

# SCORCHED PLANET VERSION DEMO

***For the latest information on Scorched Planet and Criterion Studios*** check out [www.csl.com/studios](http://www.csl.com/studios)

## ***Configuration exigée***

- Ordinateur IBM compatible PC, Intel Pentium 60 (P90 recommandé)
- DOS 5.0 ou supérieur
- Windows® 95 (pour exécuter la version Windows® 95)
- Souris et pilote de souris
- 8Mb RAM (16Mb recommandés)
- Lecteur de CD ROM double vitesse
  - Réactions rapides, grande aptitude à l'attaque et esprit tactique

## ***Installation***

- Insérez le CD dans votre lecteur CD-ROM (D normalement)
- **Windows® 95**

Cliquez deux fois sur `spdemo\install\windows\setup.exe`

Au cours de l'installation, vous avez précisé le groupe de programmes auquel devrait appartenir Scorched Planet (le groupe par défaut est Criterion Studios). Pour jouer à Scorched Planet, cliquez deux fois sur l'icône située dans le menu de ce groupe de programmes.

- **MS-DOS**

```
cd spdemo\install\dos
```

```
install
```

## ***Les règles du jeu de Scorched Planet***

La colonie Dator 5 subit les attaques des hordes de Voraxians en maraude. Les humains ont envoyé un signal de détresse à la Fédération Galactique. Cependant, votre vaisseau galactique est le seul dans les environs. Dator 5 est sur le point d'être pris d'assaut. Vous devez sauver les humains.

A l'aide de votre véhicule transformable de Type 16, vous devez défendre les humains de Dator 5 contre les attaques des Voraxians, qu'elles émanent du ciel ou des collines. Les Voraxians feront tout leur possible pour anéantir les humains ou pour les capturer et les ramener dans leur vaisseau-usine et leur faire subir un 'retraitement'. Vous devez protéger les humains et les téléporter dans votre vaisseau en orbite autour de la planète, où ils seront relativement mieux protégés.

Votre Type 16 ne peut transporter que 5 humains à la fois. Dépêchez-vous de les faire entrer dans votre tank tous terrains en ouvrant la porte (appuyez sur la touche 'Home' pour ouvrir/fermer la porte). Mettez les humains à l'abri en les téléportant par l'intermédiaire de la vanne spatiale flottante.

**Attention :** votre chasseur fonctionne au carburant. Si vous tombez à sec, vous serez immédiatement relégué(e) dans votre tank tous terrains. Vous trouverez peut-être des réserves de carburant dans les alentours ... ou peut-être qu'un Voraxian détruit vous laissera un cadeau. Il se peut également que vous découvriez une arme secrète/une décharge de carburant.

Les humains seront peut-être en mesure de vous aider. Les soldats (en uniformes jaunes) sont plus que capables de se défendre quand ils sont sous le feu d'une attaque. Les civils (uniformes bleus) ne sont pas à proprement parler des combattants... mais certains d'entre eux sont de fameux charognards et pourront vraisemblablement vous aider à trouver des pouvoirs. **Conseil** : soyez toujours à l'affût de nouveaux modes de transport et de pièces d'équipement : vous pourriez en avoir besoin pour accomplir votre mission.

Recherchez la "balise de la ville", qui apparaît chaque fois qu'une colonie est attaquée. Tous les humains se dirigeront alors vers leur balise. **Conseil** : si vous êtes suffisamment alerte, vous parviendrez peut-être à évacuer une colonie en vous emparant de la balise et en la déposant hors de la colonie.

Soyez à l'affût des araignées transformant les humains en zombies. Vous pouvez les soigner en leur prodiguant un anti-venin.

N'oubliez pas que vous ne pourrez rien ramasser hormis en conduisant votre tank.







## Armes

Pour sélectionner vos armes, il vous suffit d'appuyer sur le numéro de clavier approprié.

### Armes implicites

Type	Touche n°	Description de l'arme
Obus de mortier	1	Obus d'artillerie à tirs lents
Rayon laser	1	Laser ultra-rapide de faible puissance

### Armes pouvant être ramassées

Type	Touche n°	Description de l'arme	
Cargaison de plasma	2	Cargaisons de courte portée conçues de telle sorte à ne pas tuer les humains ; c'est idéal pour délivrer les humains prisonniers dans des cocons.	
Explosion sonique	3	Explosion de longue portée mais à tirs lents. Permet de diffuser de l'énergie sonique.	
Missile à tête chercheuse	4	Missile extrêmement puissant. Utilisez T pour cibler et L pour verrouiller puis tirez et n'y pensez plus.	
Multi-Missile	5	De faible puissance. Missile à tête chercheuse effectuant le ciblage automatiquement.	
Raide Trident	6	Version améliorée de la combinaison obus /laser puisqu'elle permet une explosion plus importante et un champ de tir plus large.	
Mines	8	Mines de proximité hautement explosives. Se lancent vers l'arrière.	

