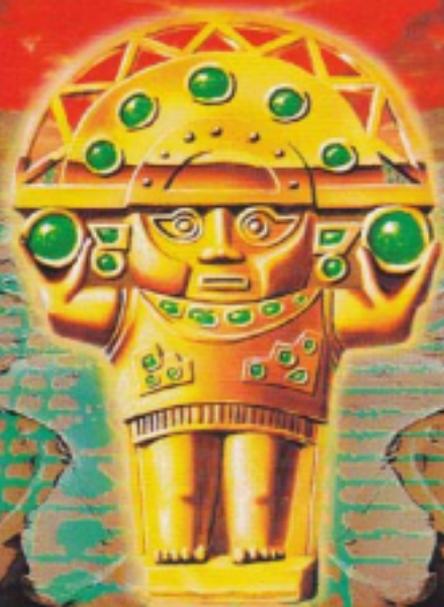


COKTEL VISION

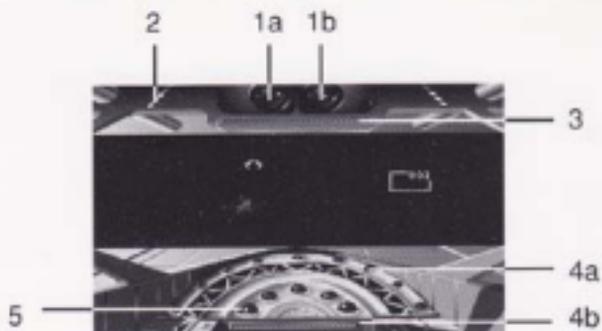
# INCA



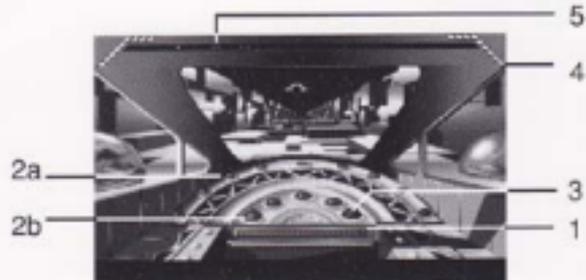
PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

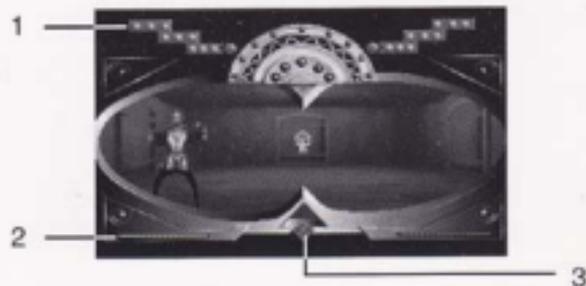
# A



# B



# C



# INDEX

English	4 - 9
Français	10 - 16
Deutsch	17 - 22
Nederlands	23 - 28

## CREDITS

Design: Y. CHOSSE  
 Puzzles: S. RESSOT  
 Programming: M.D.O.: M. MARCIACQ, A. THEVENIN  
 Synthetic pictures: F. CHAUVELOT  
 Music composed and arranged by: G. DOUIEB  
 Guitar: P. FALCAO  
 Keyboard: B. SOURISSE  
 Song "INCA PEOPLE": J.M. MARRIER  
 Soundtrack: BIBAPELULA  
 Voices: P. VAUVILLE/M. ALBERT/A. QUINTANILLA  
 For Philips Interactive Media France:  
 Bertrand GIBERT/Dominique LEMPEREUR/  
 Armelle LOGHMANIAN/Jean-Claude ROCLE  
 Voix Françaises: STUDIO OLIVIER LEDCUX

Philippe VAUVILLE/Marina ALBERT  
 Deutsche Bearbeitung: Huayna Capac -  
 Rainer SCHMITT/  
 Aguilre - Gerhard GARBERS/Accla -  
 Sabine FALKENBERG/  
 Produktion - UMS/CTV PRODUCTION  
 Nederlandse: Aguilre - Carol VAN HERWIJNEN/  
 Accla - Francine DREESSEN/Huayna Capac -  
 Wim VAN ROOIJ/  
 Soldier - Jaap RIJFF/Namator - Jan NONHOF  
 Nederlandse Bowerkerk - META SOUND  
 Production: Jean-Claude LARUE/Roland OSKIAN

## PREFACE

Comment se fait-il qu'une poignée d'aventuriers, 170 à 200 hommes, ait pu venir à bout d'une armée de plusieurs dizaines de milliers de soldats bien entraînés ? Lorsque Francisco Pizarro entreprit la conquête du Pérou en 1532 (environ 40 ans après la « découverte de l'Amérique »), son armée n'était équipée que de quelques mousquets et d'une vingtaine de chevaux. En face de lui, ATAHUALPA l'Inca, était à la tête d'un empire immense, le Tawantinsuyu, qui s'étendait du Chili à l'Équateur en passant par la Bolivie, le Pérou et une partie de l'Amazonie. Cette question est le point de départ du scénario de INCA.

Mais cette civilisation recèle également beaucoup de mystères qui ne seront probablement jamais élucidés. Ainsi les « lignes » de Nazca s'étendant rectilignes sur des dizaines de kilomètres et leurs formes ne sont visibles qu'en altitude, certaines pierres utilisées pour la construction des temples pèsent plus de 300 tonnes et sont tellement bien assemblées sans mortier, qu'on ne peut y glisser une lame de couteau ... !

Nous sommes donc en 1525 auprès de l'INCA HUAYNA CAPAC. Il connaît la présence des conquistadores; il va mourir, mais il est serein car les pouvoirs des Incas ne tomberont pas entre les mains des

étrangers. Il les a mis en lieu sûr, dans l'espace temps. Son Camac, son esprit, va attendre l'accomplissement de la prophétie. EL DORADO viendra dans presque cinq siècles afin d'entreprendre la grande quête qui fera de lui le nouvel INCA. Inti, le soleil, recommencera à briller sur l'empire renaissant. Es-tu cet élu, Toi qui l'éveilles dans le corps d'EL DORADO, niché dans un monolithe parcourant l'espace temps ? L'esprit de HUAYNA CAPAC est présent à tes côtés, il te guidera tout au long de ta quête. Va, EL DORADO, le temps de la prophétie est venu, tu devras retrouver les trois pouvoirs des Incas afin que l'Empire renaisse.

## INTERACTIVITE

### SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Au début de chaque phase de jeu, un code secret composé de 6 chiffres s'affiche. Note-le précisément, il est la clef indispensable pour revenir dans cette phase lors d'un chargement.

Pour charger une partie, et revenir au début de la phase de jeu que tu souhaites, entre successivement les six chiffres que tu as obtenus après avoir sélectionné l'option "REPRISE D'UNE PARTIE".

### LES DEPLACEMENTS SPATIAUX

Lors de tes déplacements spatiaux, tu piloteras le Tumi, l'arme sacrificielle, le symbole du pouvoir des



Incas. Oh, ne t'inquiète pas, tu ne feras pas couler le sang, car il est armé pour t'aider à faire renaître notre civilisation et non pour détruire la vie. Il met en oeuvre la puissance d'un soleil pour projeter des sphères d'énergie spatio-temporelle afin de propulser les ennemis de la renaissance hors de ton continuum.

Vois comme ce chef-d'oeuvre est admirable...

**FIGURE A**  
 1a : Gauch : Radar arrière  
 1b : Droit : Radar avant

\* Point rouge : écho de l'objectif  
 \* Point blanc : écho d'un ennemi  
 \* Point vert : écho d'un ennemi accroché

2 : Vitesse

3 : Limitateur de fusion nucléaire  
 (stoppe le tir en cas de surchauffe)

4a : 9 Petites pierres : bouclier des gemmes sacrées. Ce bouclier est chargé complètement à chaque nouvelle phase d'action ou après la perte d'une vie.

4b : Témoin de décharge d'une gemme

5 : 5 Grosses pierres : nombre de retours dans le proche passé restant.

Si tu perds les 9 gemmes du bouclier lors d'une phase d'action, je te renverrai au début de cette phase, mais je n'ai le pouvoir de le faire que 5 fois pour toute ta quête.

**Utilisation de la télécommande:**

Bouton 1 : tir

Bouton 2 : premier clic, accélération ;  
 deuxième clic, décélération

Mouvements du joystick : déplacements du vaisseau

## SURVOL DE PLANETES

*Ton but, El Dorado, arriver le premier au bout du canyon*

**FIGURE B** 1 : Limitateur de fusion nucléaire  
 (Stoppe le tir en cas de surchauffe)

2a : \* 9 petites pierres :  
 bouclier des gemmes sacrées.

Ce bouclier est chargé complètement à chaque nouvelle phase d'action ou après la perte d'une vie.

2b : Témoin de décharge d'une gemme

3 : \* 5 grosses pierres :  
 nombre de retours dans le proche passé restant.

Si tu perds les 9 gemmes du bouclier lors d'une phase d'action, je te renverrai au début de cette phase, mais je n'ai le pouvoir de le faire que 5 fois pour toute ta quête.

4 : Vitesse

5 : Positions relatives des ennemis  
 par rapport à toi

\* Points rouges : tes ennemis  
 \* Point blanc : ton vaisseau

**Utilisation de la télécommande:**

- Bouton 1 : tir
- Bouton 2 : premier clic, accélération ;  
deuxième clic, décélération

Mouvements du joystick :  
déplacements du vaisseau

*Tu devras également compter sur tes jambes pour te déplacer, El Dorado. Tu porteras alors la coiffe (le casque des initiés) qui, comme tu peux le voir, est bien équipée :*

- FIGURE:**
- C** 1 : Nombre d'ennemis présents dans ton continuum
- 2 : Limitateur de fusion de ton projecteur d'énergie de poing : stoppe le tir en cas de surchauffe
- 3 : La pierre indique la direction d'Inti. Sers-t'en comme d'une boussole.

**UTILISATION DE LA TÉLÉCOMMANDE:****En mode déplacement :**

- \* Bouton 1 : avancer
- \* Bouton 2 : accès au plan du labyrinthe
- \* Mouvements du joystick :  
Avancer  
Rotation gauche ou droite

**En mode tir :**

- \* Mouvements du joystick :  
déplacement du curseur tir
- \* Bouton 1 : tir

**LES ENIGMES**

Pour l'ensemble des énigmes, tes manipulations sont simplifiées à l'extrême; ne sont actives que les zones ou objets dont le nom s'affiche en haut de l'écran en déplaçant le curseur...

**L'ECRAN est partagé en trois zones :**

- l'inventaire, qui apparaît quand le curseur est amené en haut de l'écran ; le visage de Huayna Capac y est présent. N'hésite pas à cliquer dessus afin d'obtenir conseils et renseignements.
- la partie centrale où se déroule l'aventure,
- la fenêtre des textes, qui se trouve en bas de l'écran.

**LE ROLE DES CURSEURS:**

Promener le curseur sur l'écran correspond à l'action d'examiner. Ceci permet de repérer les objets, personnages ou endroits remarquables, leur nom s'inscrit alors sur la fenêtre des textes.

**LES OBJETS A PRENDRE:**

Si tu cliques sur un objet que tu veux prendre avec le bouton 1 de la télécommande, cela le transforme en curseur.

Si tu cliques sur le bouton 1 (avec cet objet en curseur), cela permet d'utiliser cet objet dans l'écran.

Si tu cliques sur le bouton 2, cela met l'objet en inventaire.

Ainsi, cliquer les boutons de la télécommande peut signifier selon le contexte :

donner, montrer, prendre, utiliser ou actionner.

Pour prendre un objet dans l'inventaire, positionne le curseur en haut de l'écran, et clique sur le bouton 1 de la télécommande, le nom de l'objet apparaît alors.



## LES CONSEILS DE HUAYNA CAPAC

**Dans l'espace :** J'ai piloté le Tumi lorsque j'étais plus jeune. Je dois dire, sans en tirer vanité, que je le maîtrisais bien. Il fallait me voir évoluer entre les Pichus de la Cordillère des Andes... Accepte donc ces quelques conseils d'un vieux routard de l'espace. Ainsi, chaque fois que tu devras affronter des ennemis, montre-toi valeureux, ne fuis pas le combat ! Ne laisse jamais personne derrière toi qui pourrait te surprendre plus tard. Ce Tumi est très véloce, si tu es poursuivi à pleine vitesse n'hésite pas à lâcher brusquement les «gaz» afin de surprendre tes poursuivants. C'est toi qui deviendras le chasseur. Mais surveille bien le radar, ils sont parfois nombreux et toujours rusés. Et n'oublie pas, ta destination apparaît en rouge dans le radar.

**Survol de canyons:** Lorsque tu poursuis tes ennemis, méfie-toi des mines qu'ils larguent derrière eux, elles sont mortelles, détruis-les absolument, avant même de tirer sur leurs vaisseaux. Tu devras être le premier à l'arrivée. Attention! On peut te tirer dessus en t'attaquant par derrière.

**Au sol :** Tu devras également les affronter d'homme à homme. Et tu verras, ils sont très rapides. Sois plus malin qu'eux quand ils sont plusieurs en face de toi.

## LES PRINCIPAUX PERSONNAGES

Elu de la prophétie, choisi pour entreprendre la grande quête, le héros s'éveille de nos jours dans le corps d'EL DORADO, personnage mythique et légendaire. Son but est de faire renaître l'Empire inca en retrouvant avec l'aide de HUAYNA CAPAC, les trois pouvoirs sur le Temps, la Matière, et l'Énergie.

C'est le dernier grand Inca, onzième de la dynastie. Bien avant la conquête du Pérou (par Francisco Pizarro en 1532), il eut la prémonition que l'Empire serait envahi par les Espagnols. Grâce à sa grande lucidité, il put



ainsi mettre les pouvoirs immenses des Incas hors de portée des conquistadores. Il mourut en 1525. Son fils ATAHUALPA fut exécuté par les Espagnols en 1533, ce qui annonçait la fin de la civilisation inca.



Conquistador espagnol. Il symbolise la puissance et l'agressivité des conquistadores. Ses pouvoirs sont d'autant plus grands qu'il sait allier la force brute à la ruse perfide. Il est perpétuellement en quête de puissance et de richesses matérielles.



Vierge du Soleil. C'est la jeune "vestale" protectrice du sanctuaire (Huacca) des ancêtres. Elle attend la venue d'EL DORADO, son allié, pour lui remettre le pouvoir sur la Matière.



Ce sont les ancêtres, créateurs mythiques de la civilisation inca. Leurs statues gardent le premier pouvoir, sur le temps. Elles s'animent pour donner la vie et créer la notion de temps.



## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

### A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



The Compact Disc Interactive System brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from the Compact Disc medium. In using CD-I discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **Cursor movement** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity, or in any other way select an active zone or object on the screen
- **Action Button One** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor
- **Action Button Two** Identified by two dots • •, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-I player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special "Help" programs available on most CD-I titles.

In storing and handling your CD-I program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-I disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free, soft, dry cloth, always in a straight line from centre to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.

