

Benson répond: 'PRESS RETURN WHEN READY' ('appuyer sur <RETURN> quand vous êtes prêt').

Appuyez sur <RETURN> (retour) – Toute autre touche annule l'opération.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE

A n'importe quel moment du jeu (après votre atterrissage à l'astroport d'Eris) vous pouvez recharger un jeu préalablement sauvegardé:

Introduisez votre disquette de sauvegarde dans le lecteur.

Appuyer sur <HELP>

Benson répond F1 = SAVE (sauvegarde) F2 = LOAD (charger) F10 = QUIT (quitter) Autres = Retour au jeu

Appuyer sur la touche fonction F2

Benson répond: LOAD (charger) – NUMBER 0-9

Appuyer sur le chiffre ou la lettre du fichier demandé.

Benson répond: 'PRESS RETURN WHEN READY' ('appuyer sur <RETURN> quand vous êtes prêt').

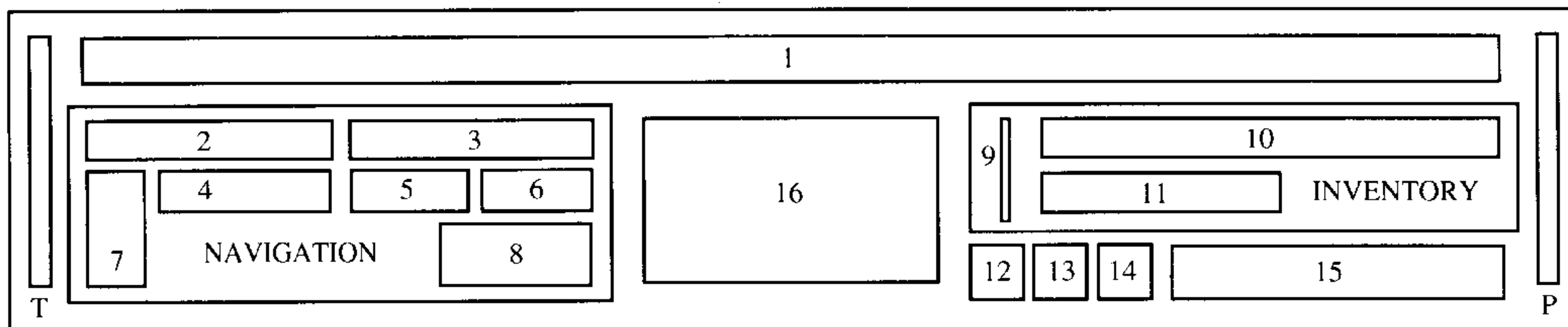
Appuyez sur <RETURN> – Toute autre touche annule l'opération.

LES SAUVEGARDES DU 'MERCENAIRE'

Si vous avez une partie gagnante du précédent jeu "Mercenary – Escape From Targ" dans le Même format d'ordinateur, celle-ci peut être chargée dans Damoclès. Ce que vous avez dans votre inventaire reflètera alors votre inventaire précédent et l'auteur connaîtra une chose oudeux vous concernant.

Vous ne pouvez charger votre sauvegarde de Mercenaire qu'avant le début de jeu Damoclès.

Dès votre arrivée à l'astroport de la Capitale (avant de prendre la clé de la voiture), suivez la procédure de rechargement comme indiqué ci-dessus mais au lieu d'appuyer sur F2, appuyez sur la touche-fonction F3.



BENSON TABLEAU DE BORD

1. MESSAGES de BENSON

NAVIGATION

2. Dans l'espace - Nom du corps le plus proche
Sinon, position actuelle.
3. Vitesse du véhicule
4. Dans l'espace. Coordonnées du système
Gamma XX:YY:ZZ
Sinon coordonnées Planète/Lune 999:999
5. Coordonnées de la ville proche ou de la base
terrestre +/-99:99 (RED:-)
6. Dans l'espace - Distance du corps le plus
proche.
Sinon, altitude
7. Elévation en vol à partir du sol
8. Boussole

INVENTAIRE

9. Indicateur de capacité d'encombrement
10. Fenêtre de sélection dans l'inventaire.
11. Liquidités détenues. Crédits intergalactiques.