## ***Pouvoirs***

<b>Article</b>	<b>Description</b>
----------------	--------------------

Carburant	Permet de recharger 25% du carburant.
-----------	---------------------------------------



Boucliers	Permet de recharger 20% du bouclier.
-----------	--------------------------------------



Boucliers max.	Permet de recharger l'intégralité du bouclier.
----------------	--



Carte améliorée	Carte du terrain.
-----------------	-------------------



## ***Articles en stock***

Pour savoir comment sélectionner et utiliser ces articles, veuillez consulter la section **Commandes clavier**.

<b>Article</b>	<b>Description</b>
----------------	--------------------

Balise de la ville	Dès qu'une colonie est attaquée, une balise apparaît (sur le radar, cela ressemble à un cercle rouge). Les humains de cette colonie se mettront automatiquement à sa poursuite pour se mettre sous son influence. Vous pouvez utiliser la balise pour rassembler les humains dans une zone non menacée.
--------------------	---



A-Tron	Attractotron pouvant attirer les Voraxians pendant 1 minute.
--------	--



R-Tron	Repellotron pouvant repousser les Voraxians pendant 1 minute.
--------	---






Anti-Venin	Vous soignerez les Zombies en le larguant à leur proximité.
------------	---



## ***Articles spéciaux***

<b>Article</b>	<b>Description</b>
----------------	--------------------

Camion	Grâce à lui, les humains pourront être conduits à leur balise.	
Radeau	Les humains peuvent s'embarquer sur un radeau pour traverser des étendues d'eau.	
Indicateur de régénérescence	Indique qu'un article ramassé se régénère.	



## Comportement des humains

La clé du jeu est de comprendre le comportement des humains et de faire en sorte que les humains vous aident. Pour ce faire, vous devez savoir exactement comment les humains se comportent vis à vis des Balises et des autres objets.

Si vous appuyez sur Home pour faire venir les humains dans votre tank, vous outrepasserez tous leurs autres comportements.

Si les humains se situent sous l'influence de la balise, ils se conformeront à leur comportement implicite.

Si vous transportez un humain hors de l'influence de la balise, il se conformera à son comportement implicite.

Type	Comportement implicite	
Soldat	Tout soldat attaquera les Voraxians s'ils se trouvent dans les environs. Si une tourelle se trouve dans les parages, le soldat l'utilisera. Si les Voraxians ne sont pas dans les environs, tout soldat n'aura de cesse de se diriger vers sa balise.	
Civil	Tout civil ramassera les pouvoirs qui se trouvent sur son passage et il les laissera à la balise. Si aucun pouvoir ne se trouve dans les parages, le civil se dirigera vers sa balise.	

Si vous déplacez la balise, les humains situés en dehors de son influence se dirigeront vers cette balise.

Si, alors qu'il est en dehors de l'influence de sa balise, un humain tombe sous l'influence d'une autre balise, il considérera cette nouvelle balise comme la sienne propre.

## Commandes

Commande par souris	Fonction
Bouton droit de la souris (RMB)	accélérer (cliquez deux fois pour une vitesse accrue du tank)
Bouton gauche de la souris (LMB)	tirer
Alt + déplacement de la souris	déplacer la tourelle du tank vers le haut ou le bas
Déplacement de la souris	direction du véhicule

**Commandes clavier**

Home

Fin

Esc

. /

Shift

Ctrl

Flèches

Tab

£

Entrée

Barre d'espace

° +

Alt + flèches vers le haut/bas

P

S

T

L

M

F1

F2

F3

F4

F5

F6

F7

F8

F9

**Indications du radar**

point blanc

point jaune

point bleu

point rouge

point violet

carré rouge

**Fonction**

la porte du véhicule s'ouvre/se ferme en appelant les humains à monter à bord

transformation du véhicule

sortie vers l'écran des Options

portée du radar plus basse/haute

accélérer (cliquez deux fois pour une vitesse accrue du tank)

tirer

direction du véhicule

visualisation carte allumée/éteinte

passer en revue les articles en stock

utiliser l'article en stock sélectionné

déplacer le véhicule de 180 degrés

luminosité moins/plus

déplacer la tourelle du tank vers le haut ou le bas

faire une pause

ombres en fonction/hors fonction

sélectionner la cible du missile à tête chercheuse

se verrouiller sur la cible sélectionnée

faire apparaître les angles de la caméra du missile à tête chercheuse

visualisation du cockpit

visualisation de la première personne

visualisation du haut vers le bas

orientations fixes de la caméra

visualisation fixe de la poursuite

visualisation fixe de l'arrière

visualisation du côté gauche

visualisation du côté droit

visualisation mobile de la poursuite

***Affichage du cockpit***



Scorched Planet(tm), (c) 1995,1996 par Criterion Studios. Tous droits réservés. Criterion Studios est une filiale de Criterion Software Ltd., affiliée à la société Canon. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation.