

KONZEPTENTWURF _____ Noël BILLY

PROGRAMMIERUNG _____ David FERNANDES

PC-ANPASSUNG _____ Claude AKRICHE

GRAFIK _____ Noël BILLY

MUSIK _____ Christophe ZURFLUH

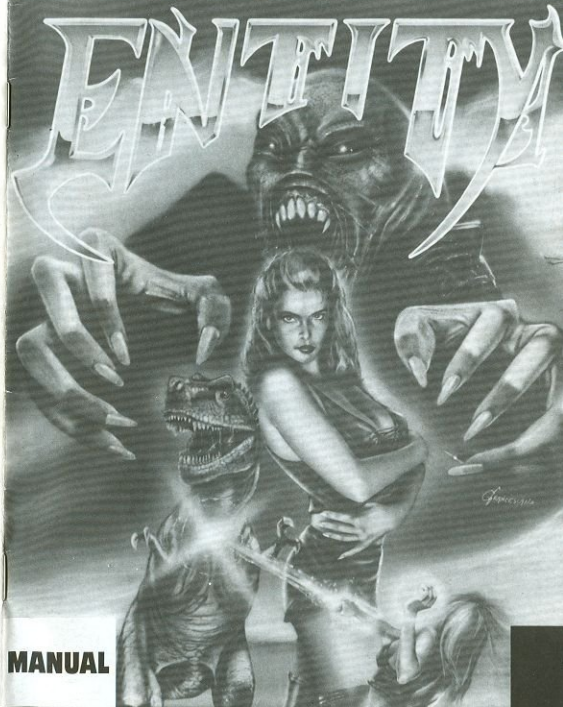
PROJEKTLEITER _____ Christophe GOMEZ

TECHNISCHE LEITUNG _____ Bernard AURE

TESTS _____ Vincent NOIRET



7, RUE DU FOSSÉ BLANC
92624 GENNEVILLIERS CEDEX - (1) 46 88 28 38



ENTITY

MANUEL D'UTILISATION

P R E A M B U L E

TOUTE L'ÉQUIPE DE LORICIEL VOUS REMERCE VIVEMENT D'AVOIR ACHETÉ CE LOGICIEL. AVANT DE PARTIR À L'AVENTURE SUR LES TRACES D'ENTITY, NOUS VOUS RECOMMANDONS DE LIRE CETTE NOTICE AVEC ATTENTION.

S O M M A I R E

CHARGEMENT DU JEU

Amiga 500, 500+, 600, 1200 & 2000 :

IBM PC et Compatibles

2

LE DERNIER MESSAGE DE MILGRAM LE SAGE

Qui était Milgram ?

Le Vidéo-Message de Milgram à l'attention de sa fille Anthémis

2

VOS ACTIONS

3

LES OBJETS

Les Bonus

Les Armes

Les Objets Magiques

4

L'ÉQUIPE QUI A RÉALISÉ ENTITY

5



Copyright LORICIEL 1993

C H A R G E M E N T D U J E U

AMIGA 500, 500+, 600, 1200 & 2000 :

Insérez la disquette "ENTITY 1" dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

Si vous voulez accéder directement au jeu, sans passer par la présentation, insérez la disquette "ENTITY 2" dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

IBM PC ET COMPATIBLES

Configuration nécessaire :

- UN PC AT muni d'un processeur 80386 (de préférence cadencé à 20 MHz ou plus).
- 1 Disque Dur.
- 1 lecteur de disquette Haute Densité 3"1/2.
- 640 K de RAM.
- 1 carte graphique VGA.
- DOS 3.10 jusqu'à 5.00.

Installation du jeu :

Démarrez votre PC et chargez le DOS.

Insérez la disquette "ENTITY 1" dans le lecteur (A ou B).

Tapez 'A:' ou 'B:' pour sélectionner le lecteur. Tapez 'INSTALL' ; vous n'avez plus qu'à suivre les instructions affichées à l'écran.

Le programme d'installation va créer un répertoire <ENTITY> sur votre disque dur.

Lancement du jeu :

Démarrez votre PC et chargez le DOS.

Sélectionnez le répertoire ENTITY de votre disque dur en tapant 'CD ENTITY'.

Tapez 'ENTITY' pour lancer le jeu.

