

# AQUAVENTURA

Taken from Amiga-Manuals-Website

**FRANÇAIS**

## **Ce produit est sous copyright**

Ici, chez **Psygnosis**, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par **Psygnosis Ltd.** à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de **Psygnosis** si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par **Psygnosis Ltd.**

Le produit ***Aquaventura***, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de **Psygnosis Ltd.** qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de **Psygnosis Ltd.**

**Psygnosis** © et les sigles associés sont des marques déposées de **Psygnosis Ltd.**  
L'illustration de la couverture d'***Aquaventura*** est Copyright © 1992 **Psygnosis** et  
Roger Dean

**Amiga™**, **AmigaDOS™** et **Kickstart™** sont des marques déposées de  
**Commodore-Amiga Inc.**

**Psygnosis Ltd.**, South Harrington Building,  
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.  
Tel: (051) 709 5755

**Copyright © 1992 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés**

# AQUAVENTURA

## AVERTISSEMENT

C'est une crime de vendre, louer, offrir à la vente ou au louage ou de distribuer d'aucune façon des copies illégales de ce logiciel ordinateur, et toute personne coupable sera poursuivie.

Toute information concernant le copiage illégal doit être envoyée à The Federation Against Software Theft - 19 44 628 660377.



**LE COPIAGE  
ILLEGAL EST  
UN VOL!**

# COMMENT CHARGER

**IMPORTANT:** Il faut toujours éteindre votre machine pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas il se peut que vos disquettes maîtres *Agony* soient contaminées par un virus. Voir l'Avertissement Virus et l'Avis de Garantie dans ce mode d'emploi pour de plus amples informations.

## AMIGA

Allumez votre ordinateur. Si on vous le demande, insérez une disquette Kickstart. Quand une demande pour une disquette Workbench est affichée, insérez la disquette 1 de *Aquaventura* dans le lecteur interne de votre ordinateur. Insérez la disquette 2 quand on vous les demande.

Vous jouez à *Aquaventura* avec un joystick branché dans le deuxième port d'accès joystick.

## CONSEILS DE CHARGEMENT

Si, quand vous allumez votre ordinateur, 45 secondes s'écoulent sans que l'écran de titre ne soit affiché, il se peut qu'il y ait un problème avec votre système ordinateur. Vérifiez toutes les connexions de l'ordinateur et assurez-vous que les instructions ci-dessus ont été suivies à la lettre. Si vous êtes certain que votre ordinateur fonctionne correctement (d'autres logiciels se chargent correctement) et vous ne pouvez toujours pas charger *Aquaventura*, il se peut qu'il y ait une anomalie de disquette. Dans ce cas **Psygnosis Ltd.** remplacera gratuitement la disquette. Tous les produits **Psygnosis** sont couverts par une garantie complète - voir la page 21 pour les détails.

### Avertissement Virus!

Ce produit est garanti libre de tout virus par Psygnosis. Psygnosis Ltd. n'accepte aucune responsabilité pour les dommages éventuellement causés à ce produit s'il est contaminé par un virus. Veuillez voir la page 21 de ce mode d'emploi pour détails.

Afin d'éviter la contamination par virus, assurez-vous que votre machine est toujours éteinte pendant au moins 30 secondes avant de charger ce jeu. Veuillez voir la page 21 pour plus d'informations au sujet des virus et votre garantie.

# AQUAVENTURA

*Il est devenu presque traditionnel dans les manuels de scénarios de jeux sur ordinateur de commencer par un holocauste nucléaire. Cependant, chez nous, à Psygnosis, nous cherchons toujours des voies innovantes pour agrémenter nos jeux...*

*Mmm...*

*Um...*

*Err...*

*Oh, Au diable!*

Il y avait quelques survivants de l'holocauste. La plupart vivaient et travaillaient dans des laboratoires de recherche comestible, dans les profondeurs de l'eau, à l'époque du carnage. Ces laboratoires étaient séparés et indépendants. Ils avaient leur propre source d'énergie, la nourriture qu'ils cultivaient restait sans aucun risque de contamination radioactive (et cela pouvait durer pour les années à venir) et la distillerie était toujours intacte. Donc les survivants

pouvaient rester totalement à l'écart des effets de l'holocauste jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de risque -fût-ce possible un jour- de retourner à la surface.

Tous les systèmes de communication extérieure apparaissaient inactifs, c'est pourquoi les survivants envoyaient régulièrement des patrouilles de leurs vaisseaux monoplaces subaquatiques pour tenter de découvrir d'autres colonies dans une situation similaire à la leur.

Ils en trouvèrent huit.

Des communications s'établirent, on construisit des AquaTunnels pour relier les colonies (voyager dans de l'eau contaminée sans protection était mauvais pour l'appareil comme pour le pilote) et ils se mirent à travailler ensemble pour renforcer leur flotte de vaisseaux afin de pouvoir aller chercher plus loin. Ces AquaVaisseaux, bien qu'étant bien armés, étaient principalement utilisés pour des missions d'entraînement et de reconnaissance.

---

Les Spurciens arrivèrent sur la Terre avec un but: piller, saccager, ravager (ils ne savaient même pas compter). Et avec une flotte d'appareils aussi puissante que la leur, cette planète mourante était un monde facile à conquérir.

Les humains ne savaient pas ce qui les avait frappé et, bien que de

nombreux AquaVaisseaux avaient été envoyés pour contrer l'attaque, la bataille fut brève. Mais les pertes Humaines furent énormes.

Ceux restés en vie convergèrent vers la colonie No 1 et s'enfuirent vers les étoiles à bord de Genesite, un vieux croiseur d'Irrigation qui passait juste par là.

Les Spurciens préparèrent l'envoi d'une unité de vaisseaux de combat pour le suivre et le détruire...

---

*A bord de Genesite:*

Une assemblée fut convoquée par Lekan, le seul membre survivant du conseil gouvernant.

Tout le monde se réunit dans l'une des plus grands entrepôts alimentaires et on attendit le discours de Lekan.

“Mes amis, j'ai peur que nous soyons face à un dilemme, voire pire, que l'on puisse le croire.”

“ Comment cela pourrait-il être pire? Nous sommes au milieu de nulle-part, sans aucune maison où aller, des étrangers détruisent notre passé et notre avenir redoutable, pour ne pas dire le pire!

Comment pourrions-nous être plus au bord du gouffre?”

Lekan regarda simplement Ridder, voulant laisser passer son accès de colère. “Puis-je continuer?”

“Dans notre précipitation en quittant la terre, nous n’avons pas eu le temps de ramener le régénérateur de source d’énergie exigé par Genesite pour entretenir ses systèmes de maintien en vie. Dans environ quatorze heures, nous mourrons de manque d’oxygène.”

Le silence dans les clans était absolu - excepté un “Fabuleux” faiblement murmuré mais fortement sarcastique, venu de quelque part du fond de l’assemblée.

“Le seul espoir pour nous, seuls rescapés de l’humanité, va à notre meilleur pilote, Josh Aldrin, pour descendre chercher le seul AquaVaisseau restant sur la terre et récupérer le régénérateur.”

Tous les yeux se tournèrent vers Josh.

Sans hésiter, il accepta la mission. Mains sur les hanches, il dit:”Il vaut mieux mourir pour quelque chose auquel on croît que s’asseoir et attendre la mort qui s’annonce.” Josh réalisa que ceci était une chose stupide à dire mais c’est comme s’il s’en était déjà débarrassé.

“...Il y a un autre problème.”

L'assemblée regarda Lekan avec résignation.

On entendit à nouveau "Fabuleux".

"Je ne sais pas vraiment dans quelle colonie se trouve le générateur. Les huit colonies l'ont utilisé pour tenter d'en faire des copies et donc intensifier les fournitures d'énergie dans chaque complexe. Il peut être n'importe-où."

"Pas de panique", dit Josh. "Ca me prendra juste un peu plus de temps pour le trouver, c'est tout."

"Hourrah! Josh Aldrin!" reprit l'assemblée en chœur.

Josh ne put s'empêcher de lâcher quelque autre dicton banal si telle était la réaction qu'il allait en obtenir.

Lekan poursuivit, " Nous avons analysé les forces spurciennes et je dois dire que cela semble encourageant. Leurs défenses de surface consistent en de petits vaisseaux d'attaque électriques. Ils sont disposés près de générateurs sur toute la surface. Vous devrez éliminer ces générateurs pour couper l'alimentation d'énergie du vaisseau ennemi et vous débarrasser des autres vaisseaux restant sur l'espace. Ceci supprimera les panneaux solaires pour attaquer."

"C'est tout?" demanda Josh.

"Je n'ai même pas encore commencé, Josh. En fait, c'est maintenant le plus délicat: les panneaux solaires protègent des

Pyramides construites par les Spurciens pour nous empêcher l'accès aux AquaTunnels. Celles-ci doivent être détruites pour vous permettre d'utiliser les tunnels. Cependant, détruire les Pyramides va éveiller le Gardien du tunnel. Le Gardien doit être éliminé avant de pouvoir entrer dans le tunnel.”

“Et qu'est-ce-que je fais *après* mon p'tit déjeuner?” rétorqua Josh.

On l'ignora.

“Une fois le Gardien éliminé, vous pourrez entrer dans le système de l'AquaTunnel. En traversant le Tunnel, vous êtes susceptibles d'être attaqués par de petits vaisseaux de combat, cependant, ceux-ci ne devraient poser aucun problème à un pilote de vos compétences, Josh. Ce tunnel vous conduit à la prochaine colonie. A la sortie de chaque tunnel se trouve un dépôt automatisé d'armes ennemies. Là, vous serez pourvu d' une arme supplémentaire - soit Plasma/Laser ou Chaser - et serez pleinement réapprovisionné en énergie et en missiles.”

“Pourquoi?” demanda Josh.

“Ne vous en faites pas pour ça maintenant. Tâchez simplement de servir la bonne cause. Maintenant, où en étais-je? Ah oui.

Il y a huit colonies à chercher,Josh. Ne nous laissez pas tomber. Si vous échouez, nous sommes tous morts.”

Josh ne dit rien.

“Comme les AquaVaisseaux ne sont pas construits pour des vols dans l’espace lointain, nous vous descendrons jusqu’à un point proche de la terre. Nous sommes susceptibles de représailles de l’ennemi, donc quittez le vaisseau aussi vite que possible s’il vous plaît, nous ne voulons pas rôder par là trop longtemps. Et ne grillez plus d’hommes d’entretien du hangar si vous pouvez l’éviter.”

Parmi d’encourageants bravos et des “fabuleux” acclamés, Josh disparut dans son AquaVaisseau., déterminé à sauver sa race...sauf l’homme qu’il grilla en partant...

Alors qu’il partait, les Spurciens attaquèrent Genesite et la détruisirent rapidement. En voyant le vaisseau exploser dans son rétroviseur arrière, Josh Aldrin réalisa qu’il n’avait pas d’autre choix que de mettre le cap sur la terre pour venger la race humaine. Il n’y avait donc plus aucun intérêt à trouver le régénérateur, il allait simplement raser les huit colonies et leur bourrer dedans! Ou mourir dans sa tentative.

“Fabuleux.”

*Musique d’attente...*

## **AQUAVENTURA - Le jeu.**

Votre objectif sur chaque niveau est de détruire les panneaux solaires qui protègent la Pyramide spurcienne, puis l'attaquer et vaincre son Gardien pour accéder à l'AquaTunnel et à la prochaine confrontation.

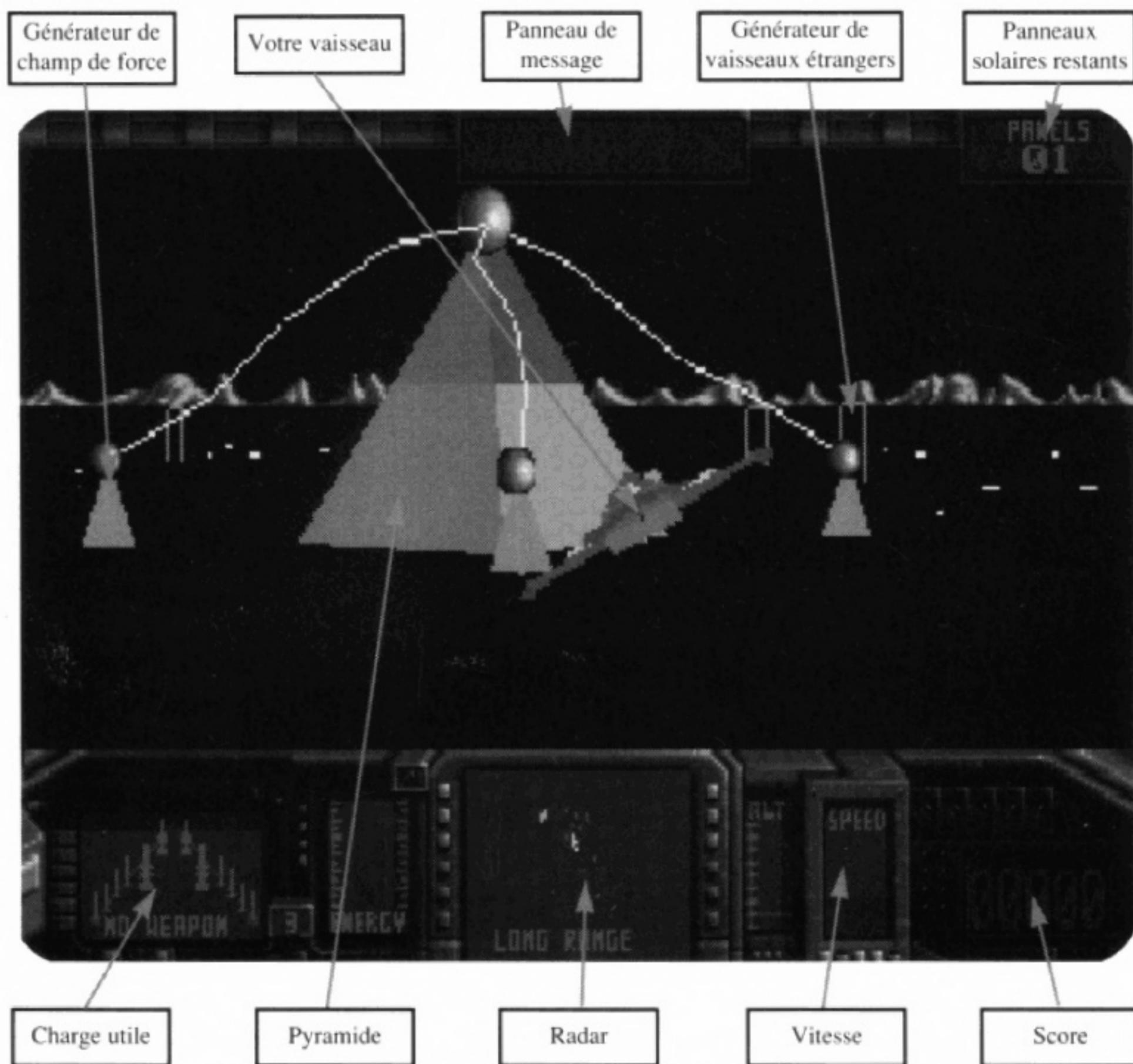
Sur chaque niveau, vous affrontez les générateurs ennemis qui créent les forces d'attaque spurciennes. Les générateurs lancent le vaisseau étranger puis plongent dans l'eau pour se protéger. Cependant ils réapparaissent rapidement pour lancer d'autres vaisseaux. Les générateurs n'ont qu'une vie - une fois utilisés ils demeurent inutilisables. Donc, en les détruisant, vous réduisez la menace étrangère sur chaque niveau.

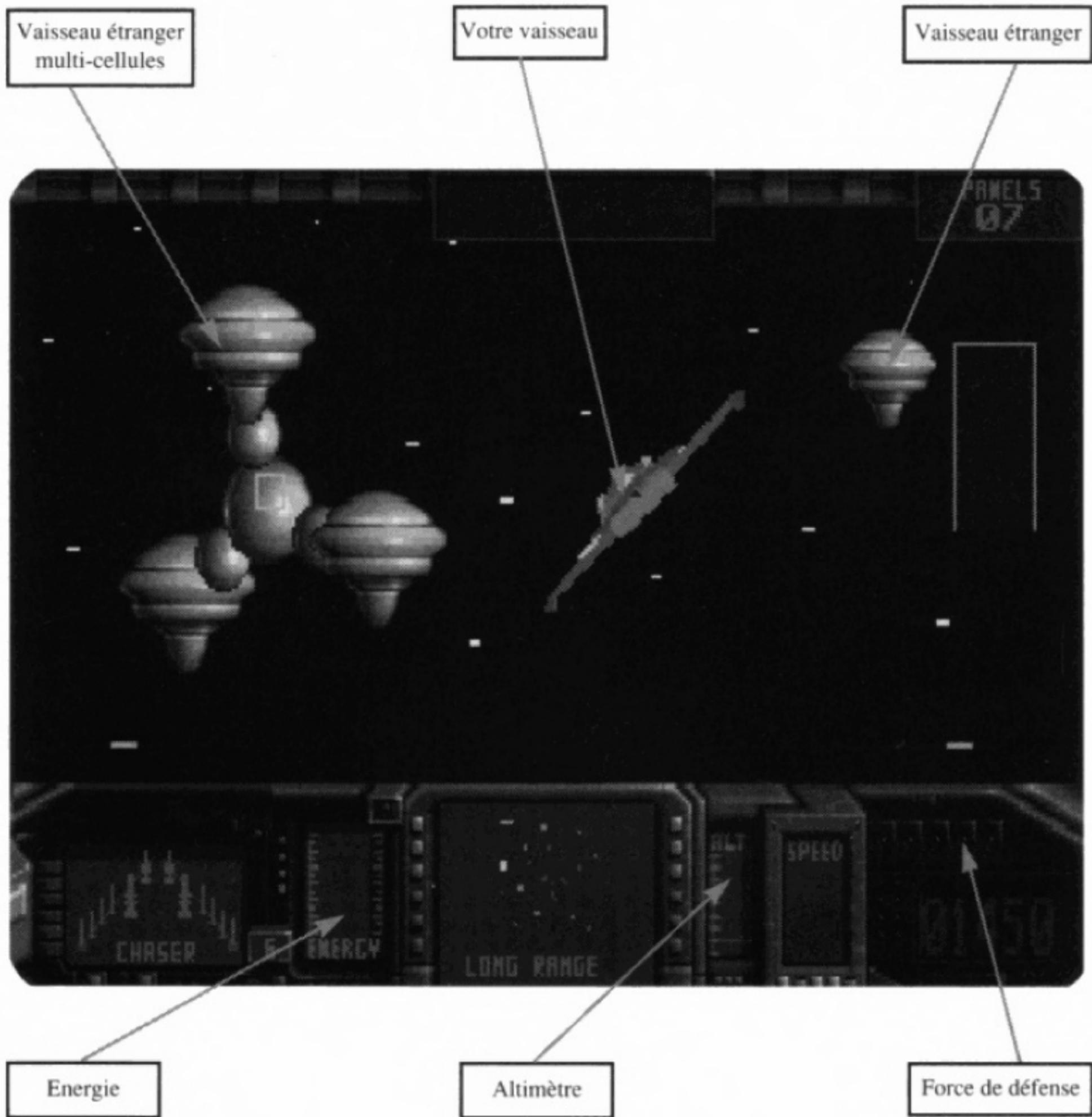
En détournant le vaisseau étranger, vous devriez également attaquer leurs panneaux solaires. Après les avoir détruits, alors vous devez détruire la Pyramide pour éveiller son Gardien.

Cependant, la Pyramide est défendue par quatre générateurs de champ de force qui le chargent avec une puissance électrique suffisante pour contrer une attaque que vous pourriez exercer sur elle. Ces générateurs ne peuvent être détruits qu'une fois leur propre système de protection et les panneaux solaires anéantis.

Battez le Gardien pour gagner l'accès à l'AquaTunnel et à la prochaine base. Le tunnel est patrouillé par des forces ennemies qui doivent être détruites si vous devez le traverser.

Tout au bout du tunnel d'accès se trouve le dépôt d'armes ennemies. Là on vous récompense par une arme supplémentaire, vous refaites également le plein d'énergie et de missiles pour votre vaisseau, prêt pour le prochain niveau.





## Dominantes du jeu:

### Votre vaisseau

Même si votre bâtiment est un AquaVaisseau, sa capacité à voyager sous l'eau est limitée, due à la contamination de l'eau suite à l'holocauste - bien qu'il puisse pour quelques secondes en une fois, il serait plus prudent de traverser l'eau en utilisant les AquaTunnels.

### Vos armes

Plasma: Vous débutez votre poursuite avec déjà cette arme. La plus difficile à pointer et la moins puissante de votre arsenal.

Missiles: Vous commencez votre poursuite armée de trois d'entre eux. Bloquez-vous sur votre cible (appuyez sur la touche Shift de droite) et tirez. Ils ont une portée limitée.

Laser: Vous sont fournis (alternativement avec Chaser) lorsque vous visitez le dépôt d'armes. Facile à pointer et assez puissante.

Chaser: Fournis dans le dépôt d'armes (alternativement avec Laser) et vous présente un système un système de visée de forme carrée à l'aide duquel vous pointez votre arme plasma.

### Signaux radar

Jaune = Pyramide, Vert = Panneaux solaires, Rouge = Missiles, Violet = Générateur et vaisseau étranger, Noir = Votre feu, Blanc = Votre vaisseau, Bleu clair = Draineur d'énergie.

### Panneaux solaires

Détruisez le nombre de panneaux solaires demandé dans chaque colonie. Mais attention à leurs SAMs.

### Pyramides

Les pyramides sont protégées par quatre générateurs de pouvoir de défense qui doivent être détruits avant qu'elles s'ouvrent.

### Les Gardiens

Sortent des Pyramides ouvertes. Ils sont de plus en plus résistants à mesure que vous progressez dans les colonies.

### L'AquaTunnel

Evitez les côtés du tunnel et expédiez les vaisseaux étrangers sur votre route. Votre force de défense est indiquée en bas à droite de l'écran.

### Le dépôt d'armes ennemies

Votre vaisseau y entre automatiquement et est réapprovisionné en énergie et en missiles, plus une arme supplémentaire (Laser ou Chaser).

Embêté par *Beast*? Perdu par *Leander*? Impossible de maîtriser ces charmants petits *Lemmings*? Eh bien ne désespérez pas mes amis, l'aide est à portée de la main:

Si vous avez des problèmes avec quelque jeu de Psygnosis, appelez simplement ce numéro - **19.44.51.707.2333** - et notre équipe experte de joueurs vous réduira tous vos problèmes.

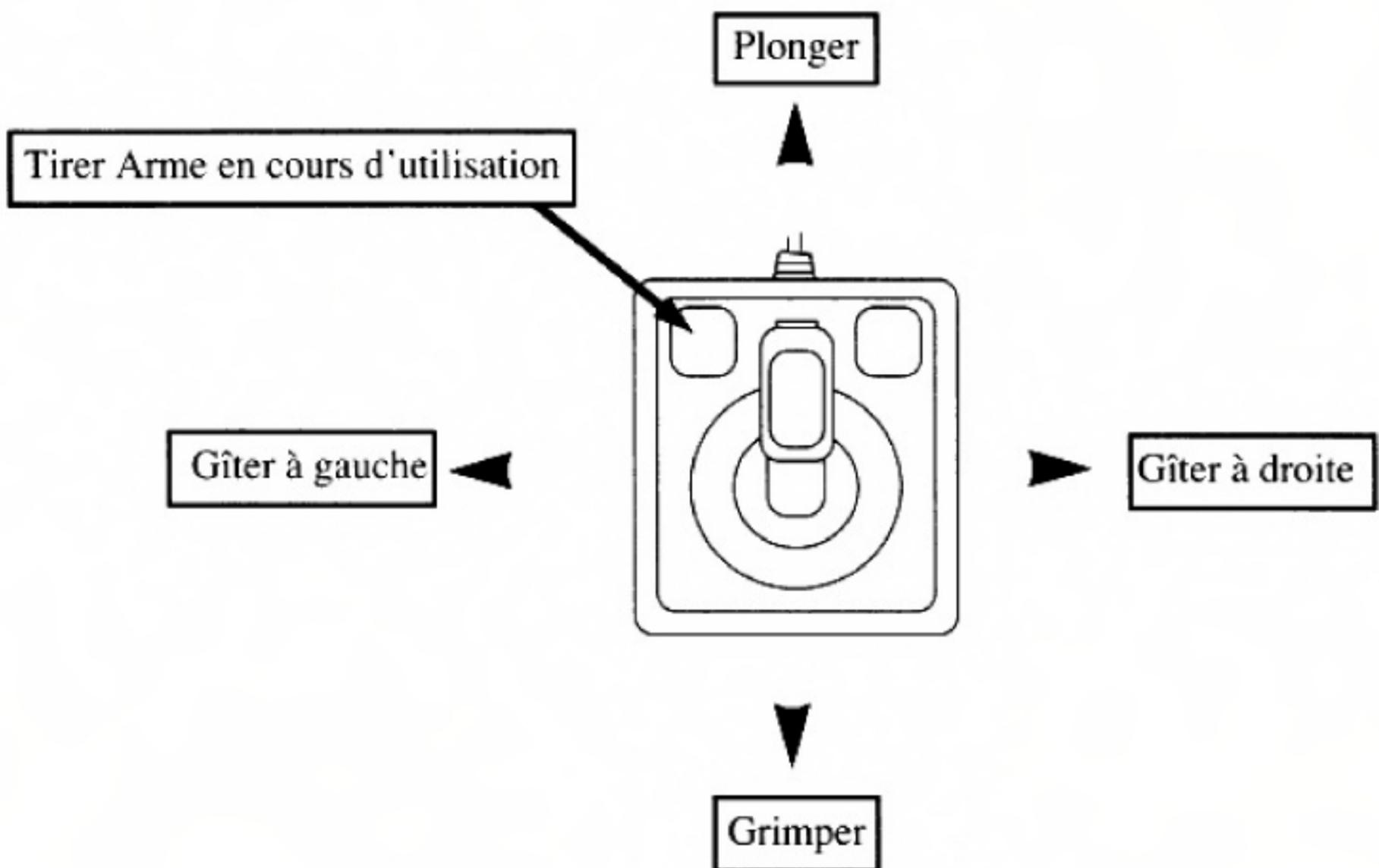
**La ligne S.O.S. Psygnosis:** plus utile qu'une chose inutile utile quand on ne l'utilise pas...probablement.