LUMIERES DU TABLEAU DE BORD

12. Singal de proximité du sol
13. Signal d'attaque
14. Mode "course" sélectionné

HORLOGE

15. Temps restant avant l'impact de Damoclès

TABLEAU DE BORD AUXILIARE

16. Les instructions d'utilisation de l'objet
- T (Externe) Température
P (Externe) Pression

LE CLAVIER

K=CLAVIER NUMÉRIQUE C=CURSEUR

F=FONCTION

- | | |
|---------|---|
| O | Réponse "OK - OUI" |
| R | Boutons Course/Marche |
| B | Monter à bord d'un véhicule |
| L | Quitter le véhicule |
| ↑ | C Prendre l'objet |
| ↓ | C Poser l'objet |
| ←→ | C Sélectionner un objet dans l'inventaire |
| (ENTER) | K Faire apparaître l'écran d'utilisation
auxiliaire d'un objet choisi dans
l'inventaire |

DANS L'ASCENSEUR

- | | |
|-----|---------------------------|
| 1-9 | Sélectionner l'étage |
| B | Sélectionner le sous-sol |
| G | Retour au rez-de-chaussée |

DANS UN VEHICULE

- | | |
|---------|---|
| 1-9 | Sélectionner la vitesse en marche avant |
| 0 | Vitesse maximale |
| F1-F10 | Sélectionner la vitesse en marche arrière |
|) (| K Réglage précis de la vitesse |
| (SPACE) | Arrêt |
| (HELP) | Sélectionner ensuite une touche fonction: |

- | | |
|----------|--------------------------------|
| F1 | Sauver le jeu en cours |
| F2 | Recharger une sauvegarde |
| F10 | Quitter la situation en cours. |
| (RETURN) | Faire une intervalle |

Remarque: touches spécifiques au clavier américain.

DAMOCLES

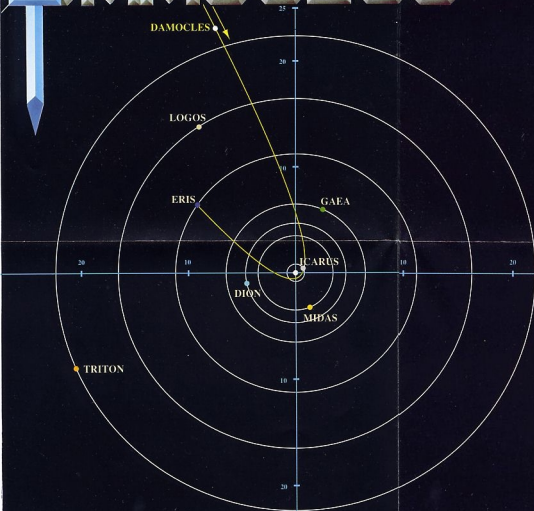


CHART D. 1745 GAMMA SYSTEM AROUND DIALIS

POSITIONAL INFORMATION ON THE
TRAJECTORY OF COMET DAMOCLES
ON COLLISION COURSE WITH ERIS

27.04.2099

NOVAGEN

Copyright © 1990 Novagen Software Ltd "Damocles" and
"Mercenary" are trademarks of Novagen Software Ltd

PLANET	DISTANCE FROM DIALIS (MILLION km)	DIAMETER (km)
ICARUS	31.5	360
MIDAS	113.8	8020
DION	165.4	16110
GAEA	236.7	12770
ERIS	397.3	19450
LOGOS	579.5	20300
TRITON*	792.2	96630
JUNO*	1297.0	128500
MENTOR	2191.9	4060
*GAS GIANTS		

PLANETS AND MOONS OF THE GAMMA SYSTEM

The diagram shows the nine planets and their nineteen known moons of the Gamma System around the star Dialis, drawn to scale, relative to that of Dialis.