LE DERNIER MESSAGE DE MILGRAM LE SAGE

Qui était Milgram ?

De la classe des sages intemporels, Milgram fut le plus grand. Sa maîtrise des sciences de la chrono-histoire associée à un esprit de déduction hors pair lui permirent de devenir, à 420 ans, le plus jeune membre du conseil. Le conseil était composé de cinq sages -autant que de mondes- connus. Un conseil célèbre, car c'est celui qui dut faire face au plus grand conflit de l'histoire de notre univers. Vous connaissez bien sûr ce passage héroïque de notre histoire, où la lutte avec le plus terrible des monstres temporels, Entity, connut une fin heureuse. Cette victoire nous la devons sans équivoque à Milgram le Sage ; il a lutté contre Entity à travers les cinq mondes, et sa victoire fut totale car il réussit à enfermer Entity dans un monolithe, bloc de pierre indestructible. Indestructible ...

Cent ans plus tard, Milgram fut élu, à l'unanimité, à la plus haute distinction du conseil : celle de Grand Sage. Il a aujourd'hui disparu. Les recherches entreprises dans tout l'univers laissent à penser qu'il devrait être réincarné, définitivement. Jusqu'à ce vidéo-message que nous venons de recevoir.

Voici reconstitué pour vous en langage Terrien ce dernier message de Milgram le Sage.

Le Vidéo-Message de Milgram à l'attention de sa fille Anthémis

"Entity s'est libérée de son monolithe ! Je me suis aujourd'hui réincarné dans ce monolithe, sans possibilité de retour. Ceci m'a permis de la surveiller mais je ne peux maintenant plus rien faire, sauf vous prévenir.

La seule arme capable de tuer ce monstre est le Boomerang magique d'Erinwhé. Et le seul moyen d'accéder à cette arme est de rassembler les cinq cristaux qui sont gardés par chacun des gardiens des cinq mondes.

Cherche donc et combat ces cinq monstres. Pour arriver à chaque monstre, tu trouveras en chemin des parchemins que j'avais déposés lors de ma précédente visite !

Ils seront peut-être effacés par le temps, mais je ne l'espère pas car dans chaque monde il te faudra ramasser les trois parties du Sceptre de Bismuth pour combattre le monstre, et seuls ces parchemins pourront t'indiquer où elles se trouvent."

ANTHEMIS se dirige entièrement au joystick ou au clavier. Voici le tableau des commandes et de leurs fonctions :

HAUT	GRIMPER ou SAUTER
BAS	DESCENDRE ou SE BAISSER
GAUCHE	COURIR VERS LA GAUCHE
DROITE	COURIR VERS LA DROITE
FEU	TIRER
P	PAUSE
ESC	ABANDON

Et voici les touches et leurs équivalences Joystick :

SUR AMIGA :

1. Les touches fléchées et la barre d'espace ou la touche SHIFT pour le tir.
2. Lorsque vous entrez votre nom sur la page des High Scores, la touche F10 vous permet de choisir le type de clavier (AZERTY ou QWERTY, QWERTY par défaut).

N.B. Nous vous recommandons d'utiliser la touche SHIFT sur AMIGA 1200.

SUR PC :

Les touches fléchées et la barre d'espace pour le tir. Toutefois en choisissant l'option SETUP au début du jeu, vous pouvez reconfigurer les touches.

ATTENTION !

Sur PC, veuillez à ce que votre joystick soit bien en position centrale au moment où vous lancez le programme.

VOUS GAGNEZ UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE TOUS LES 20 000 POINTS.



LE BOUCLIER D'AUREMUS :

Pendant plusieurs secondes ANTHEMIS n'est plus sensible aux dégâts que pourraient lui infliger les différents monstres.



LA PORTE DE TESSOR :

En prenant cet objet, qui se trouve généralement en hauteur, ANTHEMIS se retrouve télétransporté dans un autre endroit du monde.



LES AILES DE BAILLUS :

Elles permettent à ANTHEMIS de voler pendant quelques secondes.



LE MIROIR D'ALEIXIS :

En prenant ce miroir, ANTHEMIS gagne une vie.



LE PHILTRE DE ROGER :

Lorsqu'ANTHEMIS le ramasse, elle récupère automatiquement quelques points d'énergie.



LA POTION DE DAVID :

Une fois ramassée, elle redonne à ANTHEMIS toute son énergie d'origine.



LE FIRE BALL :

C'est l'arme qu'utilise ANTHEMIS à l'origine. Elle a trois niveaux de puissance. Elle est très précise.



LE LASER :

C'est une arme très efficace. Elle a aussi trois niveaux de puissance.



L'ÉCLAIR :

C'est une arme Bonus. Elle est redoutable mais ne fonctionne pas très longtemps.



LE SCEPTRE DE BISMUTH :

Sur chaque monde, il y en a 3. Sans eux, ANTHEMIS ne peut pas continuer.



LES PARCHEMINS DE MILGRAM LE SAGE :

C'est la seule aide que peut vous apporter Milgram. ANTHEMIS devra les lire attentivement...



LES PORTES DE JOUANI LE MODESTE :

Vous devrez les franchir. Pour certaines, vous aurez besoin des 3 sceptres de Bismuth.



LE BATON DE BILLY LE REVEUR :

Lorsqu'ANTHEMIS l'activera, une nouvelle voie apparaîtra.



LE CRISTAL D'ERINWHÉ :

Il y en a 5 à retrouver.

P R E A M B L E

THE WHOLE LORICIEL TEAM THANKS YOU FOR BUYING THIS SOFTWARE. BEFORE YOU START YOUR ADVENTURE ON THE TRAIL OF ENTITY, WE RECOMMEND YOU TO READ THIS NOTICE CAREFULLY.

S U M M A R Y

LOADING THE GAME

Amiga 500, 500+, 600, 1200 & 2000 :

IBM PC and compatible computers

2

THE LAST MESSAGE FROM MILGRAM THE WISE

Who was Milgram ?

Milgram's video message for his daughter Anthemis

2

YOUR ACTIONS

3

THE OBJECTS

The Bonus

The Arms

The Magic Objects

4

THE TEAM WHO CREATED ENTITY

5



Copyright LORICIEL 1993

CONCEPTION _____ Noël BILLY

PROGRAMMATION _____ David FERNANDES

ADAPTATION PC _____ Claude AKRICHE

GRAPHISMES _____ Noël BILLY

MUSIQUE _____ Christophe ZURFLUH

CHEF DE PROJET _____ Christophe GOMEZ

DIRECTION TECHNIQUE _____ Bernard AURE

TESTS _____ Vincent NOIRET

AMIGA 500, 500+, 600, 1200 & 2000 :

Insert the ENTITY 1 disk into the disk drive and switch on computer.

If you want to start the game straight away without watching the introductory presentation, insert the ENTITY 2 disk into the diskdrive and switch on computer.

IBM PC AND COMPATIBLE COMPUTERS

Hardware required:

- PC AT equipped with a 80386 processor (preferably clocked at 20 MHz or over).
- 1 hard disk
- 1 disk drive 3 1/2" High Density
- 640K RAM.
- 1 VGA graphic card
- DOS 3.10 up to 5.00

Installing the game:

Switch on your PC and load DOS.

Insert "ENTITY 1" disk into disk drive (A or B).

Type "A:" or "B:" to select disk drive. Type "INSTALL:", then simply follow the instructions displayed on the screen.

The installation programme will create an "ENTITY" directory on your hard disk.

Starting the game:

Switch on your PC and load DOS.

Select the ENTITY directory from your hard disk by typing "CD ENTITY".

Type "ENTITY" to start game.

THE LAST MESSAGE FROM MILGRAM THE WISE

Who was Milgram?

Milgram was the greatest of all the timeless wise men. His mastery of the sciences of time-history combined with his extraordinary powers of deduction led him to become, at 420 years of age, the youngest member of the council.

The council consisted of five wise men from the five known worlds. This council was particularly famous because it had to confront the greatest conflict in the history of our universe. No doubt you are well acquainted with this heroic part of our history, when the fight against the most terrible of all worldly monsters, Entity, came to a happy end. We owe this victory entirely to Milgram the Wise: he fought against Entity across all five worlds, and his victory was complete because he succeeded in encasing Entity in a monolith, a solid block of indestructible stone. Indestructible...