## CONTROLES

Deux méthodes de contrôle caractérisent *Aquaventura*, l'une ou l'autre pouvant être choisie par l'écran d'options.

### METHODE DE CONTROLE No 1

#### **Contrôles Joystick :**

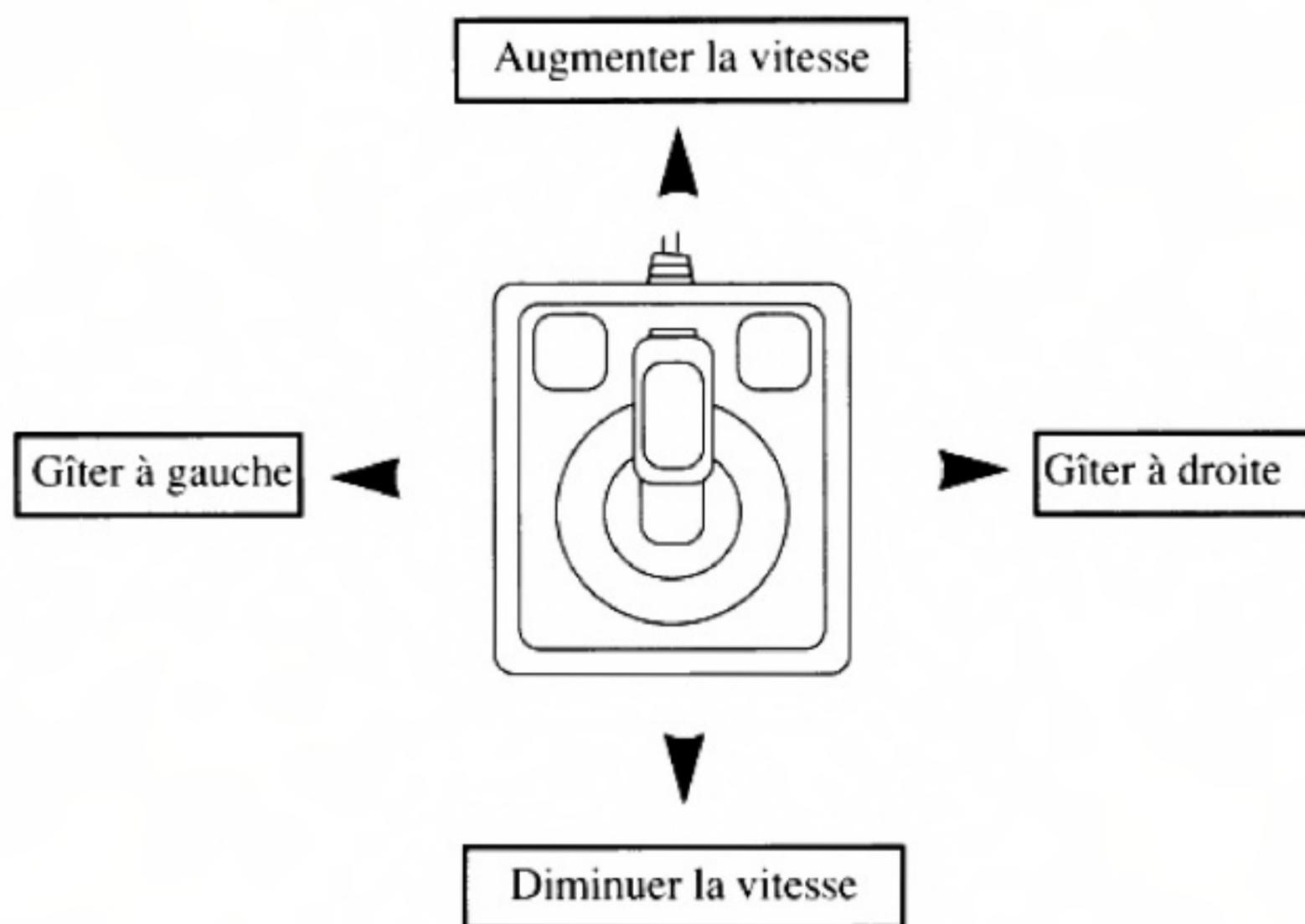


## Contrôles clavier supplémentaires dans la méthode de contrôle No 1:

F1 - F10 - Contrôle de vitesse (F1 étant la vitesse la plus faible)

## METHODE DE CONTROLE No 2

**Joystick avec bouton de feu appuyé :**



## CONTROLES DE CLAVIER

*Aquaventura* implique également l'usage de diverses touches pour contrôler toute les manoeuvres possibles du vaisseau. Celles-ci sont:

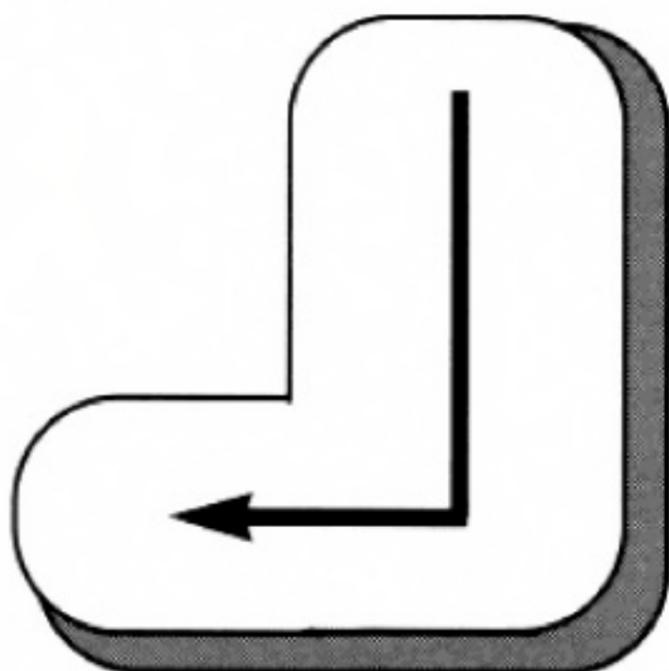
**Barre espace**

Arme auxiliaire



(Shift  
de droite)

Pointer le missile



Tirer le missile



Annuler le blocage  
sur cible



Interrupteur de  
portée radar  
courte/longue



+



Sortir



Voir canon O/N



Pause

## LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd.** Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

**Psygnosis** décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer **SEULEMENT LES DISQUETTES** à **Psygnosis**.

### Générique

Programmeur.....Bill Pullen  
Concept .....Ian Hetherington  
Graphiques.....Garvan Corbett, Jim Bowers  
.....Jeff Bramfitt & Neil Thompson  
Musique .....Tim & Lee Wright  
Produit par .....Richard Browne & Nick Burcombe

**COPYRIGHT © PSYGNOSIS 1992**