A hundred years later, Milgram was unanimously elected to the highest position in the council: that of Grand Sage.

Today he has disappeared. Searches made throughout the universe led to believe that he had been permanently reincarnated. That was until we received this video-message.

Here is the last message from Milgram the Wise translated for you into Earth language.

Milgram's video-message for his daughter Anthemis

"Entity has escaped from her monolith! I myself have been reincarnated into this block of stone without possibility of returning. This way I could keep an eye on her, but now I can do no more but give you this warning.

The only weapon capable of killing this monster is Erimwhe's magic boomerang.

And the only way to get this weapon is to collect the five crystals which are kept by the guardians of the five worlds.

Seek out and fight these monsters! To reach each monster you have to find the parchments which I have hidden on the way during my last visit!

I hope they are not faded with time because in each world you will have to collect the three parts of the Sceptre of Bismuth in order to fight the monster, and only the parchments show where they can be found"

ANTHEMIS is moved entirely via the joystick or keyboard. Here is the table of commands and their functions:

UP	CLIMB or JUMP
DOWN	GO DOWN or BEND DOWN
LEFT	RUN TOWARDS LEFT
RIGHT	RUN TOWARDS RIGHT
FIRE	SHOOT
P	PAUSE
ESC	ABANDON

And here are the keys and their joystick equivalents:

ON AMIGA:

1. Arrow keys and space bar or SHIFT key for firing.
2. When entering your name on the High Scores page the F10 key enables you to select the keyboard type. (AZERTY or QWERTY, QWERTY as default setting).

N.B. We advise you to use the SHIFT key on AMIGA 1200.

ON PC:

arrow keys and space bar for firing.

By choosing the SET UP option at the beginning of the game you can reset the keys.

WARNING:

On PC, make sure that your joystick is in its central position when you start the programme.

EVERY 20,000 POINTS YOU WIN AN EXTRA LIFE.

THE BONUSES

**THE SHIELD OF AUREMUS:**

For a few seconds ANTHEMIS is not affected by the damage that the different monsters could inflict on her.

**TESSON'S DOOR:**

By selecting this object, which is generally found high up, ANTHEMIS is beamed into another part of the world.

**THE WINGS OF BAILLUS:**

They allow ANTHEMIS to fly for a few seconds.

**THE MIRROR OF ALEXIS:**

Using this mirror ANTHEMIS gains a life.

**ROGER'S POTION:**

This makes ANTHEMIS automatically gain energy points.

**DAVID'S MAGIC BREW :**

This restores all of ANTHEMIS' original energy.

**THE FIRE BALL:**

This is ANTHEMIS' initial weapon. It has three power levels and is very accurate.

**THE LASER:**

This is a very efficient weapon. It also has three power levels.

**THE LIGHTNING:**

This is a Bonus weapon. It is fearsome but doesn't last very long.

THE MAGIC OBJECTS

**BISMUTH'S SCEPTRE:**

There are three in each world. ANTHEMIS cannot continue without them.

**THE PARCHMENTS OF MILGRAM THE WISE:**

They are the only help Milgram can give you. ANTHEMIS should read them carefully.

**THE DOORS OF JOUANI THE HUMBLE :**

You should pass through them. For some of them you need the 3 sceptres of Bismuth.

**BILLY THE DREAMER'S WAND:**

When ANTHEMIS activates it a new path appears.

**ERINWHE'S CRYSTAL:**

There are five to be found.

DESIGN _____ Noël BILLY

PROGRAMMING _____ David FERNANDES

PC ADAPTATION _____ Claude AKRICHE

GRAPHICS _____ Noël BILLY

MUSIC _____ Christophe ZURFLUH

PROJECT LEADER _____ Christophe GOMEZ

TECHNICAL DIRECTOR _____ Bernard AURE

TESTS _____ Vincent NOIRET

ENTITY

GEBRAUCHSANLEITUNG

EINLEITUNG

DAS LORICIEL-TEAM DANKT IHNEN VIELMALS, DAß SIE SICH FÜR DIESES SOFTWAREPROGRAMM ENTSCHEIDEN HABEN. BEVOR SIE SICH AUF DEN SPUREN VON ENTITY INS ABENTEUER STÜRZEN, EMPFEHLEN WIR IHNEN, DIESE ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHZULESEN.

INHALTSVERZEICHNIS

LADEN DES SPIELS

Amiga 500, 500+, 600, 1200 & 2000:

IBM PC und kompatible Geräte

2

DIE LETZTE BOTSCHAFT VON MILGRAM DEM WEISEN

Wer war Milgram?

Die Video-Botschaft von Milgram an seine Tochter Anthemis

2

IHRE AKTIONEN

3

DIE OBJEKTE

Die Bonusse

Die Waffen

Die magischen Objekte

4

DAS SCHÖPFER-TEAM VON ENTITY

5



Copyright LORICIEL 1993

1

L A D E N D E S S P I E L S

Amiga 500, 500+, 600, 1200 & 2000:

Die Diskette ENTITY I in das Diskettenlaufwerk einlegen und den Computer einschalten.

Wenn Sie das Spiel direkt aufrufen möchten, ohne zuvor die Präsentation abzuspielen, die Diskette ENTITY 2 in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten.

IBM PC UND KOMPATIBLE GERÄTE

Erforderliche Konfiguration:

- ein PC AT mit 80386-Prozessor (vorzugsweise 20 MHz oder höher getaktet)
- 1 Festplatte
- 1 Diskettenlaufwerk High Density 3 1/4"
- 640 K RAM
- 1 VGA-Grafikkarte
- DOS 3.1 bis 5.00

Spiel installieren:

PC starten und DOS laden.

Die ENTITY I Diskette in das Laufwerk (A oder B) einlegen.

Zum Aktivieren des Laufwerks "A:" bzw. "B:" eingeben. "INSTALL" eingeben - nun brauchen Sie nur noch den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Das Installationsprogramm legt ein ENTITY-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte an.

Spiel starten:

PC starten und DOS laden.

Das Verzeichnis ENTITY auf Ihrer Festplatte aktivieren, indem Sie "CD ENTITY" eingeben.

"ENTITY" eingeben, um das Spiel zu starten.

DIE LETZTE BOTSCHAFT VON MILGRAM DEM WEISEN

Wer war Milgram?

In der Kategorie der ewigen Weisen war Milgram der größte. Seine perfekte Beherrschung der zeithistorischen Wissenschaften zusammen mit seinem einzigartig scharfen, logischen Geist ermöglichten ihm, im Alter von nur 420 Jahren das jüngste Ratsmitglied zu werden.

Der Rat zählte fünf bekannte Weise - einer aus jeder der bekannten Welten. Dieser Rat war es, der mit dem größten Konflikt der Geschichte unseres Universums konfrontiert wurde, und genießt deshalb auch heute noch besonderen Ruhm. Natürlich kennen Sie diese heldenhafte Phase unserer Geschichte, in der der Kampf gegen das schrecklichste irdische Monster, Entity, schließlich ein glückliches Ende nahm. Diesen Sieg verdanken wir eindeutig Milgram dem Weisen: er hat Entity in allen fünf Welten bekämpft und konnte letztendlich den Sieg davontragen, indem er Entity in einen Monolithen, einen unzerstörbaren Stein, einschloß. Unzerstörbar... Hundert Jahre später wurde Milgram einstimmig die höchste Auszeichnung des Rates verliehen: er wurde zum Großen Weisen ernannt.

Heute ist er verschwunden. Erfolgreiche Suchen im ganzen Universum gaben zu der Vermutung Anlaß, daß er sich durch eine Reinkarnation für immer verwandelt habe. Bis zu dieser Video-Botschaft, die wir soeben erhalten haben. Wir haben diese letzte Botschaft für Sie in Erden-Sprachen übersetzt:

Die Video-Botschaft von Milgram an seine Tochter Anthemis:

"Entity hat sich aus ihrem Monolithen befreit! Ich habe mich in diesen Monolithen verwandelt, ohne Möglichkeit der Rückkehr. So konnte ich das Monster überwachen, bin aber nunmehr handlungsunfähig und kann Euch nur noch informieren.

Die einzige Waffe, die dieses Monster töten kann, ist der magische Boomerang von Erimwe.

Und um Besitz von dieser Waffe ergreifen zu können, mußt Du die fünf Kristalle zusammentragen, die von den Wächtern der fünf Welten gehütet werden.

Suche und bekämpfe diese fünf Monster! Um sie aufzuspüren, mußt Du unterwegs die Pergamente finden, die ich bei meinem letzten Besuch versteckt habe!

Ich hoffe, die Zeit hat diese Pergamente nicht verblassen lassen, denn in jeder Welt mußt Du die drei Teil des Zepeters von Bismuth zusammentragen, um das Monster zu bekämpfen, und nur die Pergamente können Dir sagen, wo Du diese Teile findest."

2

ANTHEMIS wird gänzlich über den Joystick oder die Tastatur gesteuert. Hier die Tabelle der Befehle und deren Funktionen:

OBEN	NACH OBEN GEHEN oder SPRINGEN
UNTEN	NACH UNTEN GEHEN oder SICH BÜCKEN
LINKS	NACH LINKS LAUFEN
RECHTS	NACH RECHTS LAUFEN
FEUER	SCHIESSEN
P	PAUSE
ESC	ABBRECHEN

Und hier die Tasten und deren Joystick-Gegenstücke:

AUF AMIGA:

1. Die Pfeiltasten und die Leertaste oder die Taste SHIFT zum Schießen.
2. Wenn Sie Ihren Namen auf der High Scores Seite eingeben, können Sie mit Hilfe der Taste F10 einen Tastaturtyp wählen (AZERTY oder QWERTY, Standardeinstellung ist QWERTY).

Anmerkung: Wir empfehlen, auf AMIGA 1200 die Taste SHIFT zu benutzen.

AUF PC:

die Pfeiltasten und die Leertaste zum Schießen. Durch Aktivieren der Option SETUP zu Beginn des Spiels können die Tasten neu konfiguriert werden.

ACHTUNG:

Auf PC darauf achten, daß Ihr Joystick beim Starten des Programms genau in Mittelstellung steht.

ALLE 20.000 PUNKTE GEWINNEN SIE EIN ZUSÄTZLICHES LEBEN.

D I E B O N U S S E



DER SCHILD VON AUREMUS:

Mehrere Sekunden lang ist ANTHEMIS gegen alle Schäden geschützt, die die verschiedenen Monster ihr zufügen könnten.



DIE TÜR DES TESSON:

Durch dieses Objekt, das sich normalerweise im oberen Bereich befindet, wird ANTHEMIS an einen anderen Ort der Welt gebeamt.



DIE FLÜGEL VON BAILLUS:

Mit Hilfe dieser Flügel kann ANTHEMIS einige Sekunden lang fliegen.



DER SPIEGEL VON ALEXIS:

Durch Aktivieren dieses Spiegels gewinnt ANTHEMIS ein Leben.



DER ZAUBERTRUNK VON ROGER:

Durch diesen Trunk sammelt ANTHEMIS automatisch einige Energiepunkte.



DIE ARZNEI VON DAVID:

verleiht ANTHEMIS ihre gesamte ursprüngliche Energie zurück.



DER FIRE BALL:

Dies ist ANTHEMIS' ursprüngliche Waffe. Sie hat drei Leistungsstufen und ist äußerst präzise.



DER LASER:

Dies ist eine sehr wirkungsvolle Waffe. Auch sie hat drei Leistungsstufen.



DER BLITZ:

Dies ist eine Bonus-Waffe. Sie ist sehr gefährlich, funktioniert aber nur für kurze Zeit.

D I E M A G I S C H E N O B J E K T E



DAS ZEPTER VON BISMUTH:

In jeder Welt gibt es 3 davon. Ohne diese Zepter kann ANTHEMIS ihren Kampf nicht fortsetzen.



DIE PERGAMENTE VON MILGRAM DEM WEISEN:

Dies ist die einzige Hilfe, die Milgram Ihnen leisten kann. ANTHEMIS muß sie aufmerksam lesen...



DIE TÜREN VON JOUANI DEM BESCHIEDENEN:

Diese Türen sollten Sie durchschreiten. Für einige benötigen Sie die 3 Zepter von Bismuth.



DER STAB VON BILLY DEM TRÄUMER:

Sobald ANTHEMIS diesen Stab aktiviert, erscheint ein neuer Weg.



DER KRISTALL VON ERWINTHE:

Es müssen 5 dieser Kristalle gefunden werden.